

カード名及びプレイヤー部分の翻訳に、「氷と炎の歌」(早川書房 岡部宏之・酒井昭伸訳)より文章を引用しています。

貴族。 リアクション:  の闘争に君が勝利した後、敗北した相手の勢力カードの権力 1 を君の勢力カードに移動する。 王族たちの戦慄/A Clash of Kings	布告。 リアクション: 統制に君が勝利した後、君の勢力に権力 2 を得る。 乱獲の盛宴/A Feast for Crows 策略デッキ制限: 1
策謀。 プレイヤーは、フェイズ中に  の闘争に勝利していないかぎり、 や  の闘争を開始できない。 七王国の玉座/A Game of Thrones 策略デッキ制限: 1	王国。貴族。 このラウンドに君が最初に動員するロードかレディの人物のコストを 2 減らす。 崇高な理由/A Noble Cause
戦争。 闘争フェイズ中に、君は追加の  の闘争を 1 回開始してよい。 剣嵐の大地/A Storm of Swords	王国。 公開時: 君のデッキの一番上から 10 枚のカードから付与か場所 1 枚を探して公開し、それを君の手札に加える。君のデッキをシャッフルする。 建築命令/Building Orders
王国。 公開時: 相手を 1 人選ぶ。そのプレイヤーが支配する人物 1 人につき金貨 1 を得る。 戦旗の召喚/Calling the Banners	夏。 公開時: 闘争のタイプを 1 つ選ぶ。君が新たな策略カードを公開するまで、君が防御プレイヤーである選んだタイプの闘争中、攻撃プレイヤーの公開状態の策略カードの要求値を 1 減らす。 ウェスタロスの平穏/Calm Over Westeros 策略デッキ制限: 1
布告。 公開時: 付与を 1 つ選び、それを場から捨てる。 没収/Confiscation	王国。 公開時: カードを 3 枚引く。 銅貨の勘定/Counting Coppers
策謀。 公開時: 人物 1 人を選んで突撃する。 汚れた告発/Filthy Accusations	攻城戦。戦争。 各人物は、(特徴を除いて)表記のテキスト欄が空白であるとして扱う。 要塞拠点/Fortified Position 策略デッキ制限: 1
布告。戦争。 公開時: 相手を 1 人選ぶ。そのプレイヤーの手札からカードをランダムに 1 枚捨てる。そのカードが人物である場合、君の勢力に権力 2 を得て、その捨てられた人物を所有者の死亡パイルに置く。 棘し首/Heads on Spikes	戦争。 各プレイヤーは、各闘争で 1 人を超える人物を攻撃側や防御側として宣言できない。 馬上競技会/Jousting Contest
布告。 公開時: 各プレイヤーは(可能なら)自分が支配する人物を 1 人選び、それを場から捨てる(救済不可)。 (壁)への進軍/Marched to the Wall	布告。戦争。 君は場所や付与を動員できず、イベントをプレイできない。 進軍命令/Marching Orders
攻城戦。戦争。 公開状態の各王国と公開状態の各布告の基本金貨値は、それが 0 であるものとして扱う。 制海権/Naval Superiority 策略デッキ制限: 1	貴族。策謀。 公開時: 玉座の影の力の上に直立トークンを 1 個置く。 アクション: 玉座の影の力から直立トークンを 1 個捨てることで、人物 1 人を選んで直立する。 玉座の影の力/Power Behind the Throne
王国。 公開時: 君の捨て札パイルのカードを 3 枚まで選び、それを君のデッキに戻してシャッフルする。 再編/Rebuilding	王国。戦争。 公開時: 君の手札が捨て札パイルの表記コストが 5 以下の人物を 1 枚選び、それを場に出す。 援軍/Reinforcements
策謀。 闘争フェイズ中、君は 1 回を超える闘争を開始できない。 隠し討ち/Sneak Attack	王国。 公開時: 君のデッキの一番上から 10 枚のカードから人物を探して公開し、それを君の手札に加える。君のデッキをシャッフルする。 召喚/Summons
王国。 公開時: 君のデッキの一番上から 10 枚のカードから人物を探して公開し、それを君の手札に加える。君のデッキをシャッフルする。 召喚/Summons	布告。七柱。 強制リアクション: 闘争フェイズの開始後、各プレイヤーは自分の金貨プールにあるすべての金貨を国庫に戻す。 信仰の支拂/Supporting the Faith
布告。王国。 このラウンド、君は追加で 1 枚の制限カードを動員またはプレイしてよい。 税金/Taxation	冬。 北から寒風が唸りをあげて吹きつけ、そのために木々は生き物のようにざわめいた。終日、ウィルは何者かに見つめられているように感じていた。何か冷たくて、執念深くて、こちらにまったく愛情を抱いていないものに。 冬の狂風/The Winds of Winter
策謀。戦争。 公開時: 各プレイヤーは自分が支配する人物を 3 人まで選ぶ。選ばれなかった各人物を殺害する(救済不可)。 烽火の襲撃/Wildfire Assault	策謀。戦争。 公開時: 各プレイヤーは自分が支配する人物を 3 人まで選ぶ。選ばれなかった各人物を殺害する(救済不可)。 烽火の襲撃/Wildfire Assault

君のデッキには、中立のカードは 15 枚までしか入れられない。 アクション: 君の勢力カードを突膝することで、君がこのフェイズに次に動員する忠誠のカードのコストを 1 減らす。 忠義Fealty		
協力者。ロード。小評議会。 リアクション: 君が〈リトルフィンガー〉を動員した後、カードを 2 枚引く。 「私を信用してはいけないと、警告したじゃないですか」 ◆ 〈リトルフィンガー〉Littlefinger	協力者。ロード。小評議会。 リアクション: 君が〈リトルフィンガー〉を動員した後、カードを 2 枚引く。 「私を信用してはいけないと、警告したじゃないですか」 ◆ 〈リトルフィンガー〉Littlefinger	ロード。小評議会。スパイ。 隠密。 介入: 統制フェイズの終了時、ヴァリスをゲームから取り除くことで、人物を場から捨てる。 「あなたがた大貴族が王位争奪戦を演ずるとき、もっとも被害を受けるのはつねに無事の民であるのはなぜですか？」 ◆ ヴァリスVarys
ロード。小評議会。スパイ。 隠密。 介入: 統制フェイズの終了時、ヴァリスをゲームから取り除くことで、各人物を場から捨てる。 「あなたがた大貴族が王位争奪戦を演ずるとき、もっとも被害を受けるのはつねに無事の民であるのはなぜですか？」 ◆ ヴァリスVarys	襲撃隊。野人。 付与不可。 リアクション: 〈がらがら帷子〉の襲撃隊が攻撃側として参戦中の闘争に君が勝利した後、敗北した相手が支配する付与を 1 つ選び、それを場から捨てる。 〈がらがら帷子〉の襲撃隊Rattleshirt's Raiders	襲撃隊。野人。 付与不可。 リアクション: 〈がらがら帷子〉の襲撃隊が攻撃側として参戦中の闘争に君が勝利した後、敗北した相手が支配する付与を 1 つ選び、それを場から捨てる。 〈がらがら帷子〉の襲撃隊Rattleshirt's Raiders
軍隊。野人。 付与不可。略奪。 闘争アクション: 君の勢力カードを突膝することで、君が支配する参戦中の野人の人物を 1 人選ぶ。その闘争の終了まで、その人物は戦力+2 を得る。 野人の集団Wildling Horde	軍隊。野人。 付与不可。略奪。 闘争アクション: 君の勢力カードを突膝することで、君が支配する参戦中の野人の人物を 1 人選ぶ。その闘争の終了まで、その人物は戦力+2 を得る。 野人の集団Wildling Horde	meister。 動員アクション: Meister・クレッセンを突膝することで、状態の付与を 1 つ選び、それを場から捨てる。 ◆ Meister・クレッセンMaester Cressen
レディ。ル＝ロール。 リアクション: 君がル＝ロールのカードを動員するかプレイするかした後、人物 1 人を選んで突膝する。(1 ラウンドにつき 1 回まで。) 「あなたがほんとに恐れねばならないのは、面に向かってあなたをのしる敵ではありません。あなたと顔を合わせているときには笑顔で迎え、背中を向けたとき、ナイフを研ぐ者たちです」 ◆ メリザンドルMelisandre	王。ロード。 威嚇。高名。 ロバート・バラシオンは、場の他の突膝状態の人物 1 人につき戦力+1 を得る。 「太い？ 太いだと？ それが王に対していう言葉か？ ああ、ち(しょう、ネッド、どうてきみはいつも正しいんだ？」 ◆ ロバート・バラシオンRobert Baratheon	フロレント家。レディ。ル＝ロール。 闘争アクション: 金貨 1 を支払うことで、の人物を 1 人選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物はアイコンを得る。 ◆ セリヌ・バラシオンSelyse Baratheon
騎士。密輸入。 隠密。 介入: サー・ダヴォス・シーワースが殺害されるとき、彼を君の死亡バイルに置く代わりに君の手札に戻す。 「スタニス王がわたしの神だ。わたしが今日あるのはかれのおかげだし、かれはわたしを信用してくれる」 ◆ サー・ダヴォス・シーワースSer Davos Seaworth	レディ。 介入: シリーン・バラシオンが殺害されるとき、人物を 1 人選んで突膝する。 「灰死病は休眠してやるだけ。いつかまた目覚めるの。あの予はね、不浄なのよ！」—— ヴァル ◆ シリーン・バラシオンShireen Baratheon	ロード。小評議会。 直立フェイズ中、各プレイヤーは 2 人を超える人物を直立できない。(この能力では、人物でないカードの直立は妨げられない。) 「わたしはウェスタロスに正義をもたらすぞ」 ◆ スタニス・バラシオンStannis Baratheon
私生児。 「種は強い」かれはわたしにそういった。最期の言葉よ。かれはロバートの名を呼び続けた。そして、わたしの腕を、跡がつくほど強くつかんだ。「種は強いと、かれらにいてやれ」—— ライサ・アリン 世を遊ぶ私生児Bastard in Hiding	ル＝ロール。 リアクション: 統制フェイズの開始後、火の信奉者を直立する。 「紅の祭司たちはライスに大寺院を建てている。かれらはいつも、ル＝ロールに呼びかけながら、あれを燃やしたり、これを燃やしたりしているよ。かれらの火にはうんざりだ。まもなく、スタニス王もうんざりするよ。と、まあ、願っているのだがね」—— サラドール・サーン 火の信奉者Fiery Followers	軍隊。 付与不可。 いずれかの相手が王の人物を支配している間、王の狩猟隊はアイコンを得る。 「ここから一リーグも離れていない場所で、わたしの家来が三人も犬のように切り殺されたのだぞ。それで、ロバートは何をする？ 狩りに行くのだよ」—— エダード・スターク 王の狩猟隊King's Hunting Party
協力者。 動員アクション: ドラゴンストーンの信徒を突膝することで、君がこのフェイズに次に動員するの人物のコストを 1 減らす。 ドラゴンストーンの信徒Dragonstone Faithful	フロレント家。騎士。 リアクション: 前衛部隊の槍兵が場に出た後、相手の人物が勢力カードを 1 つ選び、そのカードの権力 1 を捨てる。 前衛部隊の槍兵Vanguard Lancer	〈溺神〉。鉄人。ロード。 リアクション: 統制に君が勝利した後、君の死亡バイルの鉄人の人物 1 人を場に出す。 「死せるものはもはや死なず。されど復起つ、より雄ましく、より強く」 ◆ 〈濡れ髪〉のエイロンAeron Damphair
ハーロー家。レディ。 君が開始プレイヤーである間、各相手の公開された策略カードの予備の値を 1 減らす。 アラニスは、歌に歌われるほどの美しさはないが、アシャはその猛ましく力強い顔だちと、目に浮かべた笑いが好きだった。 ◆ アラニス・グレイジョイAlannys Greyjoy	鉄人。レディ。 隠密。 リアクション: アシャ・グレイジョイが参戦中の無反攻の闘争に君が勝利した後、彼女を直立する。 「確かに、グレイジョイ家のアシャだ。わたしがレディであるかどうかについては、見解の相違もあるだろう」 ◆ アシャ・グレイジョイAsha Greyjoy	鉄人。ロード。 高名。 ベイロン・グレイジョイが攻撃している間、彼より戦力が低い各防御側の人物は、自身の戦力をその闘争に加えない。 「わたしはグレイジョイ、〈バグ島の死神〉、〈塩と岩の王〉、〈潮風の息子〉であり、たれもおしに王冠を争えることはない。わたしは鉄の大家を扱う。わたしは自分で王冠を取る。(赤き手のワロン)王が五千年前にやったように」—— ベイロン・グレイジョイ ◆ ベイロン・グレイジョイBalon Greyjoy
鉄人。ロード。襲撃隊。 略奪。高名。 リアクション: 〈鴉の眼〉ユーロンが略奪を使ってカードを捨てさせた後、敗北した相手の捨て札バイルの場所 1 つを君のコントロール下で場に出す。 「〈鴉の眼〉は自分の誇り以外、なにものも敬わぬ男ではないか」—— 〈濡れ髪〉のエイロン ◆ 〈鴉の眼〉ユーロンEuron Crow's Eye	meister。 隠密。(君がこの人物を攻撃側として宣言した後、防御の相手が支配する隠密を持たない人物を 1 人選んでよい。この闘争で、その人物は防御側として宣言できない。) 男の首には多彩な金属の輪からなる鎖がかけられてある。あれは〈知識の城〉からきた学匠のしるしだ。 ◆ Meister・ウェンダミアMaester Wendamyr	協力者。鉄人。ロード。 隠密。 リアクション: シオン・グレイジョイが参戦中の無反攻の闘争に君が勝利した後、彼は権力 1 を得る。 「世の中には、人を蔑みたいやつがいっぱいいるのに、自分でへりくだるやつはばか者だけだ」 ◆ シオン・グレイジョイTheon Greyjoy
鉄人。襲撃隊。 略奪。(この人物が参戦している闘争に君が勝利した後、敗北した相手のデッキの一番上のカードを捨ててよい。) 《黒き風》の船員Black Wind's Crew	軍隊。〈溺神〉。 付与不可。 溺徒は君が支配する軍艦の場所 1 つにつき戦力+1 を得る。 溺徒Drowned Men	協力者。商人。 動員アクション: 鉄諸島の魚売りを突膝することで、君がこのフェイズに次に動員するの人物のコストを 1 減らす。 鉄諸島の魚売りIron Islands Fishmonger

協力者。鉄人。 動員アクション: 宗主の港の船大工を突撃することで、表記コストが2以下の場所1つを選んで突撃する。(君が開始プレイヤーである場合、代わりに表記コスト3以下を選ぶ。) 宗主の港の船大工/Lordsport Shipwright	鉄人。 「思い切って飛びおてみないかぎり、自分になにができるのか、ほんとうにはわからないものさ」 —— 〈鴉の眼〉ユーロン 潮の航海士/Sally Navigator	レディ。女王。 サーセイ・ランスターがの闘争中に攻撃している場合、君の公開状態の戦略カードの要求値を1上げる。 「愛は幸福。甘い毒薬、そうなのよ、でも、やっぱり命取りになるのよ」 ◆ サーセイ・ランスター/Cersei Lannister
meister。小評議会。 洞察。(この人物が参戦中の闘争に君が勝利した後、カードを1枚引いてよい。) 「わたしにしたことは、すべてランスター家のためです」 ◆ グランド・メイスター・ピセル/Grand Maester Pycelle	ロード。 リアクション: ロードがレディの人物が1人死亡した後、ジョフリー・バラシオンは権力1を得る。(1ラウンドにつき3回まで。) 「息ずめ。どうしてあんな子ができたんだろうなあ、ネッド？」 —— ロバート・バラシオン ◆ ジョフリー・バラシオン/Joffrey Baratheon	騎士。ロード。 サー・ジェイミー・ランスターは、の闘争で攻撃側として宣言されたときに突撃せず、の闘争に参戦中である間、高名を得る。 「わたしのような人はいません。わたしがいるだけです」 ◆ サー・ジェイミー・ランスター/Ser Jaime Lannister
協力者。 統制アクション: 〈一寸刻み〉を突撃することで、いずれかの相手のデッキの一番上のカードを捨てる。その上で、そのカードと同一の場のカードを1枚選んで捨ててよい。 「〈一寸刻み〉は相手が泣き叫んで小便を漏らすほど、過酷に責めたてるぞ」 —— チジック ◆ 〈一寸刻み〉/The Tickler	ロード。 隠密。 リアクション: の闘争が開始された後、金貨2を得る。(1ラウンドにつき2回まで。) 「人の舌を引き抜けば、そいつが嘘つきかどうか証明できなくなるじゃないか。そいつがいうかもしれないことを、あんたが恐れていると、世の中に知らせるだけだ」 ◆ ティリオン・ランスター/Tyrian Lannister	ロード。 高名。 タイウィン・ランスターは、君の金貨プールにある金貨1につき戦力+1を得る。 +2 ◆ タイウィン・ランスター/Tywin Lannister
部族人。 伏兵 (2)。(金貨2を支払うことで、闘争フェイズ中に君の手札からこのカードを場に出してよい。) 〈月の山脈〉のすべての部族は焼身族を恐れた。かれらは自分の勇気を立証するために、わが身の肉を火で焼いて瘡痕にかからせ…… 焼身族/Burned Men	協力者。軍隊。 伏兵 (2)。 強制介入: 金色のマントが伏兵を使って場に出たフェイズが終わるとき、それを場から捨てる(救済不可)。 金色のマント/Gold Cloaks	商人。 制限。(各プレイヤーは各ラウンド、1枚を超える制限カードを動員したりプレイしたりできない。) +1 ランスポートの金貸し/Lannisport Moneylender
協力者。雑士。 動員アクション: ランスポートの商人を突撃することで、君がこのフェイズに次に動員するの人物のコストを1減らす。 ランスポートの商人/Lannisport Merchant	スパイ。 伏兵 (4)。 リアクション: 女王の刺客が伏兵を使って場に出た後、相手を1人選ぶ。君の手札のカードの枚数がそのプレイヤーのものよりも多い場合、そのプレイヤーは自分が支配する人物1人を選んで殺害する。 女王の刺客/The Queen's Assassin	衛兵。 伏兵 (5)。 リアクション: アリオ・ホターが闘争中に場に出た後、参戦中の人物を1人選び、それをその闘争から取り除く。 「密告がありました。密告者というものは、つねに存在するものなのです」 ◆ アリオ・ホター/Areo Hotah
レディ。 アクション: 君の手札の表記コストが5以下の人物1人を場に出す。その後、アリアン・マーテルを君の手札に戻す(救済不可)。(1フェイズにつき1回まで。) ◆ アリアン・マーテル/Arianne Martell	ロード。 洞察。 あなたが支配する他のの、ロードがレディの人物は、あなたの使用済みパイルの戦略カード1枚につき戦力+1を得る。 「草を踏んで歩くことを怖がる者がどこにいう。しかし、毒蛇を敵の目からかまひ、毒蛇が襲いかかるまでの隠れ場所となるのは、その草なのだ」 ◆ ドーラン・マーテル/Doran Martell	協会。デイン家。ロード。 隠密。 アクション: 金貨1を支払うことで、そのフェイズの終了まで、エドリック・デインに君が選んだ闘争アイコンを1つ与える。 ◆ エドリック・デイン/Edric Dayne
meister。 リアクション: メイスター・キャリオットが参戦中の闘争に君が敗北した後、人物を1人選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物は君が選んだ闘争アイコンを1つ失う。 ◆ メイスター・キャリオット/Maester Calotte	私生児。〈砂蛇〉。 君が防御プレイヤーであるの闘争中に、オバラ・サンドは突撃状態であっても防御側として宣言してよい。 「サーセイは首をひとつ送り返してきた。だったら、首の山を送り返してやろうじゃないか」 ◆ オバラ・サンド/Obara Sand	ロード。 リアクション: 〈赤い毒蛇〉が攻撃側として参戦中の闘争に君が勝利した後、その闘争で勝利した戦力差5につき、彼は権力1を得る。 「オベリンはつねに〈毒蛇〉であった。猛毒を持ち、危険さわりなく、予測のつかない者でありつづけた。毒蛇を踏みつけにしようと思う者などおりはせぬ」 —— ドーラン・マーテル ◆ 〈赤い毒蛇〉/The Red Viper
協力者。 動員アクション: 砂漠のごみあさりを突撃することで、君がこのフェイズに次に動員するの人物のコストを1減らす。 砂漠のごみあさり/Desert Scavenger	側役。 リアクション: ドーンの愛人が攻撃側として宣言された後、防御プレイヤーが支配する人物を1人選ぶ。その人物は、可能ならこの闘争で防御側として宣言されなければならない。 ドーンの愛人/Dornish Paramour	協力者。 リアクション: グリーンブラッド川の交易人が場に出たとき、君のデッキの一番上から2枚のカードを見る。それらのカードのうち1枚までを君の手札に加え、その他を君のデッキの一番下に任意の順番で置く。 グリーンブラッド川の交易人/Greenblood Trader
デイン家。騎士。 かれらが載ってくるウマは、赤色か金色で、雪のように白い馬も少しはいた。 デイン家の騎士/House Dayne Knight	衛兵。 付与不可。 君が開始プレイヤーでない間、宮殿の槍兵はアイコンを持つ。 宮殿の槍兵/Palace Spearman	哨士。 君が支配する各哨士の人物は、隠密によって回避されない。 介入: ベンジェン・スタークが殺害されるとき、君の勢力に権力2を得る。その上で、彼を君の死亡パイルに置く代わりに、君のデッキに戻してシャッフルする。 ◆ ベンジェン・スターク/Benjen Stark
大狼。 付与不可。隠密。 リアクション: ゴーストが隠密を使って人物1人を回避した後、そのフェイズの終了まで、その人物はあらゆる闘争の防御側として宣言できない。 「こいつは他のとは違ούνです。決して音を立てません。だから、"幽霊"と名付けたんですよ」 —— ジョン・スノウ ◆ ゴースト/Ghost	私生児。雑士。 武器以外の付与不可。 ジョン・スノウが直立状態である間、彼は君が支配する他の攻撃中のの人物がいる各闘争に参戦中であるとみなす。 「別の道も、ときには同じ域に通じる」 ◆ ジョン・スノウ/Jon Snow	meister。雑士。 付与不可。 介入: の人物が殺害されるとき、メイスター・エイモンを突撃してそれを救済する。 「だから、子供の心は殺さない、ジョン・スノウ。冬はいまにも訪れんとしている。子供の心は殺して、成人した男の心を生まされさせない」 ◆ メイスター・エイモン/Maester Aemon
隊長。ロード。 君が〈壁〉を支配している間、〈熊の御大〉モーモントは防御側として宣言されたときに突撃しない。 介入: 闘争フェイズの終了時、このフェイズ中、君が防御プレイヤーとしての闘争に敗北していなかった場合、君の手札のカード1枚を場に出す。 「人間はつねに愛するものに亡ばれるのだよ。覚えておくかい」 ◆ 〈熊の御大〉モーモント/Old Bear Mormont	雑士。 洞察。(この人物が参戦中の闘争に君が勝利した後、カードを1枚引いてよい。) 世の中は英雄のふりをする臆病者に満ちている。サムウェル・ターリーのよう臆病であることを認めるには、一種の奇妙な勇氣がいる。 +1 ◆ サムウェル・ターリー/Samwell Tarly	騎士。哨士。 武器以外の付与不可。 介入: サー・ウェイマー・ロイスが殺害されるとき、各相手の手札のカードをランダムに1枚捨てる。 「死人が怖いのか？」 ◆ サー・ウェイマー・ロイス/Ser Waymar Royce

くさまい鴉。 リアクション: 君がヨレーンを動員した後、いずれかの相手の捨て札パイルの表記コストが3以下の人物1人を選び、それを君の支配下で場に出す。 「今回は三十人ほど手に入った。大人も子供も全員(壁)に連れていく」 ◆ <u>ヨレーンYoren</u>	鴉。 付与不可。 統制アクション: 使い鴉を君の手札に戻すことで、カードを1枚引く。 ◆ <u>使い鴉Messenger Raven</u>	哨士。 武器以外の付与不可。 アクション: 君の手札を1枚捨てることで、金貨1を得る。(1フェイズにつき1回まで。) ◆ <u>老いた森の狩人Old Forest Hunter</u>
軍隊。哨士。 武器以外の付与不可。 「これから長いこと馬に乗らねばなりません。八日間もです。もしかしたら九日間かも。そして、もう日が暮れかかっています」 —— 〈冥夜の守人〉のギャレット ◆ <u>偵察隊Ranging Party</u>	協力者。雑士。 動員アクション: 〈壁〉の雑士を突撃することで、君がこのフェイズに次に動員する[👤]の人物のコストを1減らす。 「おれたちは狩りをし、農作業をし、馬の世話をし、牛の乳を絞り、薪を集め、食事を作る。おまえたちの衣服をだれが作っていると思う？ 南から必需物資をだれが運んでくると思う？ すべて雑士だぞ」 —— チェット ◆ <u>〈壁〉の雑士Steward at the Wall</u>	建築士。 武器以外の付与不可。 アクション: 老練の建築士を生け贄にすることで、場所1つを選んで直立する。 ◆ <u>老練の建築士Veteran Builder</u>
レディ。 隠密。 アリア・スタークに影武者がいる間、彼女は[👤]アイコンを得る。 リアクション: アリア・スタークが場に出た後、君のデッキの一番上のカードを、影武者として彼女の上に裏向きで置く。 ◆ <u>アリア・スタークArya Stark</u>	ロード。 介入: 相手のイベントの効果が発生するとき、ブラン・スタークを生け贄にすることで、その効果を打ち消す。 「人は怖くても、それでも勇敢になれるものでしょうか？」 ◆ <u>ブラン・スタークBran Stark</u>	タリー家。レディ。七柱。 キャトリン・スタークが闘争に参戦中である間、君の相手はカードの能力を発動できない。 食べ物にも酒宴にも喜びを見出さない。そして、わたしにとって、歌や笑いはうんぬい他人のようになってしまう。私は悲しみと塵と辛い憧れの生き物だ。わたしの内部で、かつて心のあった場所にぽっかり穴があいている。 ◆ <u>キャトリン・スタークCatelyn Stark</u>
ロード。小評議会。 高名。 リアクション: 君に対する闘争が開始された後、エダード・スタークを直立する。 「冬は厳しいです。しかし、スターク家は耐え忍びます。ずっと、そうしてきました」 ◆ <u>エダード・スタークEddard Stark</u>	大狼。 威嚇。付与不可。 闘争アクション: グレイウィンドを突撃することで、戦力1以下の人物1人を選んで殺害する。(君がロボ・スタークを支配している場合、代わりに戦力2以下を選んで殺害する。) ◆ <u>グレイウィンドGrey Wind</u>	ロード。 高名。 リアクション: 君が支配する[👤]の人物が生け贄にされるか殺害されるかした後、君が支配する各人物を直立する。(1ラウンドにつき1回まで。) 「ぼくはすべての合戦に勝った。それなのに、どういわけか、戦争に負けつつあるんだ」 ◆ <u>ロボ・スタークRobb Stark</u>
レディ。 サンサ・スタークは突撃状態で場に出る。 リアクション: サンサ・スタークが直立した後、君の勢力に権力1を得る。(1ラウンドにつき1回まで。) 「羽根枕によりかかって、王妃さまとケーキを食べることができるといふときに、なぜ、あんなに美しい老馬に乗って、汗みどろになって、お尻をひりひりさせたいのよ？」 ◆ <u>サンサ・スタークSansa Stark</u>	大狼。 付与不可。 君がブラン・スタークを支配している場合、彼は洞察を得る。 リアクション: サマーが場に出た後、君の捨て札パイルか死亡パイルの表記戦力が2以下の[👤]の人物1枚を君の手札に戻す。 ◆ <u>サマーSummer</u>	大狼。 付与不可。 大狼の仔は、君が支配する他の大狼1体につき戦力+1を得る。 ◆ <u>大狼の仔Direwolf Pup</u>
タリー家。騎士。 「リヴァーラン城は、タンブルストーン河がトアイデント河の赤の支流に流れ込む土地の突端にある」 ◆ <u>タンブルストーン河の騎士Tumblestone Knight</u>	軍隊。 付与不可。 いずれかのプレイヤーの戦争の策略が公開状態である間、北部の前衛部隊は[👤]の闘争で攻撃側として宣言されたときに突撃しない。 ◆ <u>北部の前衛部隊Vanguard of the North</u>	協力者。雑士。 動員アクション: ウィンターフェルの雑士を突撃することで、君がこのフェイズに次に動員する[👤]の人物のコストを1減らす。 ◆ <u>ウィンターフェルの雑士Winterfell Steward</u>
レディ。〈嵐の申し子〉。 洞察。 デナーリス・ターガリエンが直立状態である間、君に対する闘争の敵側に参戦中の各人物は戦力-1を得る。 「わたしはターガリエン家の〈嵐の申し子デナーリス〉、〈焼けずのデナーリス〉、〈ドラゴンの母〉、ドラゴの騎馬族の女王、そしてウェスタロスの七王国の女王よ」 ◆ <u>デナーリス・ターガリエンDaenerys Targaryen</u>	ドラゴン。幼獣。 付与不可。 君が支配する各〈嵐の申し子〉の人物は高名を得る。 ◆ <u>ドラゴンDragon</u>	ドスラク人。ロード。 高名。 闘争フェイズ中に、君は追加の[👤]の闘争を1回開始してよい。 「ドスラク人は戦に負けると面目を失って三つ編みを切り取る。その恥辱を世間の人が知るようだ。カル・ドロゴは決して戦に負けたことがない」 —— ヴィセーリス・ターガリエン ◆ <u>カル・ドロゴKhel Drogo</u>
ロード。商人。 アクション: 金貨2を支払うことで、人物1人を選んで直立させる。(1フェイズにつき1回まで。) 「イリリオはイリリオ以外の大義信じません。大食家は普通、貪欲です。そして、豪商たちは狡猾입니다。マジスター・イリリオ・モバティスはその両方です」 —— サー・ジョラー・モーモント ◆ <u>マジスター・イリリオMagister Illyrio</u>	ドラゴン。幼獣。 付与不可。 リアクション: 君が支配する〈嵐の申し子〉の人物が単独で参戦中の闘争に君が勝利した後、〈嵐の申し子〉の人物を1人を選んで直立する。(1フェイズにつき1回まで。) ◆ <u>レイガルRhaegal</u>	側役。騎士。 高名。 サー・ジョラー・モーモントに背信トークンが3個以上置かれている場合、彼を生け贄にする。 強制リアクション: サー・ジョラー・モーモントが参戦中の闘争に君が勝利した後、彼の上に背信トークンを1個置く。 ◆ <u>サー・ジョラー・モーモントSer Jorah Mormont</u>
ドラゴン。幼獣。 付与不可。 君が支配する各〈嵐の申し子〉の人物は隠密を得る。 ◆ <u>ヴィセーリオンViserion</u>	ロード。 介入: ヴィセーリス・ターガリエンが場を離れるとき、付与を1つ選び、それを場から捨てる。 「妹よ、世の中の奴がおれの治政の歴史を書(とき、今夜がその始まり)だったと書くだろうよ」 ◆ <u>ヴィセーリス・ターガリエンViserys Targaryen</u>	ドスラク人。 武器以外の付与不可。 ドスラク人の間では、馬に乗らない者は決して人間とは見なされない。最低も最低、名誉も誇りもない存在となる。 ◆ <u>編み髪の子Braided Warrior</u>
協力者。側役。 アクション: 侍女を生け贄にすることで、レディの人物1人を選んで直立する。 彼女の侍女たちはこの儀式のために、あらかじめ彼女に準備をさせていた。この月ほど前から、ダニーは軽いつわらに苦しめられていたが、この味に慣れるために、なかば凝固した血を何杯も食事としてとっていた。そして、イリは干した馬肉の筋を顎が痛くなるまで噛ませた。 ◆ <u>侍女Handmaiden</u>	協力者。 動員アクション: ターガリエンの忠臣を突撃することで、君がこのフェイズに次に動員する[👤]の人物のコストを1減らす。 「あの国主のすべての皆で、男たちはあなたの健康のためにひそかに乾杯し、女たちはドラゴンの旗印を縫って腕し、あなたが海を渡って帰ってくる日に備えています」 —— イリリオ・モバティス ◆ <u>ターガリエンの忠臣Targaryen Loyalist</u>	軍隊。 武器以外の付与不可。 〈穢れなき軍団〉が攻撃側である間、防御側の各人物は戦力-1を得る。 ◆ <u>〈穢れなき軍団〉Unswilled</u>
衛兵。 武器以外の付与不可。 君がライトを支配している間、レフトは戦力+1と[👤]アイコンを得て、防御側として宣言されたときに突撃しない。 ◆ <u>レフトLeft</u>	meister。 リアクション: 防御プレイヤーとして[👁]の攻勢に君が勝利した後、攻撃プレイヤーの手札のカードをランダムに1枚捨てる。 ◆ <u>meister・ロミスMeester Lomys</u>	レディ。 闘争アクション: マージェリー・タイレルを突撃することで、人物を1人選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物は戦力+3を得る。 「陛下の重荷は痛いほど承知しております。このさい、その重荷をすこしほかの者にも分けてはいかかでしょうか？ わたしにもお力になれることがあるはずです」 ◆ <u>マージェリー・タイレルMargaery Tyrell</u>

レッドワイン家。ロード。 君が各ラウンドに最初にプレイするイベントの金貨コストを 1 減らす。 +1 ◆ バクスター・レッドワイン/Baxter Redwyne	ターリー家。ロード。 高名。 リアクション:ランディル・ターリーの戦力がカードの効果で増えた後、彼を直立する。(1 フェイズにつき 2 回まで。) ◆ ランディル・ターリー/Randyll Tarly	衛兵。 武器以外の付与不可。 君がレフトを支配している間、ライトは戦力+1 と  アイコンを得て、防御側として宣言されたときに突隣しない。 ◆ ライト/Right
騎士。ロード。 高名。 花の騎士が単独で攻撃している間、防御プレイヤーは 1 人を超える人物を防御側として宣言できない。 ◆ 花の騎士/The Knight of Flowers	レディ。 リアクション:〈茨の女王〉が参戦中の  の闘争に君が勝利した後、君の手札の表記コストが 6 以下の  の人物を 1 人場に出してよい。 「すべての男たちは馬鹿よ。でも、道化服を着た連中は、王冠をかぶった連中よりもずっとおもしろいわ」 ◆ 〈茨の女王〉/The Queen of Thorns	側役。スパイ。 戦争は音に聞くハイガーデン城の豊かさに影響を与えていなかった。 <u>薔薇の娼婦/Courtesan of the Rose</u>
協力者。 動員アクション:庭園の世話人を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する  の人物のコストを 1 減らす。 <u>庭園の世話人/Garden Caretaker</u>	協力者。スパイ。 伏兵 (4)。 リアクション:オレナの密告者が闘争フェイズ中に場に出た後、闘争タイプを 1 つ指名する。このフェイズで、君は追加のそのタイプの闘争を 1 回開始してよい。 <u>オレナの密告者/Olenka's Informant</u>	軍隊。 付与不可。 河間平野の監視者は君が支配する河間平野の場所 1 つにつき戦力+1 を得る。 <u>河間平野の監視者/Wardens of the Reach</u>

アイテム。 ロードかレディの人物限定。 アクション:〈手〉の封を突隣することで、付与された人物を直立する。 「かれらはこういうんだ。王は食い、〈手〉が糞の始末をする、どな」 —— ロバート・バラシオン ◆ 〈手〉の封/Seal of the Hand	状態。 ロードかレディの人物限定。 介入:付与された人物が殺害されるか場から捨てられるとき、護衛を生け贄にすることでその人物を救済する。 <u>護衛/Bodyguard</u>	状態。 付与された人物は  アイコンを得る。 「いたるところに密告者を配置しているからね。彼はそれを、“私の小鳥たち”と呼んでいる」 —— 〈リトルフィンガー〉 <u>小鳥/Little Bird</u>
状態。 終端。(付与されたカードが場を離れた場合、この付与を捨てる。) 付与された人物のテキスト欄は、(特徴を除いて)空白であるとして扱う。 メイスターが口から漏斗をはさずと、かれはすでに眠りに舞い戻っていた。 <u>罂粟の汁/Milk of the Poppy</u>	状態。 終端。(付与されたカードが場を離れた場合、この付与を捨てる。) 付与された人物のテキスト欄は、(特徴を除いて)空白であるとして扱う。 メイスターが口から漏斗をはさずと、かれはすでに眠りに舞い戻っていた。 <u>罂粟の汁/Milk of the Poppy</u>	状態。 付与された人物は  アイコンを得る。 ジョン・アリンは王の私生児と共に何を求め、それが彼の人生に何故価値があるのか？ <u>貴族の血筋/Noble Lineage</u>
状態。技能。 付与された人物は  アイコンを得る。 「これから、ダンスを始める」 —— シリオ・フォル <u>シリオの訓練/Syrio's Training</u>	キングズ・ランディング。 鉄の玉座は、君の統制の合計に戦力 8 を加える。 「事実、あれは恐ろしくすわい心地の悪い椅子だぞ。理由はひとつだけじゃない」 —— ロバート・バラシオン +1 ◆ 鉄の玉座/The Iron Throne	ウェスタロス。 制限。 動員アクション:〈王の道〉を突隣して生け贄にすることで、君がこのフェイズに次に動員する人物のコストを 3 減らす。 +1 <u>〈王の道〉/The Kingsroad</u>
ウェスタロス。 制限。 動員アクション:〈王の道〉を突隣して生け贄にすることで、君がこのフェイズに次に動員する人物のコストを 3 減らす。 +1 <u>〈王の道〉/The Kingsroad</u>	ウェスタロス。 制限。 動員アクション:〈王の道〉を突隣して生け贄にすることで、君がこのフェイズに次に動員する人物のコストを 3 減らす。 +1 <u>〈王の道〉/The Kingsroad</u>	ウェスタロス。 制限。 動員アクション:〈王の道〉を突隣して生け贄にすることで、君がこのフェイズに次に動員する人物のコストを 3 減らす。 +1 <u>〈王の道〉/The Kingsroad</u>
ウェスタロス。 制限。(各プレイヤーは各ラウンド、1 枚を超える制限カードを動員したりプレイしたりできない。) +1 <u>〈薔薇の道〉/The Roseroad</u>	ウェスタロス。 制限。(各プレイヤーは各ラウンド、1 枚を超える制限カードを動員したりプレイしたりできない。) +1 <u>〈薔薇の道〉/The Roseroad</u>	ウェスタロス。 制限。(各プレイヤーは各ラウンド、1 枚を超える制限カードを動員したりプレイしたりできない。) +1 <u>〈薔薇の道〉/The Roseroad</u>
ウェスタロス。 制限。(各プレイヤーは各ラウンド、1 枚を超える制限カードを動員したりプレイしたりできない。) +1 <u>〈薔薇の道〉/The Roseroad</u>	リアクション:攻撃プレイヤーとして  の闘争に戦力差 5 以上で君が勝利した後、敗北した相手が支配する人物 1 人を選んで殺害する。(各闘争につき最大 1 回。) <u>新鋭/Put to the Sword</u>	リアクション:攻撃プレイヤーとして  の闘争に戦力差 5 以上で君が勝利した後、敗北した相手が支配する場所を 1 つ選び、それを場から捨てる。(各闘争につき最大 1 回。) <u>焼き払く/Put to the Torch</u>
毒。 リアクション:  の闘争に攻撃プレイヤーとして君が勝利した後、敗北した相手が支配する  アイコンを持たない人物 1 人に毒トークンを 1 個置く。そのフェイズの終了時、その人物にまだその毒トークンがある場合、それを取り除き、その人物を殺害する。(各闘争につき最大 1 回。) <u>ライスの涙/Tears of Lys</u>	介入:相手のイベントの効果が発生するとき、その効果を打ち消す。X はそのイベントの表記コストである。 <u>〈手〉の裁き/The Hand's Judgment</u>	ル=ロール。武器。  の人物限定。 付与された人物がスタニス・バラシオンである場合、彼は高名を得る。 リアクション:付与された人物が権力 1 以上を得た後、それを直立する。(1 フェイズにつき 1 回まで。) ◆ 〈光をもたらすもの〉/Lightbringer

ドラゴンストーン。 制限。 動員アクション:ドラゴンストーン港を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 ドラゴンストーン港/Dragonstone Port	ドラゴンストーン。 制限。 動員アクション:ドラゴンストーン港を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 ドラゴンストーン港/Dragonstone Port	ドラゴンストーン。 リアクション:統制に君が勝利した後、〈彩色テーブルの間〉を突隣することで、相手 1 人の勢力カードの権力 1 を君の勢力カードに移動する。 ◆ 〈彩色テーブルの間〉/Chamber of the Painted Table
キングズ・ランディング。 〈赤の王城〉は、君が支配する人物が参戦中の[👑]の闘争中に、君の側に戦力 2 を加える。 介入:闘争フェイズの終了時、このラウンドで君が[👑]の闘争に敗北していない場合、〈赤の王城〉を突隣することで、カードを 2 枚引く。 ◆ 〈赤の王城〉/The Red Keep	動員アクション:同一プレイヤーが支配する人物を合計戦力が 4 以下になる人物を望む数選んで突隣する。その上で、それらの人物のうち 1 人を選び、それに権力 1 を与える。 権力の強化/Consolidation of Power	君が防御プレイヤーである闘争中にのみプレイする。 アクション:君が支配する突隣状態の[👑]の人物 1 人を選ぶ。その人物は、防御側として参戦中になる。君がこの闘争に勝利した場合、その人物を直立する。 〈氏神は復讐の女神〉/Ours is the Fury
ル＝ロール。 君がル＝ロールの人物を支配している場合にのみプレイする。 闘争アクション:相手を 1 人選び、そのプレイヤーの手札を見る。その後、その手札のカードを 1 枚選んで捨てる。 炎の中に見たもの/Seen In Flames	武器。 鉄人の人物限定。 リアクション:付与された人物が攻撃側として参戦中の闘争に君が勝利した後、投げ斧を生け贄にすることで、防御側の人物 1 人を選んで殺害する。 投げ斧/Throwing Axe	軍艦。 闘争アクション:鉄水軍の斥候を突隣することで、参戦中の[👑]の人物 1 人を選ぶ。その闘争の終了まで、その人物は戦力+1を得る。(君が開始プレイヤーである場合、代わりに戦力+2を得る。) 鉄水軍の斥候/Iron Fleet Scout
鉄諸島。 制限。 動員アクション:〈海の塔〉を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 〈海の塔〉/Sea Tower	鉄諸島。 制限。 動員アクション:〈海の塔〉を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 〈海の塔〉/Sea Tower	軍艦。 君がベイロン・グレイジョイを支配している間、彼は隠密を得る。 リアクション:無反攻の闘争に君が勝利した後、君の勢力に権力 1 を得る。(1 ラウンドにつき 2 回まで。) ◆ 〈大海魔〉/Great Kraken
介入:[👑]の人物が 1 人殺害されるとき、それを救済する。その後、海から現れた者を、以下のテキストを持つ状態の付与としてその人物につける:「終端。付与された人物は戦力+1を得る。」 海から現れた者/Risen from the Sea	君が開始プレイヤーである場合にのみプレイする。 闘争アクション:戦力が 5 以下の防御側の人物を 1 人選ぶ。その人物の戦力はこの闘争に自身の戦力を加えない。 海魔の捕縛/The Kraken's Grasp	リアクション:無反攻の闘争に君が勝利した後、敗北した相手が支配する付与か場所 1 つを選び、それを場から捨てる。(各闘争につき最大 1 回。) 〈我らは種を播かず〉/We Do Not Sow
ヴァリアア銅。武器。 伏兵 (1)。 付与された人物は戦力+2を得る。 付与された人物がジョフリー・バラシオンである場合、彼は[👑]アイコンを得る。 ◆ 〈未亡人の嘆き〉/Widow's Wail	城塞。西部。 闘争フェイズ中に、君は追加の[👁]の闘争を 1 回開始してよい。 「キャスターリー・ロックの心は石でできていると世間ではいっています」—— キャドリン・スターク ◆ キャスターリー・ロック/Casterly Rock	西部。 リアクション:[👁]の闘争に君が勝利した後、カードを 1 枚引く。 ◆ ラニスポート/Lannisport
西部。 制限。 動員アクション:西部の領地を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 西部の領地/Western Fiefdom	西部。 制限。 動員アクション:西部の領地を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 西部の領地/Western Fiefdom	アクション:君の手札の[👑]の人物 1 人を場に出す。そのフェイズの終了時、そのカードがまだ場にある場合、それを場から捨てる(救済不可)。 〈鎮け、わが咆哮ま！〉/Hear Me Roar!
君が[👑]の、ロードカレディの人物を支配している場合にのみプレイする。 闘争アクション:君の勢力カードを突隣することで、相手が支配する表記コストが X 以下の人物を 1 人選び、それを所有者の手札に戻す。 愛ゆえに/The Things I Do For Love	君がユニークの[👑]の人物を支配している場合にのみプレイする。 介入:人物が場所か付与の発動能力の効果が発生するとき、その効果を打ち消す。 背徳/Treachery	武器。 付与された人物は、君の使用済みパイルの策略カード 1 枚につき戦力+1を得る。 付与された人物がデイン家の特徴を持つ場合、それは威嚇を得る。 ◆ ドーン/Dawn
ドーン。 リアクション:君が防御プレイヤーとして闘争に敗北した後、ガストン・グレイ城を突隣することで、攻撃している人物 1 人を所有者の手札に戻す(救済不可)。 ◆ ガストン・グレイ城/Ghaston Grey	ドーン。 リアクション:防御プレイヤーとして闘争に君が敗北した後、サンスピーアを突隣することで、そのフェイズの終了まで、同じタイプの闘争中、君の公開状態の策略カードの要求値を 1 上げる。 ◆ サンスピーア/Sunspear	ドーン。 制限。 動員アクション:ブラッド・オレンジの果樹園を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 ブラッド・オレンジの果樹園/Blood Orange Grove
ドーン。 制限。 動員アクション:ブラッド・オレンジの果樹園を突隣することで、君がこのフェイズに次に動員する[👑]のカードのコストを 1 減らす。 ブラッド・オレンジの果樹園/Blood Orange Grove	リアクション:[👁]の闘争に戦力差 5 以上で君が勝利した後、君の勢力に権力 X を得る。X は君の使用済みパイルにある策略カードの枚数である。(各闘争につき最大 1 回。) ドーンのゲーム/Doran's Game	君が開始プレイヤーでない場合にのみプレイする。 リアクション:防御側として闘争に君が敗北した後、闘争タイプを 1 つ指名する。そのフェイズの終了まで、その勝者はそのタイプの闘争を開始できない。 〈折れぬ、狂げぬ、まつらわぬ〉/Unbowed, Unbent, Unbroken
アクション:戦力が 4 以下の人物を 1 人選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物は[👑]と[👁]と[👑]アイコンを失う。 幽閉/Confinement	ヴァリアア銅。武器。 [👑]の人物限定。 付与された人物は戦力+1と高名を得る。 「〈長い鉤爪〉は、抜かねばならぬときにだけ抜く」—— ジョン・スノウ ◆ 〈長い鉤爪〉/Longclaw	北部。 アクション:黒の城を突隣することで、防御している[👑]の人物 1 人を選んで直立する。その闘争の終了まで、その人物は戦力+2を得る。 ◆ 黒の城/Castle Black

北部。 君が支配する各♣の人物は戦力+1を得る。 強制リアクション: 無反攻の闘争に君が敗北した後、〈壁〉を突駢する。 介入: 闘争フェイズの終了時、〈壁〉を突駢することで、君の勢力に権力2を得る。 ◆ 〈壁〉/The Wall	リアクション: 相手が収入を徴収した後、そのプレイヤーの金貨プールから金貨1を君の金貨プールに移動する。(各ラウンドにつき最大1回。) 「〈冥夜の守人〉は気位が高くないから、くれるものは何でももらう」—— 〈熊の御大〉モーメント わずかな貢献/A Meager Contribution	リアクション: 相手が収入を徴収した後、そのプレイヤーの金貨プールから金貨1を君の金貨プールに移動する。(各ラウンドにつき最大1回。) 「〈冥夜の守人〉は気位が高くないから、くれるものは何でももらう」—— 〈熊の御大〉モーメント わずかな貢献/A Meager Contribution
統制アクション: 表記コストが6以下のユニークでない人物を1人選ぶ。その人物の支配を奪う。(各ラウンドにつき最大1回。) 「われは命と名誉にかけて、〈冥夜の守人〉に尽くことを誓約す。この夜のために、そして、きたるべきすべての夜のために」 黒衣を着る/Take the Black	君が支配する♠の人物が参戦中の闘争中にのみプレイする。 リアクション: 防御プレイヤーとして闘争に戦力差5以上で君が勝利した後、このラウンド、敗北した相手は君に対して闘争を開始できない。 暗闇の中の剣/The Sword in the Darkness	ヴァリア鋼。武器。 ♣の人物限定。 付与された人物は戦力+2を得る。 リアクション: 付与された人物が参戦中の♠の闘争に君が勝利した後、〈氷〉を生け贄にすることで、敗北した相手が支配する人物1人を選んで殺害する。 ◆ 〈氷〉/Ice
北部。ウィンターフェル。 闘争アクション: ウィンターフェルの門を突駢することで、君のデッキの一番上のカードを公開する。それが♣のカードである場合、それを引く。(そうでない場合、それを君のデッキの一番上に戻す。) ◆ ウィンターフェルの門/Gates of Winterfell	北部。 君の手札の各大狼カードは伏兵(X)を得る。Xはそのカードの表記コストである。 ◆ 〈狼の森〉/The Wolfwood	昔の神々。ウィンターフェル。 制限。 動員アクション: 〈心の木〉の木立を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ 〈心の木〉の木立/Heart Tree Grove
昔の神々。ウィンターフェル。 制限。 動員アクション: 〈心の木〉の木立を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ 〈心の木〉の木立/Heart Tree Grove	♠の闘争中にのみプレイする。 アクション: 参戦中の♣の人物を1人選ぶ。その闘争の終了まで、その人物は戦力+2を得る。君がその挑戦に勝利した場合、カードを1枚引く。 北のために！/For the North	リアクション: 君が防御プレイヤーとして♣の闘争に負けた後、大狼を1体突駢することで、攻撃中の人物1人を選んで殺害する。(各闘争につき最大1回。) かれの血が温かい雨のように、彼女の顔に降りかかった。 温かい雨のように/Like Warm Rain
闘争中にのみプレイする。 アクション: そのフェイズの終了まで、君の公開状態の策略カードの要求値を1上げる。(各闘争につき最大1回。) ◆ 〈冬来たる〉/Winter Is Coming	武器。 ドスラク人の人物限定。 付与された人物は戦力+2を得る。 付与された人物がカール・ドロゴである場合、君が各ラウンドで最初に開始した♠の闘争の攻撃側として宣言した場合、彼は突駢しない。 ◆ ドロゴの半月刀/Drogo's Arakh	アスタボア。 リアクション: ♠の闘争に君が勝利した後、〈処罰の広場〉を突駢することで、付与のない人物1人を選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物は戦力-2を得るとともに、その戦力が0の場合に殺害される。 ◆ 〈処罰の広場〉/Plaza of Punishment
エッソス。 リアクション: ♠の闘争に君が勝利した後、〈ドスラクの海〉を生け贄にすることで、君の手札のドスラク人の人物を1人場に出す。そのフェイズの終了時、そのカードがまだ場にある場合、それを君の手札に戻す(救済不可)。 ◆ 〈ドスラクの海〉/Dothraki Sea	ベントス。 制限。 動員アクション: イリリオの地所を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ イリリオの地所/Ilyrio's Estate	ベントス。 制限。 動員アクション: イリリオの地所を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ イリリオの地所/Ilyrio's Estate
アクション: ドラゴンの人物がデナーリス・ターガリエンを突駢することで、参戦中の人物1人を選ぶ。そのフェイズの終了まで、その人物は戦力-4を得るとともに、その戦力が0の場合に殺害される。 ◆ ドラカリス！/Dracarys!	闘争アクション: 君の死亡パイルのユニークの♣の人物1人を選び、それを君のデッキに戻してシャッフルする。その人物が幼獣である場合、代わりにそれを場に出してよい。 ◆ 〈炎と血〉/Fire and Blood	アクション: 君が支配するユニークの♣の人物1人を選んで直立する。そのフェイズの終了時、そのカードがまだ場にある場合、それを君の手札に戻す。 ◆ ドラゴンを起こす/Waking the Dragon
ヴァリア鋼。武器。 ♣の人物限定。 アクション: 付与された人物が闘争に参加している間、〈心臓裂き〉を突駢することで、その闘争の終了まで、その人物は戦力+3を得る。 ◆ 〈心臓裂き〉/Heartsbane	城塞。河間平野。 闘争アクション: ハイガーデンを突駢し金貨1を支払うことで、攻撃中の人物を1人選ぶ。その人物を直立し、それをその闘争から取り除く。 ◆ ハイガーデン/Highgarden	河間平野。 リアクション: 闘争に戦力差5以上で君が勝利した後、マンダー川を突駢することでカードを2枚引く。 ◆ マンダー川/The Mander
河間平野。 制限。 動員アクション: 薔薇園を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ 薔薇園/Rose Garden	河間平野。 制限。 動員アクション: 薔薇園を突駢することで、君がこのフェイズに次に動員する♣のカードのコストを1減らす。 ◆ 薔薇園/Rose Garden	闘争アクション: ♣の人物を3人まで選ぶ。そのフェイズの終了まで、それらの各人物は戦力+2を得る。 ◆ 〈われら強大たるべし〉/Growing Strong
リアクション: ♣が♠の闘争に君が勝利した後、敗北した相手はカードタイプ(人物か場所か付与かイベント)を1つ指名する。君のデッキからそれと異なるカードタイプを持つカードを1枚探し、それを君の手札に加える。君のデッキをシャッフルする。 ◆ オレナの狡猾/Oleanna's Cunning	歌。 アクション: プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーのデッキの一番上から5枚のカードを見る。それらのカードから3枚までをそのデッキの一番下に、その他を一番上に、任意の順番で置く。 そして、二人は去って行った。ここから、あそこへ。熊と、熊と、そして美女が。 『熊と美女の乙女』/The Bear and the Maiden Fair	

