

Algumas observações introdutórias à tradução:

Attachment = Adotei o termo "Acessório", que pode ser considerado "anexado" ao Personagem quando acompanhado dos termos "ligado" ou "equipado";

Bestow = Adotei o termo "Conferir", mas pode aparecer como "outorgar" ou "conceder";

Claim = Adotei o termo "Conquista", mas pode aparecer como "reivindicação";

Plot = Adotei o termo "Plano", mas pode aparecer como "trama" ou "planejamento" (quando referindo-se à fase);

Token = "marcador" ou "ficha";

Traits = Adotei o termo "Atributo", mas pode aparecer como "característica", "traço" ou "tipo";

Trigger = O "gatilho", trata-se de "trigger" uma habilidade, que pode ser traduzido como "ativar" ou "desencadear" (as habilidades são "engatilhadas" quando uma **Condição** é preenchida). Ex. **Ação, Reação, Interrupção**.

Nome	Atributo	Texto
A PATRULHA DA NOITE		
A Meager Contribution <i>Uma Contribuição Escassa</i>		Reação: Quando um oponente for coletar sua renda, mova 1 de ouro da pilha daquele oponente para a sua.
Benjen Stark	Patrulheiro.	Os personagens Patrulheiro em seu controle não podem ser afetados por Furtividade. Interrupção: Quando <i>Benjen Stark</i> for morto, ganhe 2 de PODER para sua Casa. Então, embaralhe-o de volta ao seu baralho, em vez de colocá-lo na pilha de mortos.
Brandon's Gift <i>Dádiva de Brandon</i>	O Norte.	Reação: Depois de marchar um personagem Construtor , reduza o custo da próxima carta da Patrulha da Noite que você for marchar nessa fase em 1. (Limite de 3 vezes por fase).
Bridge of Skulls <i>Ponte das Caveiras</i>	O Norte.	Interrupção: Quando a fase de desafios terminar, escolha um oponente que não tenha iniciado um desafio militar contra você nesta fase. Esse jogador descarta 1 carta aleatoriamente da sua mão.
Castle Black <i>Castelo Negro</i>	O Norte.	Ação: Ajoelhe <i>Castelo Negro</i> para escolher e levantar um personagem da Patrulha da Noite defensor. Até o final do desafio, aquele personagem recebe +2 de FORÇA.
Chett	Intendente.	Sem acessórios, exceto Arma . Fase de Domínio: Ajoelhe um personagem Intendente para devolver uma carta Lobo Gigante ou Corvo da sua pilha de descarte para sua mão. (Limite de uma vez por fase.)
Craster	Aliado. Selvagem.	Imune a efeitos de cartas Profecia . Ação: Sacrifique <i>Craster</i> para colocar em jogo, da pilha de mortos de cada jogador, os personagens que morreram nesta fase.
Craven <i>Covarde</i>	Condição.	Terminal. O personagem ligado não pode ser declarado atacante.
Dareon	Menestrel. Intendente.	Reação: Após jogar uma carta Canção , e escolha um oponente. Mova 1 de ouro da pilha de ouro disponível dele para a sua. (Limite de uma vez por fase.)

Dolorous Edd <i>Edd Doloroso</i>	Intendente.	Ação: Durante um desafio de intriga em que você for o jogador defensor, ajoelhe sua carta de Casa para colocar <i>Edd Doloroso</i> da sua mão para o jogo, ajoelhado, participando como defensor. Se você vencer o desafio, você pode devolvê-lo à sua mão.
Donal Noye	Intendente.	Conferir (3). Sem acessórios, exceto Arma . Ação: Descarte 1 de ouro de <i>Donal Noye</i> para colocar um acessório Arma de sua mão em jogo.
Dragonglass Dagger <i>Adaga de Vidro de Dragão</i>	Arma.	Apenas personagens da Patrulha da Noite . Enquanto o personagem ligado estiver participando de um desafio, ele receberá +2 de FORÇA e será imune às habilidades dos personagens do seu oponente.
Eastwatch Carpenter <i>Carpinteiro de Atalaiaeste do Mar</i>	Construtor.	Sem acessórios, exceto Arma . Reação: Depois de coletar a renda, ganhe 1 de ouro para cada 2 localizações da Patrulha da Noite que você controlar.
Eastwatch-by-the-Sea <i>Atalaiaeste do Mar</i>	O Norte.	Reação: Depois que a fase de domínio começar, se você tiver um valor de reserva maior do que o valor de reserva de algum oponente, compre 1 carta. Reserva +1.
Fresh Recruits <i>Recrutas Frescos</i>		Ação: Procure no seu baralho por um personagem Patrulheiro , um personagem Construtor e um personagem Intendente , revele-os e adicione-os à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Ghost <i>Fantasma</i>	Lobo Gigante.	Sem acessórios. Furtividade. Reação: Após <i>Fantasma</i> usar Furtividade contra um personagem, aquele personagem também não poderá ser declarado como defensor nos demais desafios, até o final da fase.
Halder	Construtor.	Sem acessórios, exceto Arma . Ação: Ajoelhe uma localização ou acessório da Patrulha da Noite para escolher um personagem da Patrulha da Noite . Até o final da fase, aquele personagem recebe +1 de FORÇA.
Hardhome <i>Durolar</i>	O Norte.	Sombra (2). Ação de Domínio: Ajoelhe e sacrifique <i>Durolar</i> para escolher um oponente. Esse jogador sacrifica um personagem que não esteja ajoelhado.
Janos Slynt	Aliado.	Sombra (0). Reação Forçada: Depois que <i>Janos Slynt</i> sair das sombras, sacrifique um personagem da Patrulha da Noite .
Jon Snow	Bastardo. Intendente.	Sem acessórios, exceto Arma . Enquanto <i>Jon Snow</i> estiver em pé, ele será considerado participante de todos os desafio em que você estiver atacando com outro personagem da Patrulha da Noite .
Jon Snow <i>(Music of Dragons)</i>	Bastardo. Comandante. Senhor.	Enquanto você controlar um: Personagem Construtor , <i>Jon Snow</i> ganha Furtividade. Personagem Patrulheiro , <i>Jon Snow</i> ganha Intimidar. Personagem Intendente , <i>Jon Snow</i> ganha Perspicácia.

Journey to Oldtown <i>Jornada para Vilavelha</i>		Reação: Após o início da fase de planejamento, escolha um personagem que você controla. Remova-o do jogo até o início da próxima fase de planejamento.
Longclaw <i>Garralonga</i>	Aço Valiriano. Arma.	Apenas personagens da Patrulha da Noite . O personagem ligado recebe +1 de FORÇA e ganha <i>Renome</i> .
Lord Commander <i>Senhor Comandante</i>	Título.	Apenas personagem da Patrulha da Noite com custo impresso 5 ou superior. Reação: Depois de vencer um desafio no qual você controla um personagem Patrulha da Noite participante, o personagem ligado ganha 1 de PODER.
Maester Aemon	Meistre. Intendente.	Sem acessórios. Interrupção: Quando um personagem da Patrulha da Noite for morto, ajoelhe <i>Meistre Aemon</i> para salvá-lo.
Messenger Raven <i>Corvo Mensageiro</i>	Corvo.	Sem acessórios. Ação de Domínio: Retorne <i>Corvo Mensageiro</i> à sua mão para comprar 1 carta.
Northern Rookery <i>Colônia do Norte</i>	O Norte.	Reação: Após você marchar <i>Colônia do Norte</i> , compre uma carta. Reserva +1.
Old Bear Mormont <i>Velho Urso Mormont</i>	Comandante. Senhor.	Se você controlar <i>A Muralha</i> , o <i>Velho Urso Mormont</i> não se ajoelha quando é declarado defensor em um desafio. Interrupção: Após terminar a fase de desafios, se você não perder nenhum desafio como jogador defensor, coloque uma carta da Patrulha da Noite de sua mão em jogo.
Old Forest Hunter <i>Velho Caçador da Floresta</i>	Patrulheiro.	Sem acessórios, exceto Arma . Ação: Descarte 1 carta da sua mão para ganhar 1 de ouro. (Limite uma vez por fase.)
Practice Blade <i>Praticar Espada</i>	Arma.	Apenas personagens Patrulha da Noite . Emboscada (2). O personagem ligado recebe +1 de FORÇA e um ícone de desafio militar.
Ranger's Bow <i>Arco de Patrulheiro</i>	Arma.	Apenas personagens da Patrulha da Noite . O personagem ligado recebe +1 de FORÇA. Ação de Desafios: Ajoelhe <i>Arco de Patrulheiro</i> para escolher um personagem da Patrulha da Noite defensor. Até o final do desafio, este personagem recebe +2 de FORÇA.
Ranging Party <i>Destacamento de Patrulheiros</i>	Exército. Patrulheiro.	Sem acessórios, exceto Arma .
Recruiter for the Watch <i>Recrutador da Patrulha</i>	Corvo Errante.	Você pode optar por não levantar o <i>Recrutador da Patrulha</i> durante a fase de levantar. Fase de Marcha: Ajoelhe <i>Recrutador da Patrulha</i> para escolher um personagem com custo impresso menor ou igual a 2. Assuma o controle desse personagem até que <i>Recrutador da Patrulha</i> se levante.
Samwell Tarly	Intendente.	Perspicácia. Reserva +1.
Ser Alliser Thorne	Cavaleiro. Patrulheiro.	Enquanto você for o jogador defensor, cada personagem da Patrulha da Noite que você controla ganha um ícone de desafio militar. Reação: Depois que um desafio militar for iniciado contra você, ajoelhe sua carta de Casa e pague 4 de ouro para colocar <i>Ser Alliser Thorne</i> de sua mão para o jogo.

Ser Waymar Royce	<i>Cavaleiro. Patrulheiro.</i>	Sem acessórios, exceto Arma . Interrupção: Se <i>Sor Waymar Royce</i> for morto, descarte aleatoriamente 1 carta da mão de cada oponente.
Shadow Tower Mason <i>Pedreiro da Torre Sombria</i>	<i>Construtor.</i>	Sem acessórios, exceto Arma . Enquanto você controlar 3 ou mais localizações ou acessórios da Patrulha da Noite , <i>Pedreiro da Torre Sombria</i> ganha um ícone de desafio militar e um ícone de desafio de intriga.
Steward at the Wall <i>Intendente da Muralha</i>	<i>Aliado. Intendente.</i>	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Intendente da Muralha</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem da Patrulha da Noite que você for marchar nesta fase.
Sweet Donnel Hill <i>Doce Donnel Hill</i>	<i>Bastardo. Intendente.</i>	Sem acessórios, exceto Arma . Enquanto <i>Doce Donnel Hill</i> estiver defendendo, os personagens atacantes perdem todas as palavras-chave.
Take the Black <i>Vestir o Negro</i>		Ação de Domínio: Escolha um personagem não-único com custo impresso de até 6 de ouro. Assuma o controle dele. (Máximo de 1 por rodada.)
The Haunted Forest <i>Floresta Assombrada</i>	<i>O Norte.</i>	Enquanto <i>Floresta Assombrada</i> estiver levantada, ela contribui com +1 de FORÇA para o seu lado durante qualquer desafio como jogador defensor. Reação Forçada: Depois de perder um desafio, ajoelhe <i>Floresta Assombrada</i> .
The Sword in the Darkness <i>A Espada na Escuridão</i>		Jogue apenas durante um desafio no qual você controla algum personagem da Patrulha da Noite como participante. Reação: Se você vencer o desafio, como defensor, por 5 ou mais de FORÇA, o oponente perdedor não poderá iniciar desafios contra você novamente nesta rodada.
The Wall <i>A Muralha</i>	<i>Fortaleza. O Norte.</i>	Cada personagem da Patrulha da Noite que você controla recebe +1 de FORÇA. Reação Forçada: Depois de perder um desafio sem oposição, ajoelhe <i>A Muralha</i> . Interrupção: Quando a fase de desafios terminar, ajoelhe <i>A Muralha</i> e ganhe 2 de PODER para a sua Casa.
The Watch Has Need <i>A Patrulha Tem Necessidade</i>		Ação: Nomeie um atributo: Construtor , Intendente ou Patrulheiro . Procure nas X cartas do topo de seu baralho por qualquer número de personagens com esse atributo, revele-as e adicione-as à sua mão. Embaralhe as outras cartas de volta ao seu baralho. X é o valor da reserva de sua carta de plano revelada.
The Watcher on the Walls <i>O Patrulheiro nas Muralhas</i>	<i>Patrulheiro.</i>	Jogue apenas durante desafios militares. Fase de Desafios: Ajoelhe 2 personagens Patrulheiro para matar cada personagem atacante.
Three-Finger Hobb <i>Hobb Três Dedos</i>	<i>Intendente.</i>	Sem acessórios, exceto Arma . Reação: Depois de verificar a reserva, se o número de cartas em sua mão for menor que o valor da reserva, compre 2 cartas.
Underground Vault <i>Depósito Subterrâneo</i>	<i>O Norte.</i>	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Depósito Subterrâneo</i> para ganhar 1 de ouro. (2 de ouro, ao invés disso, se o valor de ouro na carta de plano revelada de algum oponente for maior ou igual a 5.)

Unsworn Apprentice <i>Aprendiz não Juramentado</i>	Companheiro.	Sem acessórios, exceto Arma . Ação de Desafios: <i>Aprendiz não Juramentado</i> ganha um ícone de desafio de sua escolha até o final da fase. (Limite de uma vez por fase.)
Veteran Builder <i>Construtor Veterano</i>	Construtor.	Sem acessórios, exceto Arma . Ação: Sacrifique <i>Construtor Veterano</i> para escolher e levantar uma localização.
Yoren	Patrulheiro.	Reação: Depois de marchar <i>Yoren</i> , escolha um personagem da pilha de descarte de um oponente com custo de ouro impresso menor ou igual a 3. Coloque-o em jogo sob seu controle.
Will	Corvo Errante.	Furtividade. Perspicácia. Reação Forçada: Depois de perder um desafio sem oposição, sacrifique um personagem Patrulheiro que você controla.
CASA BARATHEON		
Bastard in Hiding <i>Bastardo Escondido</i>	Bastardo.	
Chamber of the Painted Table <i>Câmara da Mesa Pintada</i>	Pedra do Dragão.	Reação: Depois de vencer o domínio, ajoelhe <i>Câmara da Mesa Pintada</i> para mover 1 de PODER da carta da Casa de um oponente para a sua.
Consolidation of Power <i>Consolidação de Poder</i>		Ação de Marcha: Escolha e ajoelhe qualquer número de personagens controlados por um mesmo jogador (a FORÇA somada desses personagens deve ser de no máximo 4). Depois, coloque 1 de PODER sobre algum destes personagens.
Devan Seaworth	Companheiro.	Conceder (3). Reação: Depois de ganhar o domínio, descarte X de ouro de <i>Devan Seaworth</i> para procurar uma localização não-Limitada com custo de até X em seu baralho, revele-a e coloque-a em jogo (X não pode ser 0). Embaralhe seu baralho.
Disputed Claim <i>Reivindicação Disputada</i>	Condição.	Somente personagem Bastardo , Senhor ou Senhora . Enquanto você tiver mais PODER em sua carta de Casa do que os oponentes, o personagem ligado recebe +2 de FORÇA e tem Renome.
Dragonstone Faithful <i>Fiéis de Pedra do Dragão</i>	Aliado.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Fiéis de Pedra do Dragão</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Baratheon que você for marchar nesta fase.
Dragonstone Port <i>Porto de Pedra do Dragão</i>	Pedra do Dragão.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Porto de Pedra do Dragão</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Baratheon que você for marchar nesta fase.
Edric Storm	Bastardo.	Reação: Após o início da fase de domínio, escolha um personagem. Esse personagem não contribui com sua FORÇA para o total de domínio de seu controlador.
Fickle Bannerman <i>Vassalo Inconstante</i>	Aliado.	Conferir (2). Renome. Reação Forçada: Depois de perder um desafio de poder, a menos que você descarte 1 de ouro do <i>Vassalo Inconstante</i> , o oponente vencedor assume o controle do <i>Vassalo Inconstante</i> .

Fiery Followers <i>Seguidores do Fogo</i>	R'hllor.	Reação: Depois que a fase de domínio começar, levante <i>Seguidores de Fogo</i> .
Flea Bottom Bastard <i>Bastardo da Baixada das Pulgas</i>	Bastardo.	Durante a fase de domínio, <i>Bastardo da Baixada das Pulgas</i> recebe +3 de FORÇA.
Gendry	Bastardo.	Reação: Depois de vencer o domínio, <i>Gendry</i> ganha 1 de PODER. Reação Forçada: Depois que um oponente vencer o domínio, você pode descartar 1 de PODER de <i>Gendry</i> . Se você não fizer isso, sacrifique um personagem Bastardo .
Glamor	Item. R'hllor.	Apenas personagem que você controla. Sombra (2). Terminal. O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Ação: Mate o personagem ligado para escolher um personagem que tenha sido morto nessa fase, em sua pilha de mortos. Retorne para o jogo o personagem escolhido.
In the Name of Your King! <i>Em Nome do Seu Rei!</i>		Jogue apenas durante um desafio militar em que você participa como jogador defensor. Ação: Ajoelhe sua carta da Casa para terminar o desafio sem vencedor ou perdedor. Até o final da fase, você não pode iniciar desafios militares.
King's Blood <i>Sangue do Rei</i>	Condição.	Apenas personagens Rei ou Bastardo que você controla. Conferir (3). Ação: Ajoelhe e sacrifique <i>Sangue do Rei</i> para descartar X de PODER da carta de Casa de cada oponente. X é o número de ouro que <i>Sangue do Rei</i> possui.
King's Hunting Party <i>Guarda de Caça do Rei</i>	Exército.	Sem acessórios. Enquanto um oponente controlar um personagem Rei , <i>Guarda de Caça do Rei</i> ganha um ícone de desafio de intriga.
King's Robert Warhammer <i>Martelo de Guerra do Rei Robert</i>	Arma.	O personagem ligado recebe +1 de FORÇA. Reação: Após vencer um desafio ao qual o personagem ligado participa como atacante, escolha e se ajoelhe um número de personagens com um total de FORÇA de até X, sendo X a FORÇA do personagem ligado. Então, sacrifique <i>Martelo de Guerra do Rei Robert</i> .
Kingswood <i>Mata de Rei</i>	Westeros.	Durante os desafios de poder em que você for o jogador defensor, cada personagem atacante ganha -1 de FORÇA. Reação Forçada: Depois de perder um desafio de poder, sacrifique <i>Mata de Rei</i> .
Lightbringer <i>Luminífera</i>	R'hllor. Arma.	Apenas personagens Baratheon . Se o personagem ligado for <i>Stannis Baratheon</i> , ele ganha Renome. Reação: Após o personagem ligado ganhar 1 ou mais de PODER, levante-o. (Limite de uma vez por fase.)
Maester Cressen	Meistre.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Maester Cressen</i> para escolher um acessório Condição . Descarte-o do jogo.
Maester Pylos	Meistre.	Furtividade.
Melisandre	Senhora. R'hllor.	Reação: Depois de marchar ou jogar uma carta R'hllor , escolha e ajoelhe um personagem. (Limite de uma vez por rodada.)

Moon Boy <i>Rapaz Lua</i>	Bobo.	Perspicácia. Reação Forçada: Depois de perder um desafio no qual <i>Rapaz Lua</i> é participante, descarte aleatoriamente 1 carta de sua mão.
Ours is the Fury <i>Nossa é a Fúria</i>		Jogue apenas durante um desafio em que você for o jogador defensor. Ação: Escolha um personagem ajoelhado que você controla. Esse personagem agora participa como defensor. Se você vencer o desafio, levante-o.
Patchface <i>Cara-Malhada</i>	Bobo.	Enquanto outro personagem Bobo tiver uma palavra-chave, <i>Cara-Malhada</i> recebe essa palavra-chave. Enquanto outro personagem Bobo tiver um ícone de desafio, <i>Cara-Malhada</i> recebe esse ícone de desafio.
Privileged Position <i>Posição Privilegiada</i>		Jogue apenas se você não perdeu um desafio de poder nesta rodada. Interromper: Quando os efeitos do evento de um oponente ou da habilidade de localização for ativada, cancele esses efeitos.
Red God's Blessing <i>Benção do Deus Vermelho</i>	Benção. R'hllor.	O personagem ligado recebe R'hllor e ganha +1 de FORÇA para cada personagem R'hllor que você controla.
Renly Baratheon	Senhor. Pequeno Conselho.	Reduz em 1 de ouro o custo do primeiro personagem não- Baratheon que você marchar em cada rodada.
Ritual of R'hllor <i>Ritual de R'hllor</i>	R'hllor.	Reação: Se você vencer o domínio, escolha X personagens R'hllor . Cada um deles recebe 1 de PODER.
Robert Baratheon	Rei. Senhor.	Intimidação. Renome. <i>Robert Baratheon</i> recebe +1 de FORÇA para cada outro personagem ajoelhado em jogo.
Royal Entourage <i>Comitiva Real</i>	Aliado.	Reação Forçada: Depois de perder um desafio de intriga, ajoelhe <i>Comitiva Real</i> .
Seen In Flames <i>Visto Nas Chamas</i>	R'hllor.	Jogue somente se você controlar um personagem R'hllor . Ação de Desafio: Escolha um oponente e olhe as cartas da sua mão. Em seguida, escolha 1 destas cartas e descarte-a.
Selyse Baratheon	Casa Florent. Senhora. R'hllor.	Ação de Desafio: Pague 1 de ouro e escolha um personagem Baratheon . Até o final da fase, esse personagem ganha um ícone de desafio de intriga.
Ser Davos Seaworth	Cavaleiro. Contrabandista.	Furtividade. Interrupção: Se <i>Sor Davos Seaworth</i> morrer, devolva-o à sua mão em vez de colocá-lo na sua pilha de mortos.
Ser Davos Seaworth <i>(Ghosts of Harrenhal)</i>	Cavaleiro. Senhor. Contrabandista.	Furtividade. Reação: Depois que <i>Sor Davos Seaworth</i> utilizar Furtividade em um personagem não-leal, escolha: compre uma carta ou ganhe 1 de ouro.
Shadow Priestess <i>Sacerdotiza das Sombras</i>	Aliado. R'hllor.	Sombra (3). Reação: Depois que <i>Sacerdotiza das Sombras</i> sair das sombras, escolha e ajoelhe um personagem sem acessórios.

Shireen Baratheon	Senhora.	Interrupção: Se <i>Shireen Baratheon</i> for morta, escolha um personagem. Ajoelhe-o.
Shireen Baratheon <i>(Music of Dragons)</i>	Senhora.	Sombra (3). Ação: Durante um desafio em que <i>Shireen Baratheon</i> estiver participando, escolha um personagem participante. Esse personagem e <i>Shireen Baratheon</i> não contribuem com sua FORÇA para o desafio. (Limite de uma vez por desafio.)
Spears of the Merling King <i>Lanças do Rei Bacalhau</i>	Westeros.	Interrupção: Quando um personagem que você controla for morrer, sacrifique <i>Lanças do Rei Bacalhau</i> e devolva aquele personagem à sua mão, ao invés de colocá-lo em sua pilha de mortos.
Stannis Baratheon	Senhor. Pequeno Conselho.	Os jogadores não podem levantar mais do que dois personagens durante a fase de levantar as cartas.
Stannis Baratheon <i>(Here Is My Claim)</i>	Rei. Senhor.	Durante os desafios de poder, cada personagem não- Rei participante recebe -1 de FORÇA. Reação: Depois de vencer o Domínio, escolha um personagem não-leal. Este personagem não poderá levantar-se durante a fase adequada nesta rodada.
Stannis's Wrath <i>Fúria do Stannis</i>		Ação: Escolha e ajoelhe um personagem sem ícone de poder.
Stinking Drunk <i>Bêbado Fedorento</i>	Condição.	Apenas para personagens do adversário. Reação: Depois de levantar o personagem, sacrifique <i>Bêbado Fedorento</i> para ajoelhá-lo novamente.
Stormlands Fiefdom <i>Feudo das Terras da Tempestade</i>	Westeros.	Renda +1. Ação: Ajoelhe <i>Feudo das Terras da Tempestade</i> para mover 1 de PODER de um personagem ou localização para a carta da Casa de seu dono.
Storm's End <i>Ponta Tempestade</i>	Fortaleza.	Reação: Depois de vencer o domínio, descarte 1 de PODER de sua carta da Casa para escolher 2 personagens. Cada um desses personagens ganha 1 de PODER.
Storm's End Maester <i>Meistre de Ponta Tempestade</i>	Meistre.	Ação de Desafios: Ajoelhe <i>Meistre de Ponta Tempestade</i> para escolher um oponente. Se você tem mais PODER na sua carta de Casa do que aquele jogador, compre 1 carta.
The Red Keep <i>A Fortaleza Vermelha</i>	Porto Real.	A <i>Fortaleza Vermelha</i> contribui com +2 de FORÇA para o seu lado durante qualquer desafio de poder no qual você controlar um personagem participante. Interrupção: Quando a fase de desafios terminar, se você não perder nenhum desafio de poder nesta rodada, ajoelhe A <i>Fortaleza Vermelha</i> para comprar 2 cartas.
The Stone Drum <i>O Tambor de Pedra</i>	Pedra do Dragão.	Enquanto houver uma carta de plano Reino revelada, aumente o valor de ouro de sua carta de plano revelada em 1.
Tobho Mott's Armory <i>Arsenal do Thobo Mott</i>	Porto Real.	Reação: Depois de ganhar o domínio, ajoelhe <i>Arsenal do Thobo Mott</i> para comprar 1 carta.
Vanguard Lancer <i>Lanceiro da Vanguarda</i>	Casa Florent. Cavaleiro.	Reação: Depois que <i>Lanceiro da Vanguarda</i> entra em jogo, escolha um personagem ou carta de Casa do oponente. Remova 1 de PODER daquela carta.

Aeron Damphair <i>Aeron Cabelo-Molhado</i>	Deus Afogado. Nascido do Ferro. Senhor.	Reação: Depois de vencer o domínio, coloque um personagem Nascido do Ferro de sua pilha de mortos para o jogo.
Aeron Damphair <i>Aeron Cabelo-Molhado</i> <i>(There Is My Claim)</i>	Deus Afogado. Nascido do Ferro. Senhor.	Reação: Depois que um personagem for salvo, escolha: levante-o ou ajoelhe-o.
Alannys Greyjoy	Casa Harlaw. Senhora.	Enquanto você for o primeiro jogador, reduza em 1 o valor de reserva na carta de plano revelada de cada oponente.
Asha Greyjoy	Nascido do Ferro. Senhora.	Furtividade. Reação: Depois de ganhar um desafio sem oposição no qual <i>Asha Greyjoy</i> estiver participando, levante-a.
Balon Greyjoy	Nascido do Ferro. Senhor.	Renome. Enquanto <i>Balon Greyjoy</i> estiver atacando, qualquer personagem defensor com FORÇA menor do que a de <i>Balon Greyjoy</i> não contribui com sua FORÇA para o desafio.
Balon Greyjoy <i>(Called to Arms)</i>	Nascido do Ferro. Rei, Senhor.	Renome. <i>Balon Greyjoy</i> não se ajoelha quando declarado atacante em um desafio militar contra um oponente que não controla um personagem Rei . Ação: Ajoelhe uma localização Greyjoy para dar a cada personagem leal que você controla +1 de FORÇA até o final do desafio. (Limite de uma vez por desafio.)
Black Wind <i>Vento Negro</i>	Navio de Guerra.	Enquanto você controlar <i>Asha Greyjoy</i> , ela ganha Renome. Reação: Após um personagem que você controla descartar uma localização ou um acessório usando Pilhagem, compre 1 carta. (Limite de duas vezes por fase.)
Black Wind's Crew <i>Tripulação do Vento Negro</i>	Nascido do Ferro. Invasor.	Pilhagem.
Bless Him With Salt <i>O Abençoe com Sal</i>	Benção.	Jogue somente durante um desafio de poder. Ação: Escolha um personagem Deus Afogado ou Nascido do Ferro participante. Até o final do desafio, aquele personagem recebe +3 FORÇA. Se você vencer o desafio, compre 1 carta.
Corsair's Dirk <i>Adaga de Corsário</i>	Arma.	Apenas personagens Nascido do Ferro . O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Reação: Depois de vencer um desafio no qual o personagem ligado participa como atacante, mova 1 de ouro da pilha de ouro do oponente perdedor para a sua própria pilha.
Drowned Disciple <i>Discípulo do Deus Afogado</i>	Deus Afogado.	Reação: Depois que um personagem entra em jogo vindo de sua pilha de mortos, escolha um personagem Deus Afogado . Ele recebe 1 de PODER. (Limite duas vezes por fase.)
Drowned Men <i>Homens Afogados</i>	Exército. Deus Afogado.	Sem acessórios. <i>Homens Afogados</i> recebe +1 de FORÇA para cada localização Navio de Guerra que você controla.
Euron Crow's Eye <i>Euron Olho de Corvo</i>	Nascido do Ferro. Senhor. Invasor.	Pilhagem. Renome. Reação: Depois que <i>Euron Olho de Corvo</i> descartar uma carta usando Pilhagem, coloque uma carta de localização da pilha de descarte do oponente perdedor em jogo, sob seu controle.

Fishing Net <i>Rede de Pesca</i>	Condição. Item. Arma.	Apenas personagem do adversário. O personagem ligado não pode ser declarado como defensor.
Great Kraken <i>Grande Lula Gigante</i>	Navio de Guerra.	Enquanto você controlar <i>Balon Greyjoy</i> , ele ganha Furtividade. Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição, escolha: compre 1 carta ou ganhe 1 de PODER para sua Casa. (Limite de duas vezes por rodada.)
Grey Ghost <i>Fantasma Cinzento</i>	Navio de Guerra.	Sombra (2). Ação: Ajoelhe <i>Fantasma Cinzento</i> para escolher 1 personagem (2, ao invés disso, se Fantasma Cinzento saiu das sombras nesta fase). Até o final da fase, cada personagem escolhido não pode ser declarado como defensor.
Helya	Nascido do Ferro. Intendente.	Todos os acessórios ganham Terminal.
Iron Fleet Scout <i>Batedor da Frota de Ferro</i>	Navio de Guerra.	Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Batedor da Frota de Ferro</i> para escolher um personagem Greyjoy participante. Até o final do desafio, esse personagem recebe +1 de FORÇA. (Se você for o primeiro jogador, ao invés disso, ele recebe +2 de FORÇA.)
Iron Islands Fishmonger <i>Peixeiro das Ilhas de Ferro</i>	Aliado. Mercador.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Peixeiro das Ilhas de Ferro</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Greyjoy que você for marchar nesta fase.
Iron Mines <i>Minas de Ferro</i>	Ilhas de Ferro.	Interrupção: Quando um personagem for morto, sacrifique <i>Minas de Ferro</i> para salvar este personagem.
Iron Victory's Crew <i>Tribulação do Vitória de Ferro</i>	Nascido do Ferro. Invasor.	Reação: Depois que a <i>Tripulação do Vitória de Ferro</i> entrar em jogo, procure no seu baralho por uma localização Navio de Guerra , revele-a e adicione-a à sua mão (coloque-a em jogo, se for <i>Vitória de Ferro</i>).
King Balon's Solar <i>Solar do Rei Balon</i>	Ilhas de Ferro.	Reação: Após você vencer a iniciativa, ganhe 1 de ouro.
Loot <i>Saque</i>		Você só pode usar o ouro disponível na pilha de ouro do oponente perdedor deste desafio para pagar o custo de <i>Saque</i> . Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição, descarte as X cartas do topo do baralho do oponente perdedor.
Lordsport Shipwright <i>Construtor de Barcos de Fidalporto</i>	Aliado. Nascido do Ferro.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Construtor de Barcos de Fidalporto</i> para ajoelhar uma localização com custo impresso de no máximo 2 de ouro. (3 de ouro, ao invés disso, se você for o primeiro jogador.)
Maester Wendamyr	Meistre.	Furtividade.
Moat Cailin <i>Fosso Cailin</i>	Contestado. O Norte.	Se existirem mais cartas de plano Inverno reveladas do que cartas de plano Verão , reduza o valor de iniciativa na carta de plano de cada oponente em 3, e o valor de reserva em 1.
Newly-Made Lord <i>Senhor Recém-Feito</i>	Senhor.	Reação: Depois de marchar <i>Senhor Recém-Feito</i> , escolha uma localização não-limitada com custo impresso de no máximo 3 de ouro. Descarte-a de jogo.

Nighttime Marauders <i>Saqueadores Noturnos</i>	Invasor.	Pilhagem. Sombra (3). Reação: Depois que <i>Saqueadores Noturnos</i> saírem das sombras, escolha uma carta na pilha de descarte de um oponente. Esse jogador revela sua mão e descarta cada carta com o mesmo custo impresso do que a carta escolhida.
Old Wyk <i>Velha Wyk</i>	Ilhas de Ferro.	Reação: Depois de iniciar um desafio de poder, ajoelhe <i>Velha Wyk</i> para colocar um personagem Deus Afogado de sua pilha de mortos em jogo ajoelhado e participando como atacante. Se você vencer o desafio por 5 ou mais de FORÇA, devolva esse personagem para a sua mão. Caso contrário, coloque-o no fundo do seu baralho.
Ours is the Old Way <i>Nosso Jeito é o Antigo</i>		Ação de Desafios: Até o final da fase, cada personagem Greyjoy que você controla ganha Furtividade, ou cada personagem que não for Greyjoy perde Furtividade.
Pay The Iron Price <i>Pagar o Preço do Ferro</i>		Ação de Desafio: Escolha um acessório da pilha de descarte de um oponente e coloque-o em jogo sob seu controle. Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição, pague 1 de ouro para devolver <i>Pagar O Preço do Ferro</i> da sua pilha de descarte para sua mão.
Priest of the Drowned God <i>Sacerdote do Deus Afogado</i>	Deus Afogado.	Cada personagem Deus Afogado que você controla recebe +1 de FORÇA.
Raider from Pyke <i>Invasor de Pyke</i>	Invasor.	Cada carta Arma em sua mão ganha Emboscada (X). X é o custo impresso da carta.
Raiding Longship <i>Navio Longo Invasor</i>	Navio de Guerra.	Ação de Desafios: Se você for o primeiro jogador, ajoelhe <i>Navio Longo Invasor</i> para escolher um personagem defensor sem acessórios. Esse personagem não contribui com sua FORÇA para esse desafio.
Refurbished Hulk <i>Galé Renovada</i>	Navio de Guerra.	Renda +1. Iniciativa +1.
Risen from the Sea <i>Renascidos do Mar</i>		Interrupção: Salve um personagem Greyjoy que seria morto. Em seguida, ligue esta carta no personagem como acessório de atributo Condição com o seguinte texto: "Terminal. O personagem ligado recebe +1 de FORÇA."
Salty Navigator <i>Navegantes do Sal</i>	Nascido do Ferro.	Iniciativa +1.
Sea Tower <i>Torre do Mar</i>	Ilhas de Ferro.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Torre do Mar</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Greyjoy que você for marchar nesta fase.
Seize the Initiative <i>Aproveitar a Iniciativa</i>		X é o número de oponentes que você tem. Interrupção: Quando a fase de marcha termina, você se torna o primeiro jogador.
Stony Shore Raider <i>Invasor da Costa Pedregosa</i>	Nascido do Ferro. Invasor.	Conferir (3). (Quando esta carta entra em jogo, mova até 3 de ouro de sua pilha de ouro para esta carta.) Ação: Descarte 1 de ouro de <i>Invasor da Costa Pedregosa</i> para escolher e ajoelhar uma localização de custo impresso de no máximo 3. (Limite de uma vez por rodada.)

The Kraken's Grasp <i>O Aperto do Lula Gigante</i>		Jogue apenas se você for o primeiro jogador. Ação de Desafio: Escolha um personagem defensor com FORÇA 5 ou menos. Esse personagem não contribui com sua FORÇA para este desafio.
The Reader <i>O Leitor</i>	Casa Harlaw. Senhor.	Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição no qual um personagem único Greyjoy estiver participando, escolha 1: compre 1 carta ou descarte as 3 cartas do topo do baralho de cada oponente. (Limite de uma vez por fase.)
The Seastone Chair <i>A Cadeira de Pedra do Mar</i>	Ilhas de Ferro.	Interrupção: Quando a conquista for aplicada para um desafio militar sem oposição no qual você está participando como atacante, ajoelhe sua carta de Casa para escolher um personagem sem acessórios controlado pelo oponente perdedor. Em vez dos efeitos normais da conquista, mate esse personagem.
Theon Greyjoy	Aliado. Nascido do Ferro. Senhor.	Furtividade. Depois que você vencer um desafio sem oposição no qual <i>Theon Greyjoy</i> está participando, ele recebe 1 de PODER.
Theon Greyjoy <i>(The Fall of Astapor)</i>	Nascido do Ferro. Senhor.	Enquanto <i>Theon Greyjoy</i> estiver atacando sozinho, cada personagem com uma FORÇA maior do que a dele não contribuirá com sua FORÇA para o desafio.
Throwing Axe <i>Machado de Arremesso</i>	Arma.	Só pode ser ligado em personagens Nascido do Ferro . Reação: Depois de vencer um desafio no qual o personagem ligado participa como atacante, sacrifique <i>Machado de Arremesso</i> para escolher um personagem defensor e matá-lo.
Tris Botley	Casa Botley. Senhor.	Pilhagem. Ação: Escolha uma carta na pilha de descartes de um oponente e remova-a do jogo. Até <i>Tris Botley</i> deixar o jogo, esse jogador não pode marchar ou jogar qualquer cópia dessa carta. (Limite de uma vez por rodada.)
Victarion Greyjoy	Capitão. Nascido do Ferro. Senhor.	Ação de Desafios: Ajoelhe uma localização Navio de Guerra para (escolha 1): - escolha e ajoelhe uma localização. - levante <i>Victarion Greyjoy</i> . - faça com que <i>Victarion Greyjoy</i> ganhe Renome até o final do desafio.
Victarion Greyjoy <i>(Lions of Casterly Rock)</i>	Capitão. Nascido do Ferro. Senhor.	Intimidar. Renome. Interrupção: Quando <i>Victarion Greyjoy</i> for morto, descarte 2 de PODER dele para salvá-lo.
We Do Not Sow <i>Nós Não Semeamos</i>		Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição, escolha e descarte um acessório ou uma localização controlada pelo oponente perdedor. (Máximo de 1 por desafio.)
CASA LANNISTER		
A Lannister Always Pays His Debts <i>Um Lannister Sempre Paga Suas Dívidas</i>		Ação de Desafios: Escolha um oponente que ganhou um desafio contra você nesta fase. Você pode iniciar um desafio militar e intriga adicional contra esse jogador nesta fase. (Máximo de 1 por fase.)
Alayaya	Companheiro.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Alayaya</i> está participando, mova 1 de ouro da pilha de ouro disponível do oponente perdedor para a sua.

Attack From the Mountains <i>Ataque das Montanhas</i>		Reação: Depois de vencer um desafio no qual você controla um personagem Membro de Clã atacante, coloque um personagem Membro de Clã da sua mão em jogo .
Beneath the Bridge of Dream <i>Debaixo da Ponte dos Sonhos</i>		Sombra (0). Interrupção: Quando você for escolher uma carta de plano a ser revelada na fase de planejamento, embaralhe sua pilha de usados no baralho de planos e escolha aleatoriamente uma carta para revelar. Até o final da rodada, aumente o valor de ouro na sua carta de plano revelada em 2.
Black Ears <i>Orelhas Negras</i>	Membro de Clã.	Reação: Depois que um personagem for morto, pague 2 de ouro para colocar <i>Orelhas Negras</i> de sua mão para o jogo.
Bronn	Mercenário.	Durante um desafio em que você for o jogador defensor, Bronn ganha um ícone de desafio militar, um de intriga e um de poder. Ação de Marcha: Pague 1 de ouro para assumir o controle de <i>Bronn</i> . Qualquer jogador pode iniciar essa habilidade.
Brothel Madame <i>Madame do Bordel</i>	Companheiro.	Reação: Após o início da fase de desafios, escolha um jogador. Esse jogador pode lhe dar 1 de ouro da sua pilha de ouro disponível. Até o final da fase, se esse jogador não lhe deu ouro nesta fase, ele não poderá iniciar desafios militares contra você.
Burned Men <i>Homens Queimados</i>	Membro de Clã.	Emboscada (2).
Casterly Rock <i>Rochedo Castery</i>	Fortaleza. As Terras Ocidentais.	Você pode iniciar um desafio de intriga adicional durante a fase de desafios.
Cersei Lannister	Senhora. Rainha.	Enquanto <i>Cersei Lannister</i> estiver atacando durante um desafio de intriga, aumente em 1 o valor da conquista em sua carta de plano revelada.
Cersei Lannister <i>(Lions of Casterly Rock)</i>	Senhora. Rainha.	<i>Cersei Lannister</i> não se ajoelha quando declarada atacante em um desafio de intriga. Reação: Depois que uma ou mais cartas são descartadas da mão de um oponente, se você não apoiar esse jogador, <i>Cersei Lannister</i> ganha 1 de PODER. (Limite de 3 vezes por rodada.)
Cersei's Attendant <i>Atendente da Cersei</i>	Companheiro.	Enquanto <i>Atendente da Cersei</i> estiver participando de um desafio contra um adversário sem cartas na mão, <i>Atendente da Cersei</i> ganha Perspicácia.
Cersei's Wheelhouse <i>Casa-sobre-rodas da Cersei</i>	Veículo.	Reação: Depois que você for declarado o primeiro jogador, escolha: ganhe 1 de ouro ou compre uma carta. Iniciativa -1.
Chataya's Brothel <i>Bordel da Chataya</i>	Porto Real.	Ação de Marcha: Ajoelhe um personagem com um ícone de desafio de intriga para ganhar 1 de ouro. (Limite de duas vezes por fase.)
Chella Daughter of Cheyk <i>Chella Filha de Cheyk</i>	Membro de Clã.	<i>Chella Filha de Cheyk</i> recebe +1 de FORÇA para cada marcador de orelha que possui. Enquanto ela possuir 3 ou mais marcadores, ela ganha Intimidar e Renome. Reação: Depois que um personagem for morto durante um desafio no qual <i>Chella Filha de Cheyk</i> participa como atacante, coloque um marcador de orelha nela.
Clever Feint <i>Finta Inteligente</i>		Ação: Ajoelhe sua carta de Casa para escolher qualquer número de cartas que você controla com sombra. Retorne cada uma dessas cartas às sombras.

Daring Rescue <i>Resgate Ousado</i>		Jogue apenas se você controlar um personagem Cavaleiro . Ação de Desafios: Devolva um personagem que você controla para a mão de seu dono. Então, um personagem Cavaleiro que você controla ganha 1 de PODER.
Fever Dreams <i>Sonhos Febris</i>	Sonho.	Apenas em personagem do oponente. Conferir (3). Reação: Depois que o personagem ligado se ajoelhar, descarte 1 de ouro de <i>Sonhos Febris</i> para comprar 2 cartas.
Genna Frey	Casa Frey. Senhora.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Genna Frey</i> participar como atacante, e se for o terceiro desafio que você iniciou nesta fase, o oponente perdedor deverá descartar uma carta aleatoriamente de sua mão. (2 cartas, ao invés disso, se você controlar outro personagem Casa Frey atacante.)
Gold Cloaks <i>Mantos Dourados</i>	Aliado. Exército.	Emboscada (2). Interrupção Forçada: Se <i>Mantos Dourados</i> entrar em jogo por meio de uma Emboscada, descarte-a no final da fase (ela não poderá ser salva).
Golden Tooth <i>Dente Dourado</i>	Fortaleza. As Terras Ocidentais.	Limitado. Ação: Ajoelhe <i>Dente Dourado</i> para ganhar 1 de ouro. (3 de ouro, se o oponente não tiver cartas na mão.)
Grand Maester Pycelle <i>Grande Mestre Pycelle</i>	Meistre. Pequeno Conselho.	Perspicácia.
Hear Me Roar! <i>Ouçá-me Rugir!</i>		Ação: Coloque um personagem Lannister de sua mão em jogo. No final da fase, se a carta ainda estiver em jogo, descarte-a (ela não pode ser salva).
I Never Bet Against My Family <i>Eu Nunca Aposto Contra a Minha Família</i>		Ação de Desafio: Ajoelhe sua carta de Casa para revelar as 5 cartas do fundo do seu baralho. Você pode colocar 1 personagem único Lannister revelado por este efeito em jogo; devolva as outras cartas para o fundo do seu baralho em qualquer ordem. No final da fase, se essa carta ainda estiver em jogo, descarte-a do jogo (não pode ser salva).
Insidious Scheme <i>Esquema Traíçoeiro</i>		Reação: Depois que a conquista for aplicada para um desafio de intriga em que você tenha vencido por 5 ou mais de FORÇA, compre 2 cartas. (4 cartas, ao invés disso, se o oponente perdedor não tiver cartas em sua mão.)
Joffrey Baratheon	Senhor.	Reação: Depois que um personagem Senhor ou Senhora for morto, <i>Joffrey Baratheon</i> recebe 1 de PODER. (Limite de três vezes por rodada.)
Joffrey Baratheon <i>(Ghosts of Harrenhal)</i>	Senhor. Rei.	Reação: Após marchar um personagem leal, ajoelhe-o, e ajoelhe também a sua carta de Casa. Escolha e mate um personagem não- Rei com custo de ouro impresso menor do que o que você marchou.
Kingslayer <i>Regicida</i>	Título.	Somente personagem Guarda Real . Terminal. Ação: Ajoelhe o personagem ligado para escolher e matar um personagem com 2 ou mais de PODER. (Limite de uma vez por jogo.) Interrupção Forçada: Quando o personagem ligado deixar o jogo, cada oponente ganha 2 de PODER para sua Casa.
Lannisport <i>Lannisporto</i>	As Terras Ocidentais.	Reação: Se você vencer um desafio de intriga, compre uma carta.

Lannisport Guard <i>Guarda de Lannisporto</i>	Aliado. Guarda.	Reação: Depois que você marchar <i>Guarda de Lannisporto</i> , cada jogador compra uma carta.
Lannisport Merchant <i>Mercador de Lannisporto</i>	Aliado. Intendente.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Comerciante de Lannisporto</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Lannister que você for marchar nesta fase.
Lannisport Moneylender <i>Agiota de Lannisporto</i>	Mercador.	Limitada. Renda +1.
Lannisport Treasure <i>Tesouro de Lannisporto</i>	As Terras Ocidentais.	Reação: Após o início da fase de tributação, coloque 1 de ouro da sua pilha de ouro disponível no <i>Tesouro de Lannisporto</i> . Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Tesouro de Lannisporto</i> para mover qualquer número de ouro do <i>Tesouro de Lannisporto</i> para a sua pilha de ouro.
Moon Brothers <i>Irmãos da Lua</i>	Membro de Clã.	Ação: Durante um desafio em que você controla um personagem Membro de Clã atacante, ajoelhe sua carta de Casa para colocar <i>Irmãos da Lua</i> da sua mão para o jogo (em pé), participando como atacante.
Mountains of the Moon <i>Montanhas da Lua</i>	Westeros.	Reação: Depois que um personagem Membro de Clã entra em jogo, ele ganha um ícone de desafio de sua escolha até o final da fase.
Paid Off <i>Pago</i>	Condição.	Apenas em personagem do adversário. Emboscada (1). Reação: Depois de vencer um desafio de intriga, ajoelhe o personagem ligado. Em seguida, o controlador deste personagem pode pagar a você 1 de ouro de sua pilha disponível para levantar este personagem.
Painted Dogs <i>Cães Pintados</i>	Membro de Clã.	Emboscada (4). Ação de Desafios: Devolva <i>Cães Pintados</i> à sua mão para escolher e levantar um personagem Membro de Clã ou <i>Tyrion Lannister</i> .
Red Cloaks <i>Capas Vermelhas</i>	Exército. Mercenário.	Durante os desafios de intriga, <i>Capas Vermelhas</i> recebe +1 de FORÇA para cada ouro nele. Ação: Mova 1 de ouro de sua pilha de ouro para <i>Capas Vermelhas</i> . (Limite de uma vez por fase.)
Red Keep Spy <i>Espiã da Fortaleza Vermelha</i>	Aliado. Espião.	Emboscada (4). Reação: Depois que <i>Espiã da Fortaleza Vermelha</i> entra em jogo usando uma emboscada, escolha um personagem com custo impresso igual ou inferior a 3. Se você tiver mais cartas na mão do que o controlador desse personagem, devolva-o para a mão do seu dono.
Ser Gregor Clegane	Casa Clegane. Cavaleiro. Senhor.	Pilhagem. Renome. Reação: Depois que <i>Sor Gregor Clegane</i> descartar um personagem usando Pilhagem, coloque a carta descartada na pilha de mortos do seu dono. Em seguida, você pode escolher e matar outro personagem cujo custo impresso seja igual ao custo impresso daquele personagem descartado.
Ser Gregor's Marauders <i>Saqueadores do Sor Gregor</i>	Casa Clegane. Invasor.	Pilhagem. Reação: Depois que Saqueadores do Sor Gregor descartarem um evento usando Pilhagem, levante <i>Saqueadores do Sor Gregor</i> .
Ser Jaime Lannister	Cavaleiro. Senhor.	<i>Sor Jaime Lannister</i> não se ajoelha quando é declarado atacante em desafios militares, e ganha Renome enquanto participa de desafios militares.

Ser Jaime Lannister <i>(Lions of Casterly Rock)</i>	Guarda Real. Cavaleiro.	Cada personagem Cavaleiro que você controla ganha Renome enquanto ataca sozinho. Ação de Desafios: Escolha um personagem Guarda Real . Até o final da fase, esse personagem ganha um ícone de intriga. (Limite de uma vez por fase.)
Ser Kevan Lannister	Cavaleiro. Senhor. Pequeno Conselho.	Reação: Depois de marchar <i>Sor Kevan Lannister</i> , escolha uma localização ou acessório Lannister ou neutro em sua pilha de descartes e coloque em jogo.
Ser Lancel Lannister	Cavaleiro. Senhor.	Enquanto você controla exatamente um outro personagem Lannister Senhor ou Senhora , <i>Sor Lancel Lannister</i> recebe + X de FORÇA. X é a FORÇA desse personagem.
Ser Robert Strong <i>Sor Robert Forte</i>	Guarda Real. Cavaleiro.	Sombra (5). Reação: Após <i>Sor Robert Forte</i> sair das sombras, escolha e mate um personagem ajoelhado com custo impresso igual ou inferior a 5.
Shae	Aliado. Companheiro.	Ação de Desafios: Pague 1 de ouro para levantar <i>Shae</i> . (Limite de duas vezes por fase.)
Shagga Son of Dolf <i>Shagga Filho de Dolf</i>	Membro de Clã.	Enquanto <i>Shagga Filho de Dolf</i> estiver na sua mão, ele recebe Emboscada (0) se você controlar um personagem do Membro de Clã ou <i>Tyrion Lannister</i> . Reação Forçada: Depois que <i>Shagga Filho de Dolf</i> entrar em jogo usando Emboscada, escolha e mate um personagem Lannister que você controla.
Shield of Lannisport <i>Escudo de Lannisporto</i>	Título.	Apenas personagem Lannister Senhor ou Senhora . Enquanto você não controlar nenhum personagem Senhor ou Senhora com custo impresso 4 ou superior, exceto o personagem ligado, o personagem ligado recebe +2 de FORÇA e ganha Renome. Renda +1.
Stone Crows <i>Corvos de Pedra</i>	Membro de Clã.	Emboscada (3). Conferir (2). (Quando esta carta entra em jogo, mova até 2 de ouro de sua pilha de ouro para ela.) Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Corvos de Pedra</i> participa como atacante, descarte 1 de ouro de <i>Corvos de Pedra</i> para que o oponente perdedor escolha e mate um personagem defensor.
Taena Merryweather	Companheiro. Senhora.	Reação: Depois de jogar um evento, escolha e descarte 1 carta da sua mão para comprar 1 carta.
Tanda Stokeworth	Senhora.	Reação: Depois que você marchar <i>Tanda Stokeworth</i> , cada jogador recebe 3 de ouro.
The Boy King <i>O Rei Menino</i>	Título.	Apenas personagem Senhor . O personagem ligado ganha o atributo Rei . Reação: Depois que um personagem com custo impresso 3 ou inferior for morto, ajoelhe <i>O Rei Menino</i> para que o personagem ligado ganhe 1 de PODER.
The Goldroad <i>A Estrada do Ouro</i>	Westeros.	Limitada. Ação de Desafio: Ajoelhe <i>A Estrada do Ouro</i> para ganhar 1 de ouro. Renda +1.

The Hound <i>O Cão de Caça</i>	<i>Casa Clegane.</i>	Emboscada (4). Reação Forçada: Depois de vencer um desafio no qual <i>O Cão de Caça</i> está participando, você pode descartar 1 carta aleatoriamente da sua mão. Se você não o fizer, devolva <i>O Cão de Caça</i> à sua mão.
The Queen's Assassin <i>O Assassino da Rainha</i>	<i>Espião.</i>	Emboscada (4). Reação: Depois que <i>O Assassino da Rainha</i> entrar em jogo usando uma emboscada, escolha um oponente. Se você tiver mais cartas na mão do que aquele jogador, ele deve escolher e matar um personagem em seu controle.
The Things I Do For Love <i>As Coisas Que Eu Faço Por Amor</i>		Jogue apenas se você controlar um personagem <i>Lannister</i> de atributo Senhor ou Senhora . Ação de Desafio: Ajoelhe sua carta da Casa para escolher um personagem controlado por um oponente com custo de ouro impresso de até X. Devolva-o para a mão de seu dono.
The Tickler <i>O Cócegas</i>	<i>Aliado.</i>	Ação de Domínio: Ajoelhe <i>Cócegas</i> para descartar a carta do topo do baralho de um oponente. Depois, você pode escolher uma cópia dessa carta que estiver em jogo e descartá-la.
Timett Son of Timett <i>Timett Filho de Timett</i>	<i>Membro de Clã.</i>	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Timett Filho de Timett</i> está atacando, escolha e mate um personagem com custo impresso X ou menor. X é o número de Membros do Clã que você controla.
Tithe Collector <i>Coletor de Dízimos</i>	<i>Aliado. Fé dos Sete.</i>	Reação: Depois de coletar a renda, pague 2 de ouro para que <i>Coletor de Dízimos</i> ganhe 1 de PODER. Renda + 1.
Tommem Baratheon	<i>Rei. Senhor.</i>	Cada jogador sem cartas na mão não pode ganhar PODER com bônus de desafios (sem oposição e rivais).
Treachery <i>Traição</i>		Jogue somente se você controla um personagem Lannister único. Interrupção: Cancela os efeitos da habilidade de um personagem, localização ou acessório.
Trial by Combat <i>Desafio por Combate</i>		Interrupção: Quando for aplicar a conquista para um desafio de intriga, aplique uma conquista militar em seu lugar.
Tyrian Lannister	<i>Senhor.</i>	Furtividade. Reação: Depois que um desafio de intriga for iniciado, ganhe 2 de ouro. (Limite de até duas vezes por rodada.)
Tyrian Lannister <i>(Lions of Casterly Rock)</i>	<i>Senhor.</i>	Reação: Depois de vencer um desafio, retorne um personagem Membro de Clã atacante à sua mão para (escolha uma): comprar 2 cartas, ganhar 3 de ouro, ou aumentar o valor da conquista em sua carta de plano revelada em 1 até o final do desafio. (Limite de duas vezes por fase.)
Tywin Lannister	<i>Senhor.</i>	Renome. <i>Tywin Lannister</i> recebe +1 de FORÇA para cada 1 de ouro disponível em sua pilha. Renda +2.
Tywin Lannister <i>(Lions of Casterly Rock)</i>	<i>Senhor. Pequeno Conselho.</i>	Pilhagem. Interrupção: Quando exatamente 1 carta for ser descartada do baralho de um jogador, ao invés disso, observe as 2 primeiras cartas do baralho desse jogador e descarte 1.
Valyrian Steel Dagger <i>Punhal de Aço Valiriano</i>	<i>Aço Valiriano. Arma.</i>	Durante os desafios de intriga, o personagem ligado recebe +2 de FORÇA e ganha Furtividade.

Walk of Atonement <i>Caminhada da Punição</i>	Fé dos Sete.	Ação de Domínio: Descarte qualquer quantidade de PODER de um personagem que você controla. Para cada PODER descartado, descarte 1 carta aleatoriamente da mão de cada oponente, e compre 1 carta.
Western Fiefdom <i>Feudo Ocidental</i>	As Terras Ocidentais.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Feudo Ocidental</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Lannister que você for marchar nesta fase.
Widow's Wail <i>Lamento de Viúva</i>	Aço Valiriano. Arma.	Emboscada (1). O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Se o personagem ligado for <i>Joffrey Baratheon</i> , ele ganha um ícone de desafio militar.
Without His Beard <i>Sem Sua Barba</i>		Reação: Depois de vencer um desafio de intriga, descarte aleatoriamente até 3 cartas da mão do oponente perdedor. Depois, esse jogador compra 2 cartas.
CASA MARTELL		
A Mission in Essos <i>Uma Missão em Essos</i>		Sombra (2). Ação: Remova todas as cartas, exceto a última carta de baixo do seu baralho. Em seguida, embaralhe sua pilha de descartes no seu baralho e compre 3 cartas.
Areo Hotah	Guarda.	Emboscada (5). Reação: Após <i>Areo Hotah</i> entrar em jogo durante um desafio, escolha um personagem participante e remova-o do desafio.
Arianne Martell	Senhora.	Ação: Coloque em jogo um personagem da sua mão com custo em até 5 de ouro. Depois, devolva <i>Arianne Martell</i> para a sua mão (ela não pode ser salva). (Limite de uma vez por fase.)
Arianne Martell <i>(Journey to Oldtown)</i>	Senhora.	Perspicácia. Ação de Desafios: Devolva <i>Arianne Martell</i> à sua mão para escolher um personagem com a FORÇA menor que o dela e devolva-o à mão de seu dono.
Attainted <i>Desonrado</i>	Condição.	Apenas para personagem do adversário. O personagem ligado perde um ícone de desafio de intriga.
Bastard Daughter <i>Filha Bastarda</i>	Bastarda. Serpente de Areia.	Interrupção: Quando <i>Filha Bastarda</i> ou <i>O Víbora Vermelha</i> forem mortos, descarte aleatoriamente 1 carta da mão de cada oponente.
Blood Orange Grove <i>Bosque da Laranja Sanguínea</i>	Dorne.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Bosque da Laranja Sanguínea</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Martell que você for marchar nesta fase.
Burning on the Sand <i>Queimando na Areia</i>		Ação: Depois de você perder um desafio sem oposição, mude o valor da conquista da carta de plano revelada do oponente vencedor para 0, até o fim do desafio.
Change of Plans <i>Mudança de Planos</i>		Reação: Depois de perder um desafio, se houver menos de 5 cartas na sua pilha de planos usados, mova uma carta da sua pilha de planos para a parte de baixo da pilha usada.
Condemned <i>Condenado</i>	Condição.	Apenas para personagem do adversário. O personagem ligado perde um ícone de desafio de poder.

Confinement <i>Confinamento</i>		Ação: Escolha um personagem com até 4 de FORÇA. Até o final da fase, esse personagem perde um ícone de desafio militar, um de intriga e um de poder.
Dawn <i>Alvorada</i>	Arma.	O personagem ligado recebe +1 de FORÇA para cada carta de plano revelada em sua pilha de descarte. Se o personagem ligado for da Casa Dayne , ele ganha Intimidação.
Desert Scavenger <i>Libertador do Deserto</i>	Aliado.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Libertador do Deserto</i> para reduzir o custo do próximo personagem Martell que você for marchar nesta fase em 1.
Doran Martell	Senhor.	Perspicácia. Os outros personagens Martell de atributo Senhor ou Senhora que você controla recebem +1 de FORÇA para cada carta de plano usada em sua pilha.
Doran's Game <i>Jogo de Doran</i>		Reação: Depois de vencer um desafio de intriga por 5 ou mais de FORÇA, ganhe X de PODER para sua Casa. X é o número de cartas de plano usadas na sua pilha. (Máximo de 1 por desafio.)
Dornish Fiefdom <i>Feudo Dornês</i>	Dorne.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Feudo Dornês</i> para ganhar 1 de ouro. (2 de ouro, ao invés disso, se você não for o primeiro jogador.)
Dornish Paramour <i>Amante Dornesa</i>	Companheiro.	Reação: Depois que <i>Amante Dornesa</i> for declarada atacante, escolha um personagem controlado pelo jogador defensor. Esse personagem deve ser declarado como defensor neste desafio, se possível.
Dornish Spy <i>Espiã Dornesa</i>	Espião.	Emboscada (4). Reação: Depois que <i>Espiã Dornesa</i> entra em jogo, escolha um personagem. Até o final da fase, esse personagem perde um ícone de desafio de sua escolha.
Edric Dayne	Irmandade Sem Bandeiras. Casa Dayne. Senhor.	Furtividade. Ação: Pague 1 de ouro para dar a <i>Edric Dayne</i> um ícone de desafio de sua escolha até o final da fase.
Elia Sand	Bastarda. Serpente de Areia.	Reação: Depois que você perder um desafio, escolha um personagem. Até o fim da fase, aquele personagem ganha Furtividade. (Limite de duas vezes por fase.)
Ghaston Grey <i>Sinistres Gris</i>	Dorne.	Reação: Depois de perder um desafio como jogador defensor, ajoelhe e sacrifique <i>Sinistres Gris</i> para devolver o personagem atacante alvo para a mão de seu dono (ele não pode ser salvo).
Greenblood Trader <i>Comerciante do Sangueverde</i>	Aliado.	Reação: Após <i>Comerciante do Sangueverde</i> entrar em jogo, olhe as 2 cartas do topo do seu baralho. Adicione até 1 destas cartas em sua mão e coloque as outras na parte de baixo do seu baralho, em qualquer ordem.
He Calls it Thinking <i>Ele Chama Isso de Reflexão</i>		Interrupção: Quando os efeitos de alguma habilidade do oponente forem ativadas (exceto para agenda ou plano), cancele esses efeitos, a menos que esse jogador pague 1 de ouro.
House Dayne Knight <i>Cavaleiro da Casa Dayne</i>	Casa Dayne. Cavaleiro.	
House Manwoody Guard <i>Guarda da Casa Manwoody</i>	Guarda. Casa Manwoody.	

In Doran's Name Em Nome de Doran		Ação: Ajoelhe sua carta de Casa para ganhar X de ouro. X é o número de cartas usadas na sua pilha de planos.
Knights of the Sun <i>Cavaleiros do Sol</i>	Exército. Cavaleiro.	Sem acessórios, exceto Arma . Enquanto houver 3 ou mais cartas de plano usadas na sua pilha, <i>Cavaleiros do Sol</i> ganha Renome.
Locked Away <i>Trancado</i>	Condição.	Terminal. Reação: Após o início da fase de marcha, retorne o personagem ligado para a mão do seu dono (não pode ser salvo).
Maester Caleotte	Meistre.	Reação: Depois de perder um desafio no qual <i>Meistre Caleotte</i> estiver participando, escolha um personagem. Esse personagem perde um ícone de desafio de sua escolha até o final da fase.
Maester Myles	Meistre.	Ação de Desafios: Ajoelhe <i>Meistre Myles</i> para escolher um personagem com custo impresso igual ou inferior ao número de cartas na sua pilha de planos usados. Até o final da fase, esse personagem perde um ícone de desafio de sua escolha.
Maester of Starfall <i>Meistre de Tombastela</i>	Casa Dayne. Meistre.	Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Meistre de Tombastela</i> para escolher um personagem. Até o final da fase, esse personagem perde (escolha um): Perspicácia, Intimidação, Pilhagem ou Renome.
Maester of Sunspear <i>Meistre de Lançassolar</i>	Meistre.	Reação: Depois de perder um desafio no qual <i>Meistre de Lançassolar</i> for participante, escolha um acessório e devolva-o à mão de seu dono.
Myrcella Baratheon	Senhora.	Enquanto não houver um personagem Rei em jogo, <i>Myrcella Baratheon</i> tem Renome e não se ajoelha quando declarada defensora em desafios de poder.
Nymeria Sand	Bastarda. Serpente de Areia.	Ação de Desafios: Escolha um personagem de um oponente. Até o final da fase, esse personagem perde um ícone de desafio de sua escolha, e cada personagem Serpente de Areia que você controla ganha esse ícone de desafio. (Limite de uma vez por fase.)
Obara Sand	Bastarda. Serpente de Areia.	<i>Obara Sand</i> pode ser declarada defensora durante os desafios de poder em que você for o jogador defensor, mesmo estando ajoelhada.
Palace Spearman <i>Lanceiro do Palácio</i>	Guarda.	Sem acessórios. Enquanto você não for o primeiro jogador, <i>Lanceiro do Palácio</i> recebe um ícone de desafio de intriga.
Ricasso	Aliado. Intendente.	Conferir (2). Você é considerado como tendo X cartas adicionais na sua pilha de planos usada. X é o número de ouro que <i>Ricasso</i> possui.
Ser Gerris Drinkwater	Cavaleiro.	Renome. Sombra (5). Reação: Depois que Ser Gerris Drinkwater sair das sombras, escolha uma carta no seu baralho de planos e troque-a por uma carta na pilha de planos usados.
Starfall Cavalry <i>Cavalaria de Tombastela</i>	Exército. Casa Dayne.	Sem acessórios, exceto Arma . Reação: Depois que <i>Cavalaria de Tombastela</i> entra em jogo, compre 1 carta. (3 cartas, ao invés disso, se houver 3 ou mais cartas de plano em sua pilha de usadas.)
Sunspear <i>Lançassolar</i>	Dorne.	Reação: Depois de perder um desafio como jogador defensor, ajoelhe <i>Lançassolar</i> para aumentar em 1, até o final da fase, o valor da conquista de sua carta de plano revelada para os desafios deste mesmo tipo.

The Boneway <i>O Caminho do Espinhaço</i>	Dorne.	Reação: Depois de perder um desafio, coloque 1 marcador de vingança em <i>O Caminho do Espinhaço</i> . Ação de Domínio: Ajoelhe <i>O Caminho do Espinhaço</i> e descarte 6 marcadores de vingança. Ganhe 3 de PODER para a sua Casa.
The Prince's Pass <i>Passo do Príncipe</i>	Dorne.	Reação: Depois de perder um desafio como jogador defensor, ajoelhe <i>Passo do Príncipe</i> para escolher um personagem atacante. Até o final da fase, esse personagem perde um ícone de desafio de sua escolha. Caso não haja mais ícones de desafio restantes neste personagem, sacrifique <i>Passe do Príncipe</i> para descartá-lo de jogo.
The Prince's Plan <i>O Plano do Príncipe</i>		Ação: Escolha um personagem. Até o final da fase, aquele personagem recebe +1 de FORÇA para cada carta de plano usada em sua pilha e ganha um ícone de desafio de sua escolha. Reação: Depois de perder um desafio, pague 1 de ouro para devolver <i>O Plano do Príncipe</i> da sua pilha de descarte para a sua mão.
The Red Viper <i>O Víbora Vermelha</i>	Senhor.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>O Víbora Vermelha</i> participa como atacante, ele recebe 1 de PODER para cada 5 de FORÇA pelo qual você venceu o desafio.
The Shadow City <i>A Cidade Sombria</i>	Dorne.	Sombra (2). Reduza o custo de marchar cada uma das suas cartas para as sombras em 1. Ação de Desafios: Ajoelhe <i>Cidade Sombria</i> e descarte 1 carta das sombras para comprar 2 cartas.
Trystane Martell	Senhor.	Reação: Depois de perder um desafio no qual <i>Trystane Martell</i> está participando, escolha um personagem com a FORÇA menor que a dele. Até o final da fase, esse personagem não pode ser declarado como defensor.
Unbowed, Unbent, Unbroken <i>Insubmissos, Não Curvados, Não Quebrados</i>		Jogue apenas se você não for o primeiro jogador. Reação: Depois de perder um desafio como jogador defensor, nomeie um tipo de desafio. Até o final da fase, o vencedor deste desafio não poderá iniciar desafios do tipo que você nomeou. (Máximo de 1 por desafio.)
Vengeance for Elia <i>Vingança pela Elia</i>		Interrupção: Quando a conquista for aplicada para um desafio no qual você é o jogador defensor, escolha um oponente. Esse jogador deve satisfazer o efeito da conquista normal no seu lugar, como se ele fosse o jogador defensor.
Venomous Blade <i>Lâmina Venenosa</i>	Arma.	Apenas personagem Martell que você controla. Emboscada (3). O personagem ligado recebe +1 de FORÇA. Reação: Depois que a Lâmina Venenosa entrar em jogo, coloque um marcador de veneno em um personagem com FORÇA impressa de 2 ou menos. No final da fase, se esse personagem ainda tiver esse marcador de veneno, remova-o e mate-o.
You Murdered Her Children <i>Você Assassinou Os Filhos Dela</i>		Ação de Desafios: Escolha um personagem Martell que você controla. Até o final da fase, dobre a FORÇA desse personagem. No final da fase, se esse personagem ainda estiver em jogo, mate-o.
CASA STARK		

Arya Stark	Senhora.	Furtividade. Enquanto <i>Arya Stark</i> estiver duplicada, ela ganha um ícone de desafio militar. Reação: Quando <i>Arya Stark</i> entra em jogo, coloque a carta do topo do seu baralho virada para baixo sob ela, na condição de duplicata.
Bear Island Scout <i>Escolta da Ilha dos Ursos</i>	Casa Mormont.	Reação: Depois de marchar <i>Escolta da Ilha dos Ursos</i> , se cada personagem que você controla for Stark , procure no seu baralho por uma carta Casa Mormont , revele-a e adicione-a à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Bolton Flayer <i>Esfolador Bolton</i>	Aliado. Casa Bolton.	Sombra (2). Interrupção Forçada: Quando a fase de desafios terminar, escolha e mate um personagem com o menor custo impresso (não pode ser salvo).
Bran Stark	Senhor.	Interrupção: Quando os efeitos do evento de um oponente forem iniciar, sacrifique <i>Bran Stark</i> para cancelar estes efeitos.
Catelyn Stark	Casa Tully. Senhora. Fé dos Sete.	Enquanto <i>Catelyn Stark</i> estiver participando de um desafio, seus oponentes não poderão ativar habilidades de cartas.
Direwolf Pup <i>Filhote de Lobo Gigante</i>	Lobo Gigante.	Sem acessórios. <i>Filhote de Lobo Gigante</i> recebe +1 de FORÇA para cada outra carta Lobo Gigante que você controla.
Donella Hornwood	Casa Hornwood. Senhora.	Reduz em 1 o custo da primeira carta leal que você jogar ou marchar cada rodada.
Eddard Stark	Senhor. Pequeno Conselho.	Renome. Reação: Depois que um desafio é iniciado contra você, levante <i>Eddard Stark</i> .
Fear Cuts Deeper Than Swords <i>Medo Corta Mais Profundo Que Espadas</i>		Interrupção: Quando os efeitos de uma habilidade que escolhe um personagem Stark como seu único alvo iniciar, cancele esses efeitos e levante esse personagem.
For the North! <i>Pelo Norte!</i>		Jogue apenas durante um desafio militar. Ação: Escolha um personagem Stark participante. Até o final do desafio, aquele personagem recebe +2 de FORÇA. Se você vencer o desafio, compre 1 carta.
Gates of Winterfell <i>Portões de Winterfell</i>	O Norte. Winterfell.	Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Portões de Winterfell</i> para revelar a carta do topo do seu baralho. Se for uma carta Stark , compre-a.
Greatjon's Vanguard <i>Vanguarda do Grande Jon</i>	Exército. Casa Umber.	Sem acessórios. Enquanto houver menos de 3 cartas em sua pilha de planos descartados, <i>Vanguarda do Grande Jon</i> recebe +2 de FORÇA e ganha Renome.
Grey Wind <i>Vento Cinzento</i>	Lobo Gigante.	Intimidação. Sem acessórios. Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Vento Cinzento</i> para escolher e matar um personagem de até 1 de FORÇA. (Até 2 de FORÇA, ao invés disso, se você controla <i>Robb Stark</i>).
Harrenhal	Contestado. Fortaleza.	Reação: Depois que um personagem entrar em jogo, ajoelhe a sua carta de Casa e sacrifique <i>Harrenhal</i> para matar este personagem.

Heart Tree Grove <i>Represeiro</i>	Deuses Antigos. Winterfell.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Represeiro</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Stark que você for marchar nesta fase.
Hodor	Companheiro.	Sem acessórios. <i>Hodor</i> não pode ser declarado como atacante, a menos que você controle <i>Bran Stark</i> . <i>Hodor</i> não contribui com sua FORÇA para o total de domínio.
Hoster Tully	Casa Tully. Senhor.	Enquanto <i>Hoster Tully</i> participar de um desafio, os outros personagens Casa Tully que você controla ganham Renome.
Ice <i>Gelo</i>	Aço Valiriano. Arma.	Apenas personagem Stark . O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Depois de vencer um desafio militar no qual o personagem ligado é participante, sacrifique <i>Gelo</i> para escolher e matar um personagem controlado pelo oponente.
Jeyne Westerling	Senhora. Rainha.	Ação: Ajoelhe Jeyne Westerling para escolher e levantar um personagem Stark de atributos Senhor ou Rei .
Jojen Reed	Casa Reed.	Furtividade. Reação: Após <i>Jojen Reed</i> se levantar, revele a carta do topo do baralho de cada jogador. Você pode: descartar cada uma dessas cartas, ou fazer com que cada jogador compre a sua carta revelada.
Lady <i>Senhora</i>	Lobo Gigante.	Apenas personagem Stark . Terminal. O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Ação: Pague 1 de ouro para equipar <i>Senhora</i> a um personagem diferente. Se o personagem ligado for <i>Sansa Stark</i> , levante-a. (Limite de uma vez por fase.)
Last Hearth Scouts <i>Batedores de Última Lareira</i>	Casa Umber.	Reação Forçada: Depois que um personagem entrar em jogo durante a fase de desafios, ajoelhe-o.
Like Warm Rain <i>Como Chuva Quente</i>		Reação: Depois que você perder um desafio de intriga como jogador defensor, ajoelhe um personagem Lobo Gigante para escolher e matar um personagem atacante. (Máximo de 1 por desafio.)
Maege Mormont	Casa Mormont. Senhora.	Renome. Reação: Depois de vencer um desafio no qual você controla um personagem Casa Mormont participante, revele a carta do topo do seu baralho. Se for uma carta Stark , compre-a.
Maester Luwin	Meistre.	Enquanto você controlar: - <i>Robb Stark</i> , ele ganhará Perspicácia. - <i>Jon Snow</i> , ele ganhará Furtividade. - <i>Bran Stark</i> , ele ganhará: “Imune aos efeitos das cartas de plano do oponente.” - <i>Rickon Stark</i> , ele ganhará Pilhagem.
Meera Reed	Casa Reed. Senhora.	Sombra (1). Furtividade. Reação: Depois que um personagem Stark que você controla for sacrificado, devolva <i>Meera Reed</i> às sombras. Reação: Depois que <i>Meera Reed</i> sair das sombras, escolha 1 personagem. Até o final da fase, trate-o como se sua caixa de texto impressa estivesse em branco (exceto Atributos).

Northern Armory <i>Arsenal do Norte</i>	O Norte.	Arsenal do Norte não pode levantar. Ação: Ajoelhe <i>Arsenal do Norte</i> para escolher e levantar um personagem Stark . Renda +1.
Northern Keep <i>Fortaleza Nortenha</i>	O Norte.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Fortaleza Nortenha</i> para ganhar 1 de ouro. (2 de ouro, ao invés disso, se houver mais cartas de plano de Inverno do que cartas de Verão reveladas.)
Roaming Wolfpack <i>Matilha Perambulante</i>	Lobo Gigante.	Intimidar. Sem acessórios. Enquanto <i>Matilha Perambulante</i> estiver atacando, cada Lobo Gigante atacando recebe +2 de FORÇA.
Robb Stark	Senhor.	Renome. Reação: Depois que um personagem Stark que você controla for sacrificado ou morto, levante os demais personagens que você controla. (Limite de uma vez por rodada.)
Roose Bolton	Aliado. Casa Bolton. Senhor.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Roose Bolton</i> estiver participando como atacante, escolha um número de personagens controlados pelo oponente perdedor cuja FORÇA total somada seja de até X. X é a FORÇA de <i>Roose Bolton</i> . Sacrifique <i>Roose Bolton</i> para matar cada um destes personagens.
Sansa Stark	Senhora.	<i>Sansa Stark</i> entra em jogo ajoelhada. Reação: Depois que <i>Sansa Stark</i> se levantar, ganhe 1 de PODER para sua Casa. (Limite de uma vez por rodada.)
Sansa's Maid <i>Criada da Sansa</i>	Companheiro.	Conferir (3). As personagens Senhora que você controla recebem +1 de FORÇA para cada ouro que <i>Criada da Sansa</i> possui.
Ser Rodrick Cassel	Cavaleiro.	Não pode usar acessórios, exceto Arma . Enquanto <i>Sor Rodrik Cassel</i> estiver atacando em um desafio militar, os personagens Stark únicos que você controla recebem Perspicácia.
Shaggy Dog <i>Cão Felpudo</i>	Lobo Gigante.	Apenas personagem Stark que você controle. Reação: Depois de vencer um desafio no qual o personagem ligado participa como atacante, o oponente perdedor deve escolher e matar um personagem defensor. Ação: Pague 1 de ouro para ligar <i>Cão Felpudo</i> a um personagem diferente. (Limite de uma vez por fase.)
Skagos	O Norte.	Sombra (1). Ação: Ajoelhe <i>Skagos</i> e sacrifique uma carta Stark em pé para procurar no seu baralho uma carta com o mesmo título que a carta sacrificada e colocá-la em jogo. Embaralhe seu baralho.
Summer <i>Verão</i>	Lobo Gigante.	Sem acessórios. Se você controlar <i>Bran Stark</i> , <i>Verão</i> recebe Perspicácia. Reação: Quando <i>Verão</i> entra em jogo, devolva para sua mão um personagem Stark da sua pilha de descarte ou de sua pilha de mortos com FORÇA impressa de até 2.

The House of Black and White <i>A Casa do Preto e Branco</i>	Braavos.	Conceder (10). Ação de Domínio: Ajoelhe <i>A Casa do Preto e Branco</i> e descarte X de ouro para escolher e matar um personagem com FORÇA impressa de X ou menos (X não pode ser 0). Você pode mover qualquer número de ouro da sua pilha de ouro disponível para <i>A Casa do Preto e Branco</i> .
The North Remembers <i>O Norte Se Lembra</i>		Ação de Desafios: Cada jogador sacrifica um personagem ou uma localização. Reação: Depois que um personagem que você controla é morto, pague 1 de ouro para devolver <i>O Norte Se Lembra</i> da pilha de descarte para a sua mão.
The Tumblestone <i>O Pedregoso</i>	As Terras Fluviais.	Conferir (3). Reação: Depois que um personagem <i>Casa Tully</i> ganhar poder, descarte 1 de ouro de <i>O Pedregoso</i> para levantar aquele personagem.
The Wolf King <i>O Rei Lobo</i>	Título.	Apenas personagem Stark . O personagem ligado torna-se Rei e não se ajoelha quando é declarado atacante em desafios militares.
The Wolfswood <i>A Mata de Lobos</i>	O Norte.	As cartas Lobo Gigante em sua mão ganham Emboscada (X).
Tumblestone Knight <i>Cavaleiro do Pedregoso</i>	Casa Tully. Cavaleiro.	
Vanguard of the North <i>Vanguarda do Norte</i>	Exército.	Sem acessórios. Se houver alguma carta de plano Guerra revelada, <i>Vanguarda do Norte</i> não se ajoelhará quando declarada atacante em um desafio militar.
Winter Is Coming <i>O Inverno Está Chegando</i>		Jogue apenas durante um desafio. Ação: Até o final do desafio, aumente em 1 o valor da conquista de sua carta de plano revelada. (Máximo de 1 por desafio.)
Winterfell Castle <i>Castelo de Winterfell</i>	Fortaleza. Winterfell.	Durante desafios militares ou de poder nos quais você controlar 2 ou mais personagens únicos Stark , cada um deles receberá +2 de FORÇA.
Winterfell Crypt <i>Cripta de Winterfell</i>	Winterfell.	Reação: Depois que um personagem único Stark que você controla for morto ou sacrificado durante a fase de desafios, sacrifique <i>Cripta de Winterfell</i> para escolher um personagem com FORÇA impressa igual ou inferior a dele. No final da fase, se esse personagem ainda estiver em jogo, embaralhe-o de volta no baralho de seu dono.
Winterfell Kennel Master <i>Mestre dos Canis de Winterfell</i>	Aliado.	Ação de Desafios: Se você controlar um personagem Stark participante, ajoelhe um personagem Lobo Gigante ou um personagem com um acessório Lobo Gigante para que ele participe do desafio ao seu lado. (Limite de uma vez por fase.)
Winterfell Steward <i>Intendente de Winterfell</i>	Aliado. Intendente.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Intendente de Winterfell</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Stark que você for marchar nesta fase.
Wolf Dreams <i>Sonhos de Lobo</i>	Sonho.	Ação: Ajoelhe a sua carta da Casa para procurar em seu baralho por uma carta Lobo Gigante . Revele-a e adicione-a à sua mão. Embaralhe o seu baralho.

CASA TARGARYEN

Aegon Targaryen	Senhor.	Sombra (3). Reação: Depois que <i>Aegon Targaryen</i> entrar em jogo, procure no seu baralho por um personagem Exército ou Mercenário , coloque-o em jogo e embaralhe o seu baralho. No final da fase, se essa carta ainda estiver em jogo, devolva-a à sua mão.
Astapor	Astapor. Contestado.	Conferir (4). Ação: Ajoelhe <i>Astapor</i> para escolher um personagem participante. Até o final do desafio, esse personagem recebe -X de FORÇA. X é o número de ouro que a <i>Astapor</i> possui.
Beggar King <i>Rei Pedinte</i>	Título.	Apenas personagem Targaryen . O personagem ligado ganha a característica Rei . Reação: Depois que um oponente revelar uma carta de plano com um valor de ouro impresso mais alto que o seu, ajoelhe <i>Rei Pedinte</i> para ganhar 1 de ouro. (2 de ouro, ao invés disso, se nenhum oponente controlar um personagem Rei .)
Braided Warrior <i>Guerreiros Trançados</i>	Dothraki.	Sem acessórios, exceto Arma .
Blood Magic Ritual <i>Ritual de Magia de Sangue</i>		Interrupção: Quando um personagem não- Exército for morto, salve-o. Em seguida, equipe <i>Ritual de Magia de Sangue</i> a esse personagem como acessório de Condição com o texto: "Terminal. Trate a caixa de texto impressa do personagem anexado como se estivesse em branco (exceto Atributos)."
Consuming Flames <i>Consumindo Chamas</i>		Ação de Desafios: Descarte outra carta Targaryen da sua mão para escolher um personagem participante. Até o final da fase, esse personagem recebe -3 de FORÇA e é morto se sua FORÇA for 0.
Crone of Vaes Dothrak <i>Idosa de Vaes Dothrak</i>	Dothraki.	Reação: Depois que um personagem for descartado da mão ou do baralho de um oponente, ajoelhe um personagem Dothraki para colocá-lo na pilha de mortos de seu dono.
Crown of Gold <i>Coroa de Ouro</i>	Item.	Terminal. O personagem ligado ganha o atributo Rei . O personagem ligado recebe -4 de FORÇA e é morto se a FORÇA for 0.
Daenerys Targaryen	Senhora. Nascida da Tormenta.	Perspicácia. Enquanto <i>Daenerys Targaryen</i> estiver levantada, os personagens do lado do oponente que estiverem participando de um desafio contra você recebem -1 de FORÇA.
Daenerys's Favor <i>Favor de Daenerys</i>	Condição.	Apenas personagem Targaryen . Enquanto o personagem ligado participar de um desafio, os outros personagens participantes recebem -1 de FORÇA.
Doreah	Companheiro.	Durante um desafio em que você controla um personagem participante Senhor ou Senhora , <i>Doreah</i> tem Perspicácia.
Dothraki Outriders <i>Batedores Dothraki</i>	Exército. Dothraki.	Sem acessórios. Pilhagem. Reduza o custo para marchar <i>Batedores Dothraki</i> em 1 de ouro para cada personagem Dothraki que você controla.

Dothraki Sea <i>Mar Dothraki</i>	Essos.	Reação: Depois de vencer um desafio militar, sacrifique <i>Mar Dothraki</i> para colocar um personagem Dothraki da sua mão em jogo. No final da fase, se esta carta ainda estiver em jogo, devolva-a para a sua mão (ela não pode ser salva).
Dracarys!		Ação: Ajoelhe um personagem Dragão ou <i>Daenerys Targaryen</i> para escolher um personagem participante. Até o final da fase, aquele personagem recebe -4 de FORÇA e é morto se a sua FORÇA chegar a 0.
Drogo's Arakh <i>Arakh do Drogo</i>	Arma.	Apenas personagem Dothraki . O personagem ligado recebe +2 de FORÇA. Se o personagem ligado for <i>Khal Drogo</i> , ele não se ajoelha quando é declarado como atacante no primeiro desafio militar iniciado em cada rodada.
Drogon	Dragão. Filhote.	Sem acessórios. Os personagens Nascido da Tormenta que você controlar ganham Renome.
Drogon <i>(In Daznak's Pit)</i>	Dragão.	Emboscada (6). Sem acessórios. Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Drogon</i> está atacando, escolha um personagem controlado pelo oponente perdedor. Até o final da fase, esse personagem recebe -4 de FORÇA e é morto se a FORÇA for 0.
Fire and Blood <i>Fogo e Sangue</i>		Ação de Desafio: Escolha um personagem Targaryen único em sua pilha de mortos e embaralhe-o de volta no seu baralho. Se esse personagem for Filhote , você poderá colocá-lo em jogo.
Freedmen <i>Libertos</i>	Aliado.	Reação: Depois de vencer um desafio por 5 ou mais de FORÇA como jogador atacante, coloque <i>Libertos</i> da sua pilha de descarte para o jogo.
Ghiscari Elite <i>Elite Ghiscari</i>	Aliado.	Reação: Depois que <i>Elite Ghiscari</i> se ajoelhar, escolha um acessório ou evento na sua pilha de descartes e coloque-o no fundo do seu baralho.
Grey Worm <i>Verme Cinzento</i>	Companheiro.	Sem acessórios, exceto Arma. Ação: Durante um desafio em que <i>Verme Cinzento</i> participa como atacante, escolha um personagem defensor. Até o final do desafio, esse personagem recebe -3 de FORÇA. (Limite de uma vez por desafio.)
Handmaiden <i>Aia</i>	Aliado. Companheiro.	Ação: Sacrifique <i>Aia</i> para levantar uma personagem Senhora .
Illyrio's Estate <i>Mansão de Illyrio</i>	Pentos.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Mansão de Illyrio</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Targaryen que você for marchar nesta fase.
In Daznak's Pit <i>Na Arena de Daznak</i>		Sombra (3). Interrupção: Quando a fase de desafios terminar, levante cada personagem. Após esta fase, há uma fase de desafios adicionais. (Máximo de 1 por rodada.)
Khal Drogo	Dothraki. Senhor.	Renome. Você pode iniciar um desafio militar adicional durante a fase de desafios.

Magister Illyrio	Senhor. Mercador.	Ação: Pague 2 de ouro para escolher e levantar um personagem. (Limite de uma vez por fase.)
Meereenese Market <i>Mercado Meereenese</i>	Meereen.	Ação: Ajoelhe <i>Mercado Meereenese</i> para escolher uma carta em uma pilha de descartes e colocá-la no fundo do baralho de seu dono. Renda +1.
Merchant Prince <i>Príncipe Mercador</i>	Companheiro.	Enquanto <i>Príncipe Mercador</i> estiver ligado, ele receberá +1 de FORÇA e ganhará um ícone de desafio militar.
Mirri Maz Duur	Lhazareena. Maegi.	Interrupção: Quando a conquista for aplicada para um desafio no qual <i>Mirri Maz Duur</i> está atacando sozinha, escolha um personagem controlado pelo oponente perdedor. Em vez dos efeitos normais da conquista, mate esse personagem.
Mother of Dragons <i>Mãe de Dragões</i>	Título.	Apenas Nascidos da Tormenta que você controle. Fase de Desafios: Durante um desafio em que você controla um personagem Dragão participante, ajoelhe <i>Mãe de Dragões</i> para ter o personagem ligado participando do desafio em seu lado.
Plaza of Punishment <i>Praça da Punição</i>	Astapor.	Reação: Depois de vencer um desafio, ajoelhe <i>Praça da Punição</i> para escolher um personagem que não estiver usando acessórios. Até o final da fase, aquele personagem recebe -2 de FORÇA (se a FORÇA dele for reduzida a 0, ele morre).
Pyat Pree	Bruxo.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Pyat Pree</i> está participando, procure nas X cartas do topo de seu baralho por um acessório ou evento Targaryen . Revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho. X é a FORÇA pela qual você ganhou o desafio.
Rakharo	Cavaleiro de Sangue. Dothraki.	Enquanto você controlar outro personagem Cavaleiro de Sangue , <i>Rakharo</i> terá Intimidar. Reação: Depois que um personagem for morto por conquista durante um desafio que você iniciou, <i>Rakharo</i> ganha 1 de PODER.
Rhaegal	Dragão. Filhote.	Sem acessórios. Reação: Depois de vencer um desafio no qual você controla um personagem Nascido da Tormenta participante, escolha e levante um personagem Nascido da Tormenta . (Limite de uma vez por fase.)
Rhaegal <i>(Music of Dragons)</i>	Dragão.	Emboscada (5). Sem acessórios. Reação: Depois que o personagem de um oponente for morto por um efeito de carta, levante <i>Rhaegal</i> .
Ser Barristan Selmy	Cavaleiro.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Ser Barristan Selmy</i> está participando, se você tiver menos cartas na mão do que o oponente perdedor, levante-o.
Ser Jorah Mormont	Companheiro. Cavaleiro.	Renome. Se <i>Ser Jorah Mormont</i> tiver 3 ou mais marcadores de traição sobre ele, sacrifique-o. Reação Forçada: Depois de vencer um desafio no qual <i>Ser Jorah Mormont</i> é participante, coloque 1 marcador de traição sobre ele.
Slaver's Bay Port <i>Porto da Baía dos Escravos</i>	Essos.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Porto da Baía dos Escravos</i> para ganhar 1 de ouro. (Ao invés disso, 2 de ouro, se um oponente tiver 4 ou mais personagens em sua pilha de mortos.)

Stormcrows <i>Corvos Tormentosos</i>	<i>Mercenário.</i>	Conceder (5). Ação de Desafios: Descarte X de ouro de <i>Corvos Tormentosos</i> para escolher X personagens. Até o final da fase, cada um desses personagens recebe -1 de FORÇA. (Limite de uma vez por fase.)
Targaryen Loyalist <i>Lealista Targaryen</i>	<i>Aliado.</i>	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Lealista Targaryen</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Targaryen que você for marchar nesta fase.
The Silver Steed <i>A Égua Prata</i>	<i>Cavalo de Guerra.</i>	Apenas personagens <i>Dothraki</i> ou <i>Daenerys Targaryen</i> . Enquanto o personagem ligado estiver participando de um desafio de poder, ele ganha Renome. Reação: Após o personagem ligado ganhar poder utilizando Renome, sacrifique <i>A Égua Prata</i> . Você pode iniciar um desafio de poder adicional nesta fase.
Unexpected Return <i>Retorno Inesperado</i>		Ação de Desafios: Escolha um personagem em sua pilha de descartes e coloque-o em jogo.
Unsullied <i>Imaculado</i>	<i>Exército.</i>	Sem acessórios, exceto <i>Arma.</i> Se <i>Imaculado</i> estiver atacando, os personagens defensores recebem -1 de FORÇA.
Vaes Dothrak	<i>Essos.</i>	Reação: Depois de revelar uma carta de plano, descarte um acessório de sua mão para escolher um acessório com custo impresso igual ou menor em jogo. Descarte-o.
Vaes Tolorro	<i>Essos.</i>	Interrupção: Quando um personagem com 1 ou mais de PODER for morto, ajoelhe <i>Vaes Tolorro</i> para mover 1 de PODER desse personagem para <i>Vaes Tolorro</i> . (Até 2 de PODER, se a FORÇA desse personagem for 0).
Viserion	<i>Dragão. Filhote.</i>	Sem acessórios. Os personagens <i>Nascido da Tormenta</i> que você controla tem Furtividade.
Viserys Targaryen	<i>Senhor</i>	Interrupção: Quando <i>Viserys Targaryen</i> deixa o jogo, escolha um acessório em jogo e descarte-o.
Xaro Xhoan Daxos	<i>Mercador.</i>	Reação: Depois que você marchar um acessório único, ganhe 2 de ouro. (Limite de uma vez por fase.)
Waking the Dragon <i>Despertando o Dragão</i>		Ação: Escolha e levante um personagem Targaryen único da que você controla. No final da fase, se esse personagem ainda estiver em jogo, devolva-o à sua mão.
Warrior's Braid <i>Trança de Guerreiro</i>	<i>Item.</i>	Apenas personagem da Casa Targaryen . O personagem ligado ganha Renome e recebe +1 de FORÇA para cada marcador de sino na <i>Trança de Guerreiro</i> . Reação: Depois de vencer um desafio militar em que o personagem ligado participa como atacante, coloque um marcador de sino na <i>Trança de Guerreiro</i> .
CASA TYRELL		
"A Rose of Gold" <i>"Uma Rosa de Ouro"</i>	<i>Canção.</i>	Ação de Desafios: Veja as 3 cartas do topo do seu baralho. Adicione 1 à sua mão e coloque as outros no fundo do seu baralho, em qualquer ordem.

Alerie Tyrell	Casa Hightower. Senhora.	Reação: Após <i>Alerie Tyrell</i> entrar em jogo, procure nas 10 primeiras cartas do seu baralho por um personagem Tyrell com custo impresso igual ou inferior a 3, revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho.
All Men Are Fools <i>Todos Homens São Tolos</i>		Reação: Depois de vencer um desafio com 5 ou mais de FORÇA, cada personagem Senhora que você controla ganha 1 de PODER. (Máximo de 1 por desafio.)
Arbor Knight <i>Cavaleiro da Árvore</i>	Casa Redwyne. Cavaleiro.	Ação de Desafio: Pague 1 de ouro para escolher um personagem da Casa Redwyne participante. Até o final do desafio, este personagem ganha + 1 de FORÇA. (Limite de 3 vezes por fase.)
Bonds of Chivalry <i>Laços de Cavalaria</i>		Ação: Escolha um personagem Cavaleiro participante que você controla. Levante-o e remova-o do desafio. Então, você pode ajoelhar outro personagem Cavaleiro que você controla para participar do desafio ao seu lado.
Brightwater Host <i>Hoste das Águas Claras</i>	Exército. Casa Florent.	Sem acessórios. Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Hoste das Águas Claras</i> está atacando, escolha 1 carta nas sombras e devolva-a à mão do seu dono. Então, um personagem Tyrell único que você controla ganha 2 de PODER.
Brightwater Knight <i>Cavaleiro das Águas Claras</i>	Casa Florent. Cavaleiro.	Conceder (3). Ação de Marcha: Descarte 1 de ouro de <i>Cavaleiro das Águas Claras</i> para reduzir o custo do próximo personagem Cavaleiro que você for marchar nesta fase em 2. (Limite de uma vez por fase).
Brienne of Tarth <i>Brienne de Tarth</i>	Senhora.	<i>Renome.</i> Se você controla um personagem Rei ou <i>Catelyn Stark</i> , <i>Brienne de Tarth</i> não se ajoelha quando é declarada defensora.
Caswell's Keep <i>Fortaleza dos Caswell</i>	A Campina.	Reação: Depois que você revelar uma carta de plano, escolha um jogador. Olhe as duas cartas do topo do seu baralho. Coloque uma destas cartas de volta no topo, e a outra no fim do baralho.
Courtesan of the Rose <i>Cortesã da Rosa</i>	Companheiro. Espião.	
Elinor Tyrell	Senhora.	Você pode marchar ou jogar uma carta Limitada a mais cada turno.
Garden Caretaker <i>Zelador do Jardim</i>	Aliado.	Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Zelador do Jardim</i> para reduzir em 1 de ouro o custo do próximo personagem Tyrell que você for marchar nesta fase.
Growing Strong <i>Crescendo Fortes</i>		Ação de Desafio: Escolha até três personagens da Casa Tyrell . Os personagens escolhidos recebem +2 de FORÇA até o final desta fase.
Heartsbane <i>Veneno de Coração</i>	Aço Valiriano. Arma.	Apenas personagem Tyrell . Ação: Enquanto o personagem ligado estiver participando de um desafio, ajoelhe <i>Veneno de Coração</i> para dar àquele personagem +3 de FORÇA até o final do desafio.
Highgarden <i>Jardim de Cima</i>	Fortaleza. A Campina.	Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Jardim de Cima</i> e pague 1 de ouro para escolher um personagem atacante. Levante esse personagem e remova-o do desafio.
Highgarden Minstrel <i>Menestrel de Jardim de Cima</i>	Menestrel.	Reação: Depois de jogar um evento de atributo Canção , ganhe 1 de ouro. (Limite de 3 vezes por rodada.)

Horn Hill <i>Monte Chifre</i>	A Campina.	Conferir (3). Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Monte Chifre</i> para dar a cada personagem Tyrell participante que você controla + X de FORÇA até o final do desafio. X é o número de ouro que <i>Monte Chifre</i> possui.
King Renly's Host <i>Hoste do Rei Renly</i>	Exército.	Intimidação. Sem acessórios. Enquanto houver uma carta de plano Verão revelada, <i>Hoste do Rei Renly</i> ganha +4 de FORÇA. Enquanto houver uma carta de plano Inverno revelada, <i>Hoste do Rei Renly</i> não pode ser declarada atacante.
Knight of Summer <i>Cavaleiro do Verão</i>	Cavaleiro.	Enquanto existirem mais cartas de plano Verão reveladas do que de Inverno , <i>Cavaleiro de Verão</i> recebe +2 de FORÇA e tem Renome.
Lady-in-Waiting <i>Dama de Companhia</i>	Companheiro.	<i>Dama de Companhia</i> pode ser marchada como uma duplicata (sem nenhum custo) em uma personagem Senhora que você possui e controla.
Lady Sansa's Rose <i>Rosa da Senhora Sansa</i>		Reação: Depois de vencer um desafio no qual você controla um personagem Cavaleiro que está atacando ou defendendo sozinho, esse personagem ganha 1 de PODER. (3 de PODER se você controlar uma personagem Senhora.) (Máximo de 1 por desafio.)
Left <i>Esquerdo</i>	Guarda.	Sem acessórios, exceto Arma . Se você controla <i>Direito, Esquerdo</i> recebe +1 de FORÇA, ganha um ícone de desafio de poder e não se ajoelha quando é declarado defensor.
Maester Lomys	Meistre.	Reação: Depois de vencer um desafio de intriga como jogador defensor, descarte 1 carta aleatoriamente da mão do jogador atacante.
Mare in Heat <i>Égua no Cio</i>	Cavalo de Guerra.	Apenas personagens Cavaleiro . Enquanto o personagem ligado estiver atacando ou defendendo sozinho, <i>Égua no Cio</i> tem: “ Ação: Ajoelhe <i>Égua no Cio</i> para escolher um personagem participante com FORÇA maior do que a FORÇA do personagem ligado. Remova este personagem do desafio.”
Margaery Tyrell	Senhora.	Ação de Desafio: Ajoelhe <i>Margaery Tyrell</i> para escolher um personagem. Até o final da fase, aquele personagem recebe +3 de FORÇA.
Margaery Tyrell <i>(All Men Are Fools)</i>	Senhora. Rainha.	Renome Reação: Depois que um personagem único Rei ou Senhor que você controla for morto, procure no seu baralho por um personagem único Rei ou Senhor e coloque-o em jogo. Embaralhe seu baralho. (Limite de uma vez por rodada.)
Margaery's Influence <i>Influência de Margaery</i>	Condição.	Terminal. Ação: Enquanto o personagem ligado estiver participando de um desafio, ajoelhe <i>Influência de Margaery</i> e pague 1 de ouro para levantar o personagem e removê-lo do desafio.
Offer of a Peach <i>Oferta de um Pêssego</i>		Jogue apenas se você controla <i>Renly Baratheon</i> ou uma personagem Senhora . Fase de Desafios: Escolha um personagem atacante. Levante-o e remova-o do desafio.
Oldtown <i>Vilavelha</i>	Vilavelha.	Ação: Ajoelhe <i>Vilavelha</i> para nomear um tipo de carta (personagem, localização, acessório ou evento). Em seguida, revele a carta do topo do seu baralho. Se a carta revelada for desse tipo de carta, compre-a e ganhe 1 de PODER para sua Casa.

Olenna's Cunning <i>Astúcia de Olenna</i>		Reação: Se você vencer um desafio de intriga ou de poder, o oponente perdedor deverá nomear um tipo de carta (personagem, localização, acessório ou evento). Procure no seu baralho por uma carta com um tipo diferente daquele escolhido, revele-a e adicione-a em sua mão. Embaralhe seu baralho.
Olenna's Informant <i>Informante de Olenna</i>	Aliado. Espião.	Emboscada (4). Reação: Depois que <i>Informante de Olenna</i> entrar em jogo durante a fase de desafios, nomeie um tipo de desafio. Você pode iniciar um desafio adicional deste tipo nesta fase.
Paxter Redwyne	Casa Redwyne. Senhor.	Reduza em 1 de ouro o custo do primeiro evento que você jogar em cada rodada. Renda +1.
Pleasure Barge <i>Barcaça de Prazer</i>	Barcaça.	Imune à efeitos de cartas. Reação: Depois que você marchar <i>Barcaça de Prazer</i> , se você ainda não tiver comprado nenhuma carta nesta fase, compre 3 cartas. Renda -1.
Randyll Tarly	Casa Tarly. Senhor.	Renome. Reação: Depois que a FORÇA de <i>Randyll Tarly</i> for aumentada por um efeito de carta, levante-o. (Limite duas vezes por fase.)
Right <i>Direito</i>	Guarda.	Sem acessórios, exceto Arma . Se você controla <i>Esquerdo</i> , <i>Direito</i> recebe +1 de FORÇA, ganha um ícone de desafio de intriga e não se ajoelha quando é declarado defensor.
Rose Garden <i>Jardim das Rosas</i>	A Campina.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Jardim das Rosas</i> para reduzir em 1 de ouro o custo da próxima carta Tyrell que você for marchar nesta fase.
Roseroad Patrol <i>Patrulha da Estrada da Rosa</i>	Exército.	Sem acessórios. Enquanto você controlar o personagem com a maior FORÇA em jogo, <i>Patrulha da Estrada da Rosa</i> ganha Furtividade.
Scheming Septon <i>Septão Ardiloso</i>	Fé dos Sete.	Sombra (2). Ação de Desafios: Compre 1 carta e ganhe 2 de ouro. Em seguida, coloque <i>Septão Ardiloso</i> no topo do seu baralho. (Limite de uma vez por fase.)
Ser Hobber Redwyne	Casa Redwyne. Cavaleiro.	Reação: Depois de marchar <i>Sor Hobber Redwyne</i> , procure em seu baralho por uma personagem Senhora , revele-a e adicione-a à sua mão. Embaralhe o seu baralho.
Ser Horas Redwyne	Casa Redwyne. Cavaleiro.	Reação: Depois que <i>Sor Horas Redwyne</i> se ajoelha, escolha e levante uma personagem Senhora .
Ser Mark Mullendore	Cavaleiro.	Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Sor Mark Mullendore</i> está participando, revele a carta do topo do seu baralho. Você pode colocar essa carta em jogo. Se o fizer, coloque <i>Sor Mark Mullendore</i> no topo do seu baralho (não pode ser salvo).

Silver Hair Net <i>Rede de Cabelo Prateada</i>	Item.	Apenas personagens Senhora . O personagem ligado tem Furtividade. Enquanto o personagem ligado estiver participando de um desafio, reduza o custo de cada evento que você joga em 1.
The Arbor <i>A Árvore</i>	Casa Redwyne.	Limitada. Renda +3.
"The Bear and the Maiden Fair" <i>"O Urso e a Bela Donzela"</i>	Canção.	Ação: escolha um jogador. Olhe para as 5 cartas do topo do baralho daquele jogador. Coloque até 3 dessas cartas na parte inferior do baralho e as outras na parte superior, em qualquer ordem.
The Knight of Flowers <i>O Cavaleiro das Flores</i>	Cavaleiro. Senhor.	Renome. Se <i>Cavaleiro das Flores</i> estiver atacando sozinho, o jogador defensor não poderá declarar mais do que 1 personagem como defensor.
The Mander <i>O Vago</i>	A Campina.	Reação: Depois de vencer um desafio por 5 ou mais de FORÇA, ajoelhe <i>O Vago</i> para comprar 2 cartas.
The Queen of Thorns <i>A Rainha de Espinhos</i>	Senhora.	Reação: Após você vencer um desafio de intriga no qual <i>Rainha de Espinhos</i> foi declarada participante, coloque em jogo um personagem Tyrell de sua mão cujo custo impresso seja de até 6 de ouro.
The Might of the Reach <i>O Poderio da Campina</i>		Ação de Desafios: Escolha um personagem participante. Até o final do desafio, esse personagem recebe +10 de FORÇA.
There is My Claim <i>Tem a Minha Reivindicação</i>		Jogue apenas durante um desafio. Ação de Desafios: Revele 4 personagens Tyrell da sua mão para aumentar em 1 o valor da reivindicação na sua carta de plano revelada até o final do desafio. (Máximo de 1 por desafio.)
Wardens of the Reach <i>Protetores da Campina</i>	Exército.	Sem acessórios. <i>Protetores da Campina</i> recebe +1 de FORÇA para cada localização A Campina que você controla.
NEUTRAS		
A Pinch of Power <i>Uma Pitada de Poder</i>	Item. Arma.	Sombra (1). Reação: Depois de vencer um desafio de intriga ou poder por 5 ou mais de FORÇA, como jogador atacante, devolva o personagem ligado à mão de seu dono.
Appointed <i>Nomeado</i>	Título.	Somente personagem único. O personagem ligado ganha um ícone de intriga e a característica Pequeno Conselho .
Beric Dondarrion	Cavaleiro. Senhor. R'hllor.	Renome. X é o número de marcadores de beijo que <i>Beric Dondarrion</i> tem. Reação Forçada: Depois de marchar <i>Beric Dondarrion</i> , coloque 6 marcadores de beijo sobre ele. (Não pode ser cancelado.) Interrupção: Quando <i>Beric Dondarrion</i> for morto, descarte um sinal de beijo dele para salvá-lo.
Bodyguard <i>Guarda-costas</i>	Condição.	Apenas personagens Senhor ou Senhora . Interrupção: Quando o personagem ligado morrer ou for descartado do jogo, sacrifique <i>Guarda-costas</i> para salvar aquele personagem.

Burning the Dead <i>Queimando os Mortos</i>		Ação: Remova do jogo cada personagem não único da pilha de mortos de cada jogador. Compre 1 carta.
Devout Freerider <i>Cavaleiro Andante Devoto</i>	Aliado. Mercenário. Fé dos Sete.	Durante a fase de desafios, nenhum jogador pode ganhar ouro.
Frey Lordling <i>Nobre Frey</i>	Casa Frey. Senhor.	Reação: Depois de iniciar um desafio, <i>Nobre Frey</i> recebe +1 de FORÇA até o final da fase.
Gates of the Moon <i>Portões da Lua</i>	Contestado. Casa Arryn.	Limitado. Aumente o valor de ouro na carta de plano revelada de cada oponente em 1. Renda +2.
Hedge Knight <i>Cavaleiro Errante</i>	Cavaleiro.	Enquanto você controlar outro personagem Cavaleiro , <i>Cavaleiro Errante</i> recebe +1 de FORÇA e ganha um ícone de desafio de poder.
High Septon <i>Alto Septão</i>	Fé dos Sete.	Interrupção: Quando um oponente escolher um personagem que você controla como o único alvo de uma habilidade ativada, escolha um personagem Fé dos Sete elegível que você controla para se tornar o alvo dessa habilidade. (Limite de uma vez por fase.)
Isle of Ravens <i>Ilha dos Corvos</i>	Vilavelha.	Ação: Ajoelhe <i>Ilha dos Corvos</i> para escolher uma carta na pilha de descartes de qualquer jogador. Embaralhe-a de volta no baralho de seu dono.
Jaquen H'ghar	Aliado.	Reação: Quando <i>Jaquen H'ghar</i> entra em jogo, coloque marcadores de Valar Morghulis em até 3 personagens únicos diferentes. Se <i>Jaquen H'ghar</i> deixar o jogo, descarte-os. Reação: Depois de ganhar um desafio em que <i>Jaquen H'ghar</i> participa atacando sozinho, escolha um personagem com marcador de Valar Morghulis e mate-o.
King Beyond the Wall	Título.	Apenas personagens Selvagem . O personagem ligado ganha o atributo Rei . Enquanto o personagem ligado estiver atacando um jogador com mais PODER do que você, aumente o valor da conquista de sua carta de plano revelada em 1.
Knighted <i>Armado Cavaleiro</i>	Título.	O personagem ligado recebe +1 de FORÇA e ganha o atributo Cavaleiro .
Lay Siege <i>Sitiar</i>	Cerco.	Ação: Escolha e ajoelhe uma localização. Em seguida, se essa localização for Contestado , descarte-a de jogo.
Little Bird <i>Passarinho</i>	Condição.	O personagem ligado recebe um ícone de desafio de intriga.
Littlefinger <i>Mindinho</i>	Aliado. Senhor. Pequeno Conselho.	Reação: Depois que você marchar <i>Mindinho</i> , compre 2 cartas. Renda +1.
Milk of the Poppy <i>Leite de Papoula</i>	Condição.	Terminal. Trate a caixa de texto impressa do personagem ligado como se estivesse em branco (exceto para Atributos).

Nefarious Acolyte <i>Acólito Nefasto</i>	Meistre.	Sombra (2). Ação: Ajoelhe <i>Acólito Nefasto</i> e pague 1 de ouro para escolher uma carta de plano. Até o final da fase, trate-a como sua caixa de texto impressa estivesse em branco (exceto para Atributos).
Nightmares <i>Pesadelos</i>	Sonho.	Ação: Escolha um personagem ou localização. Até o final da fase, trate a caixa de texto impressa dessa carta como se ela estivesse em branco (exceto Atributos).
Noble Lineage <i>Linhagem Nobre</i>	Condição.	O personagem ligado recebe um ícone de desafio de poder.
Ocean Road <i>Estrada do Oceano</i>	Westeros.	Limitado. Ação de Marcha: Ajoelhe <i>Estrada do Oceano</i> para reduzir em 1 o custo da próxima carta neutra (ou que não for da sua Casa) que você marchar nesta fase.
Old Bill Bone <i>Velho Osso Bill</i>	Mercenário.	Sombra (1). Reação: Depois que <i>Velho Osso Bill</i> sair das sombras, ajoelhe a carta da Casa de cada oponente.
Quiet as a Shadow		Ação: Escolha um personagem único com custo impresso de até 3 de ouro. Até o fim desta fase, ele recebe Furtividade.
Poisoned Coin <i>Moeda Envenenada</i>		Sombra (0). Reação: Depois de vencer um desafio sem oposição no qual você controla um personagem atacante com Sombra, coloque um marcador de veneno em um personagem sem Sombra controlada pelo oponente perdedor. No final da fase, se esse personagem ainda tiver esse marcador de veneno, remova-o e mate-o. (Máximo de 1 por desafio.)
Put to the Sword <i>Passar na Espada</i>		Reação: Depois de vencer um desafio militar como jogador atacante por 5 ou mais de FORÇA, escolha um personagem controlado pelo oponente perdedor e mate-o. (Máximo de 1 por desafio.)
Put to the Torch <i>Passar na Tocha</i>		Reação: Depois de vencer por 5 ou mais de FORÇA um desafio militar como jogador atacante, escolha e uma localização do oponente perdedor e descarte-a. (Máximo de 1 por desafio.)
Rattleshirt's Raiders <i>Invasores do Camisa de Chocalho</i>	Invasor. Selvagem.	Sem acessórios. Reação: Depois de vencer um desafio no qual <i>Invasores do Camisa de Chocalho</i> participa como atacante, escolha um acessório controlado pelo oponente perdedor e descarte-o do jogo.
Seal of the Hand <i>Selo da Mão</i>	Item.	Apenas personagens Senhor ou Senhora . Ação: Ajoelhe <i>Selo da Mão</i> para levantar o personagem ligado.
Shadowblack Lane <i>Travessa da Sombra Negra</i>	Porto Real.	Reação: Depois de vencer um desafio de intriga, ajoelhe sua carta de Casa para procurar nas 10 primeiras cartas do seu baralho por um evento de sua Casa, revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Silent Sisters <i>Irmãs Silenciosas</i>	Aliado. Fé dos Sete.	Irmãs Silenciosas recebe +1 de FORÇA para cada personagem em sua pilha de mortos.
Street of Steel <i>Rua do Aço</i>	Porto Real.	Reação: Depois de vencer um desafio militar, ajoelhe sua carta de Casa para procurar nas 10 primeiras cartas do seu baralho por um acessório Arma ou Item , revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho.

Street of the Sisters <i>Rua das Irmãs</i>	Porto Real.	Reação: Depois de vencer um desafio de poder por 5 ou mais de FORÇA, ajoelhe sua carta de Casa para ganhar 1 de PODER.
Superior Claim <i>Conquista Superior</i>		Reação: Depois de vencer um desafio de poder por 5 ou mais de FORÇA, ganhe 2 de poder para sua Casa. (Máximo de 1 por desafio.)
Support of the People <i>Suporte do Povo</i>		Reação: Depois de vencer um desafio de poder por 5 ou mais de FORÇA, procure em seu baralho por uma localização com custo impresso igual ou inferior a 3 de ouro. Coloque-a em jogo. Embaralhe seu baralho. (Máximo de 1 por desafio.)
Syrio Forel	Companheiro.	Furtividade. Ação de Desafios: Escolha um personagem. Até o final da fase, esse personagem ganha um ícone militar e tem Furtividade. (Limite de uma vez por fase.)
Syrios's Training <i>Treinamento do Syrio</i>	Condição. Habilidade.	O personagem ligado recebe um ícone de desafio militar.
Tears of Lys <i>Lágrimas de Lys</i>	Veneno.	Reação: Depois de vencer um desafio de intriga como jogador atacante, coloque um marcador de veneno em um personagem sem ícone de intriga controlado pelo oponente perdedor. No final da fase, se esse personagem ainda tiver o marcador de veneno, remova-a e mate esse personagem. (Máximo de 1 por desafio.)
The Council Consents <i>O Conselho Consente</i>	Pequeno Conselho.	Reação: Depois que um jogador vencer um desafio de intriga por 5 ou mais de FORÇA, levante cada personagem Pequeno Conselho .
The Eyrie <i>O Ninho da Águia</i>	Casa Arryn. Fortaleza.	Reação: Após o início de uma fase, ajoelhe para escolher um personagem. Até o final da fase, esse personagem não pode ser morto.
The Frostfangs <i>Presas de Gelo</i>	O Norte.	Reação: Depois que <i>Presas de Gelo</i> entrar em jogo, dê seu controle a um oponente. Reserva -1.
The Hand's Judgment <i>O Julgamento da Mão</i>		Interrupção: Quando os efeitos do evento de um oponente forem iniciados, cancele esses efeitos. X é o custo impresso desse evento.
The Inn at the Crossroads <i>A Estalagem no Entroncamento</i>	Terras Fluviais.	Sombra (1). Ação de Domínio: Ajoelhe <i>A Estalagem no Entroncamento</i> para comprar 3 cartas e escolher um oponente. Dê o controle de <i>A Estalagem no Entroncamento</i> a esse jogador.
The Iron Throne <i>O Trono de Ferro</i>	Porto Real.	O Trono de Ferro contribui com 8 de FORÇA para o seu total de Domínio. Reserva +1.
The Kingsroad <i>Estrada do Rei</i>	Westeros.	Limitada. Ação de Marcha: Ajoelhe e sacrifique <i>Estrada do Rei</i> para reduzir em 3 de ouro o custo do próximo personagem que você for marchar nesta fase. Iniciativa +1.
The Roseroad <i>Estrada da Rosa</i>	Westeros.	Limitada. Renda +1.
The Twins <i>As Gêmeas</i>	Casa Frey. As Terras Fluviais.	Durante o terceiro desafio que você inicia em cada fase, se você controlar um personagem Casa Frey atacante, aumente o valor da conquista em sua carta de plano revelada em 1.

Thoros of Myr <i>Thoros de Myr</i>	<i>Irmandade Sem Bandeiras. R'hllor.</i>	Renome. Interrupção: Quando outro personagem não leal que você controla for morto, ajoelhe <i>Thoros de Myr</i> e descarte 1 PODER dele para salvar esse personagem.
Unbridled Generosity <i>Generosidade Descontrolada</i>		Ação: Escolha até 3 cartas. Mova 1 de ouro do tesouro para cada uma destas cartas.
Varamyr Sixskins	<i>Selvagem.</i>	Reação: Após o início da fase de desafios, até o final da fase, <i>Varamyr Seis Peles</i> ganha (escolha uma): - a característica Urso e recebe +5 de FORÇA. - a característica Águia , um ícone de intriga e Perspicácia. - a característica Gato , um ícone de poder e Furtividade. - a característica Lobo , Intimidação e recebe +2 de FORÇA.
Varys	<i>Senhor. Pequeno Conselho. Espião.</i>	Furtividade. Interrupção: Quando a fase de domínio terminar, remova <i>Varys</i> do jogo para descartar cada personagem do jogo.
Wildling Bandit <i>Bandido Selvagem</i>	<i>Selvagem.</i>	Enquanto <i>Bandido Selvagem</i> estiver atacando um oponente com mais ouro em sua pilha de ouro disponível que você, ele recebe +2 de FORÇA.
Wildling Horde <i>Horda Selvagem</i>	<i>Exército. Selvagem.</i>	Sem acessórios. Pilhagem. Ação de Desafio: Ajoelhe sua carta de Casa para escolher um personagem participante controlado por você de atributo Selvagem . Até o final do desafio, aquele personagem recebe +2 de FORÇA.
Wildling Scout <i>Batedor Selvagem</i>	<i>Selvagem.</i>	Ação: Sacrifique <i>Batedor Selvagem</i> para escolher um personagem. Até o final da fase, esse personagem ganha Furtividade.
Wun Wun	<i>Gigante. Selvagem.</i>	Sem acessórios, exceto Arma . Ação: Ajoelhe <i>Wun Wun</i> para que ele participe de um desafio no qual você controla um personagem Selvagem participante.
Ygritte	<i>Selvagem.</i>	<i>Ygritte</i> não pode ser ajoelhada com efeitos de cartas. Enquanto você controlar outro personagem Selvagem , <i>Ygritte</i> terá Furtividade.
TRAMAS		
A Clash of Kings <i>Guerra dos Reis</i>	<i>Nobre.</i>	Reação: Depois de vencer um desafio de poder, mova 1 de PODER da carta de Casa do oponente perdedor para a sua.
A Feast for Crows <i>Festim dos Corvos</i>	<i>Decreto.</i>	Depois de vencer uma fase de domínio, ganhe 2 de PODER.
A Game of Thrones <i>Jogo dos Tronos</i>	<i>Esquema.</i>	Um jogador não pode iniciar um desafio militar ou de poder a menos que ele tenha vencido um desafio de intriga nesta fase.
A Noble Cause <i>Uma Causa Nobre</i>	<i>Nobre. Reino.</i>	Reduza em 2 de ouro o custo do primeiro personagem Senhor ou Senhora que você for marchar nesta rodada.
A Storm of Swords <i>Tempestade de Espadas</i>	<i>Guerra.</i>	Você pode iniciar um desafio militar adicional durante a fase de desafios.

A Tourney for the King <i>Tempestade de Espadas</i>	Verão.	Cada Cavaleiro que você controla ganha Renome e "imune aos eventos dos oponentes".
Barring the Gates <i>Barrando os Portões</i>	Decreto. Inverno.	Habilidades de cartas não podem fazer personagens entrarem em jogo.
Blood of the Dragon <i>Sangue do Dragão</i>	Legado.	Cada personagem não- Dragão recebe -1 de FORÇA e é morto se o sua FORÇA chegar a 0.
Building Orders <i>Ordens de Construção</i>	Reino.	Quando Revelada: Procure nas 10 cartas do topo do seu baralho por um acessório ou uma localização, revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Calling the Banners <i>Convocar os Estandartes</i>	Reino.	Quando Revelada: Escolha um oponente. Ganhe 1 de ouro para cada personagem que o jogador controla.
Calm Over Westeros <i>Calma Sobre Westeros</i>	Verão.	Quando Revelada: Nomeie um tipo de desafio. Até que você revele uma nova carta de plano, reduza em 1 o valor da conquista na carta de plano revelada do atacante durante todos os desafios daquele tipo em que você for o jogador defensor.
Confiscation <i>Confisco</i>	Decreto.	Quando Revelada: Escolha um acessório e descarte-o de jogo.
Counting Coppers <i>Contando Cobre</i>	Reino.	Quando Revelada: Compre 3 cartas.
Double-Dealing <i>Negociação Dupla</i>	Esquema.	Ação de Plano: Escolha uma carta de plano na pilha usada do oponente. <i>Negociação Dupla</i> ganha a caixa de texto impressa dessa carta de plano (exceto Atributos) até que você revele uma nova carta de plano. (Limite de uma vez por rodada.)
Duel <i>Duelo</i>	Guerra.	Quando Revelada: Escolha um oponente. Esse jogador escolhe 2 personagens não- Exército com custo impresso de 6 ou mais. Então esse jogador escolhe e ajoelha um desses personagens. Mate o outro (não pode ser salvo).
Early Frost <i>Geadas Precoces</i>	Inverno.	Reduz em 1 o número de cartas compradas na fase de compras de cada jogador.
Exchange of Informations <i>Troca de Informações</i>	Reino. Verão.	Quando Revelada: Escolha um oponente e revele as 10 cartas do topo do seu baralho. Esse oponente escolhe 1 personagem, 1 localização, 1 acessório e 1 evento revelado dessa maneira, se possível, e os adiciona à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Famine <i>Fome</i>	Inverno.	Aumente o custo de cada personagem marchado pelos oponentes em 1.
Favors From the Crown <i>Favores da Coroa</i>	Reino.	Reação: Depois que uma carta com Conferir entrar em jogo, coloque 1 de ouro do tesouro naquela carta. (2 de ouro, ao invés disso, se essa carta tiver 3 de ouro ou mais.)
Filthy Accusations <i>Acusações Imundas</i>	Esquema.	Quando Revelada: Escolha um personagem e o ajoelhe.
For the Watch! <i>Pela Patrulha!</i>	Cerco.	Você não pode perder (e seu oponente não pode vencer) o primeiro desafio iniciado contra você em cada fase.

Fortified Position <i>Posição Fortificada</i>	Cerco. Guerra.	Trate cada personagem como se a caixa de texto impressa estivesse em branco (exceto para os Atributos).
Ghosts of Harrenhal <i>Fantasma de Harrenhal</i>	Profecia.	Quando Revelada: Coloque em jogo o personagem do topo da pilha de mortos de cada jogador.
Gossip and Lies <i>Fofocas e Mentiras</i>	Esquema.	Os personagens que você controla não se ajoelham quando declarados atacantes no primeiro desafio de intriga iniciado durante a fase de desafios.
Heads on Spikes <i>Cabeças nas Lanças</i>	Decreto. Guerra.	Quando Revelada: Escolha um oponente. Descarte 1 carta aleatoriamente da mão desse jogador. Se essa carta for um personagem, ganhe 2 de PODER para sua Casa e coloque o personagem descartado na pilha de mortos do seu dono.
Here to Serve <i>Aqui para Servir</i>	Conclave. Reino.	Quando Revelado: Procure em seu baralho por um personagem Meistre com custo impresso igual ou inferior a 3 de ouro, e coloque-o em jogo. Embaralhe seu baralho.
Jousting Contest <i>Disputa de Justa</i>	Guerra.	Cada jogador não pode declarar mais do que 1 personagem como atacante ou defensor em cada desafio.
Late Summer Feast <i>Festa de Fim do Verão</i>	Reino. Verão.	Reação Forçada: Depois de vencer um desafio, o oponente perdedor pode comprar 1 carta.
Lions of the Rock <i>Leões do Rochedo</i>	Reino.	Reação: Depois que a fase de desafios começar, ganhe 3 de ouro.
Littlefinger's Meddling <i>Interferência do Mindinho</i>	Reino. Esquema.	Reduz em 2 o custo de cada evento que você jogar.
Marched to the Wall <i>Marchou Para a Muralha</i>	Decreto.	Quando Revelado: Cada jogador escolhe um personagem que controla (se possível) e o descarta do jogo (ele não pode ser salvo).
Marching Orders <i>Ordens de Marcha</i>	Decreto. Guerra.	Você não pode marchar localizações ou acessórios, ou jogar eventos.
Muster the Realm <i>Reunir o Reino</i>	Decreto.	Durante um desafio em que você controla um personagem Exército (<u>Army</u>) atacante, aumente em 1 o valor da conquista de Reunir o Reino .
Naval Superiority <i>Superioridade Naval</i>	Cerco. Guerra.	Trate os valores da renda de cada carta de plano Reino (<u>Kingdom</u>) e Decreto (<u>Edict</u>) reveladas como se fossem 0.
Political Disaster <i>Desastre Político</i>	Decreto.	Quando Revelada: Cada jogador escolhe até 2 localizações que controla. Cada localização não escolhida é descartado do jogo.
Power Behind the Throne <i>Poder Atrás do Trono</i>	Nobre. Esquema.	Quando Revelada: Coloque 1 marcador de suporte em Poder Atrás do Trono . Ação: Descarte 1 marcador de suporte de Poder Atrás do Trono para levantar um personagem.
Pulling the Strings <i>Puxando as Cordas</i>	Esquema.	Quando Revelada: Escolha uma carta de plano de atributo Decreto , Reino ou Esquema na pilha usada de um oponente. Inicie a habilidade Quando Revelado dessa carta como se você a tivesse a revelado.
Rebuilding <i>Reconstrução</i>	Reino.	Quando Revelada: Escolha até 3 cartas de sua pilha de descarte e embaralhe-as de volta em seu baralho.
Reinforcements <i>Reforços</i>	Guerra. Reino.	Quando Revelada: Escolha um personagem com custo impresso igual ou menor a 5 de ouro de sua mão ou pilha de descartes e coloque-o em jogo.

Rise of the Kraken <i>Ascensão do Lula Gigante</i>	Guerra.	Interrupção: Quando você for ganhar 1 de PODER por vencer um desafio sem oposição, ao invés disso, ganhe 2 de PODER.
Sailing the Summer Sea <i>Navegando no Mar de Verão</i>	Verão.	Você pode iniciar um desafio de poder adicional durante a fase de desafios. Você não pode iniciar desafios militares ou de intriga.
Sneak Attack <i>Ataque Surpresa</i>	Esquema.	Você não pode iniciar mais do que um desafio durante a fase de desafios.
Summer Harvest <i>Colheita de Verão</i>	Verão.	Quando Revelada: Escolha um oponente. X é 2 a mais que o valor de ouro impresso na carta de plano revelada do oponente.
Summoned to Court <i>Convocado para a Corte</i>	Decreto. Reino.	Interrupção Forçada: Quando a fase de compras termina, cada jogador escolhe uma carta na mão, se possível. Em seguida, revele as cartas escolhidas. Cada jogador que revelou um personagem com o menor custo impresso pode colocá-lo em jogo.
Summons <i>Convocações</i>	Reino.	Quando Revelada: Procure nas 10 cartas do topo seu baralho por um personagem, revele-o e adicione-o à sua mão. Embaralhe seu baralho.
Supporting the Faith <i>Suportando a Fé</i>	Decreto. Fé dos Sete.	Reação Forçada: Depois que a fase de desafios começar, os jogadores deverão retornar todo o seu ouro disponível para o tesouro.
Taxation <i>Taxação</i>	Decreto. Reino.	Você pode marchar ou jogar uma carta Limitada a mais neste turno.
The First Snow of Winter <i>A Primeira Neve de Inverno</i>	Inverno. Profecia.	Reação Forçada: Após o início da fase de desafios, retorne cada personagem com custo impresso igual ou menor a 3 de ouro para a mão de seu dono.
The King's Peace <i>A Paz do Rei</i>	Decreto. Esquema.	Reação: Depois que um desafio militar ou de poder for iniciado contra você, o jogador atacante pode: ajoelhar sua carta de Casa, ou mover 1 de PODER da carta de Casa dele para a sua. Se esse jogador não fizer alguma destas opções, o desafio termina imediatamente sem vencedor ou perdedor.
The Long Plan <i>O Plano Longo</i>	Esquema.	Você não devolve o ouro não gasto ao tesouro durante a fase de tributação. Reação: Depois de perder um desafio, ganhe 1 de ouro.
The Winds of Winter <i>Os Ventos de Inverno</i>	Inverno.	
Time of Plenty <i>Tempo de Fartura</i>	Verão.	Aumenta em 1 o número de cartas compradas na fase de compras de cada jogador.
Trading with the Pentoshi <i>Comercializando com os Pentoshi</i>	Reino.	Quando Revelada: Cada oponente ganha 3 de ouro. (Não pode ser cancelado.)
Unexpected Delay <i>Atraso Inesperado</i>	Casa Frey.	Reação Forçada: Após o início da fase de desafios, cada jogador escolhe um personagem sem acessórios ou PODER. Devolva cada um desses personagens para a mão de seu dono.
Wardens of the East <i>Guardiões do Leste</i>	Esquema.	Reação: Depois de vencer um desafio de intriga, pague de 2 ouro para que o oponente perdedor escolha e descarte 2 cartas da sua mão.
Wardens of the North <i>Guardiões do Norte</i>	Guerra.	Ação de Desafios: Durante um desafio no qual você controla um personagem Stark participante, ajoelhe outro personagem Stark para que ele participe desse desafio ao seu lado. (Limite duas vezes por rodada.)

Wildfire Assault <i>Ataque de Fogovivo</i>	Guerra. Esquema.	Quando Revelada: Cada jogador escolhe até 3 personagens que controla. Os personagens que não foram escolhidos morrem (eles não podem ser salvos).
Winter Festival <i>Festival de Inverno</i>	Inverno.	Interrupção: Quando a fase de desafios terminar, se não houver cartas de plano Verão reveladas, ganhe 2 de PODER para sua Casa.
Winter Reserves <i>Reservas de Inverno</i>	Reino. Inverno.	Enquanto <i>Reservas de Inverno</i> estiverem na pilha de planos usados, aumente o valor de ouro e o valor de reserva na sua carta de plano Inverno revelada em 1.
Wraiths in Their Midst <i>Fantasmas no Meio Deles</i>	Inverno.	Reduz o valor de reserva da carta de plano revelada de cada oponente em 2 (para um mínimo de 2).

AGENDAS

Alliance <i>Aliança</i>	O tamanho mínimo de seu deck é de 75 cartas. Você pode utilizar duas agendas Estandarte além desta agenda.
Banner of the Dragon <i>Estandarte do Dragão</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Targaryen no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Targaryen no seu baralho.
Banner of the Kraken <i>Estandarte da Lula Gigante</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Greyjoy no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Greyjoy no seu baralho.
Banner of the Lion <i>Estandarte do Leão</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Lannister no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Lannister no seu baralho.
Banner of the Rose <i>Estandarte da Rosa</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Tyrell no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Tyrell no seu baralho.
Banner of the Stag <i>Estandarte do Veado</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Baratheon no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Baratheon no seu baralho.
Banner of the Sun <i>Estandarte do Sol</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Martell no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Martell no seu baralho.
Banner of the Watch <i>Estandarte da Patrulha da Noite</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Patrulha da Noite no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Patrulha da Noite no seu baralho.
Banner of the Wolf <i>Estandarte do Lobo</i>	Estandarte. Você pode incluir cartas não-leais à Casa Stark no seu baralho. Você deve incluir pelo menos 12 cartas da Casa Stark no seu baralho.

Fealty <i>Fidelidade</i>	Você não pode incluir mais de 15 cartas neutras no seu baralho. Ação: Ajoelhe sua carta da Casa para reduzir em 1 o custo da próxima carta leal que você for marchar ou jogar neste turno.
Kings of Summer <i>Reis do Verão</i>	Verão. Você não pode incluir cartas Inverno no seu baralho de planos. Aumente o valor de reserva na carta de plano revelada de cada jogador em 1. Enquanto não houver carta de plano Inverno revelada, aumente o valor de ouro em sua carta de plano Verão revelada em 1.
Kings of Winter <i>Reis do Inverno</i>	Inverno. Você não pode incluir cartas Verão no seu baralho de planos. Reduza o valor de reserva na carta de plano revelada de cada jogador em 1. Enquanto você tiver uma carta de plano Inverno revelada, reduza o valor de ouro em cada carta de plano não-Verão revelada dos oponentes em 1.
The Brotherhood Without Banners <i>A Irmandade Sem Bandeiras</i>	Você não pode incluir personagens leais em seu baralho. Reação: Depois que a fase de desafios começar, ajoelhe sua carta de Casa para escolher um personagem neutro que você controla. Até o final da fase, esse personagem ganha (escolha um): <i>Furtividade</i>, <i>Intimidação</i>, <i>Perspicácia</i> ou <i>Renome</i>.
The Free Folk <i>O Povo Livre</i>	Os seus baralhos só podem incluir cartas neutras. Reação: Após a conquista ser aplicada para um desafio no qual você controla um personagem Selvagem atacante, ajoelhe sua carta de Casa para aplicar a conquista de outro tipo de desafio.
The Lord of the Crossing <i>O Senhor da Travessia</i>	Casa Frey. Durante o primeiro desafio que você iniciar cada fase, cada um dos seus personagens participantes recebe -1 de FORÇA. Durante o terceiro desafio que você iniciar em cada fase, cada um dos seus personagens participantes recebe +2 de FORÇA. Se você vencer esse desafio, ganhe 1 de PODER para sua Casa.
The House With the Red Door <i>A Casa da Porta Vermelha</i>	Sonho. Depois que todas as agendas forem anunciadas, procure no seu baralho por uma localização única e não limitada, com custo impresso de 3 ou menos, e coloque-a em jogo. Essa localização não pode ser descartada de jogo por efeitos de cartas. Você não pode gastar mais de 4 de ouro durante a configuração (Setup).
"The Rains of Castamere" <i>"As Chuvas de Castamere"</i>	Canção. Seu baralho de planos deve ter 12 cartas, incluindo exatamente 5 cartas Esquema diferentes. Durante a fase de planos, as cartas Esquema não são consideradas no seu baralho de planos. Reação: Depois de vencer um desafio de intriga por 5 ou mais de FORÇA, ajoelhe sua carta de Casa para revelar um plano Esquema. Se essa carta sair do jogo, remova-a do jogo.
TÍTULOS	
Crown Regent <i>Regente da Coroa</i>	Apoiado por ninguém Apoia: Ninguém Rivals: Nenhum Você pode redirecionar 1 desafio nesta rodada. +2 FORÇA para o Domínio.

Hand of the King <i>Mão do Rei</i>	Apoiado por Mestre dos Sussurros Apoia: Mestre das Leis Rivais: Mestre da Moeda, Mestre dos Navios Você pode iniciar um desafio de poder adicional durante a fase de desafios, contra um adversário diferente. +1 de FORÇA para desafios de poder.
Master of Coin <i>Mestre da Moeda</i>	Apoiado pelo Mestre das Leis. Apoia: Mestre dos Navios Rivais: Mão do Rei, Mestre dos Sussurros Renda +2.
Master of Laws <i>Mestre das Leis</i>	Apoiado pela Mão do Rei Apoia: Mestre da Moeda Rivais: Mestre dos Sussurros, Mestre dos Navios Aumenta em 1 o número de cartas que você compra na fase de comprar cartas. Reserva +1.
Master of Ships <i>Mestre dos Navios</i>	Apoiado pelo Mestre da Moeda Apoia: Mestre dos Sussurros Rivais: Mestre das Leis, Mão do Rei Aumenta em 1 o valor de conquista da sua carta de plano revelada durante os desafios militares em que você está atacando um rival. +1 de FORÇA de para desafios militares.
Master of Whispers <i>Mestre dos Sussurros</i>	Apoiado pelo Mestre dos Navios Apoia: Mão do Rei Rivais: Mestre das Leis, Mestre da Moeda Você pode resolver sua conquista de intriga contra qualquer número de oponentes de sua escolha. +1 de FORÇA para desafios de intriga.

Tradução e organização por: bueneira