

Casa Stark				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
Eddard Stark	4	2	0	-
Robb Stark	3	0	0	Se vinci questo combattimento, puoi decidere in quale zona il tuo avversario deve ritirarsi. Devi scegliere una zona legittima, dove il tuo avversario perde meno unità possibile.
Roose Bolton	2	0	0	Se perdi questo combattimento, riprendi in mano tutta la tua pila delle carte della Casa scartate.
Greatjon Umber	2	1	0	-
Sir Rodrick Cassel	1	0	2	-
Il Pesce Nero	1	0	0 (?)	In questo combattimento non subisci perdite causate dalle abilità delle carte delle Case, e dalle icone di Combattimento
Catelyn Stark	0 (2-4)	0	0	Se hai un segnalino Ordine di Difesa nella zona in cui si sta combattendo, il suo valore raddoppia
Total	13	3	2	4

Casa Greyjoy				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
Euron Occhio di Corvo	4	1	0	-
Victarion Greyjoy	3	0	0	Se stai attaccando, tutte le tue Navi che partecipano al combattimento (comprese le Navi Greyjoy di supporto) aggiungono +2 alla forza di combattimento invece di +1.
Theon Greyjoy	2 (3)	0 (1)	0	Se stai difendendo una zona che contiene una Fortezza oppure un Castello, questa carta guadagna +1 alla forza di combattimento e una icona Spada.
Balon Greyjoy	2	0	0	La forza di combattimento stampata sulla carta Casa del tuo avversario diventa 0.
Asha Greyjoy	1	0 (2)	0 (1)	Se in questo combattimento non ricevi supporto, questa carta guadagna due icone Spada e una icona Fortificazione.
Dagmar Mascella Spaccata	1	1	1	-
Aeron Capelli Bagnati	0	0	0	Puoi scartare immediatamente due dei tuoi segnalini Potere disponibili per scartare Aeron Capelli Bagnati e scegliere una diversa carta delle Case dalla tua mano.
Total	13	2	1	5

Casa Lannister				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
Tywin Lannister	4	0	0	Se vinci questo combattimento, guadagni due segnalini Potere.
Ser Gregor Clegane	3	3	0	-
Il Mastino	2	0	2	-
Ser Jaime Lannister	2	1	0	-
Tyrrion Lannister	1	0	0	Puoi immediatamente annullare la carta della Casa scelta dal tuo avversario e fargliela riprendere in mano. Deve sceglierne una diversa e mostrarla. Se non ha altre carte della Casa in mano, per questo combattimento non può utilizzare una carta della Casa.
Ser Kevan Lannister	1	0	0	Se stai attaccando, tutti i tuoi Fanti che partecipano al combattimento (compresi i Fanti Lannister di supporto) aggiungono +2 alla forza di combattimento invece che +1.
Cersei Lannister	0	0	0	Se vinci questo combattimento, puoi rimuovere dal tabellone un segnalino Ordine dell'avversario sconfitto, dovunque si trovi.
Total	13	4	2	4

Casa Baratheon				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
Stannis Baratheon	4 (5)	0	0	spetto alla tua, questa carta guadagna +1 alla forza di combattimento.
Renly Baratheon	3	0	0	Se vinci questo combattimento, puoi promuovere a Cavaliere uno dei tuoi Fanti che ha combattuto, o un Fante Baratheon di supporto al combattimento.
Ser Davos Seaworth	2 (3)	0 (1)	0	Se la tua carta della Casa "Stannis Baratheon" si trova nella tua pila degli scarti, questa carta guadagna +1 alla forza di combattimento e una icona Spada.
Brienne di Tarth	2	1	1	-
Melisandre	1	1	0	-
Sallador Saan	1	0	0	Se in questo combattimento ricevi supporto, la forza di combattimento di tutte le navi eccetto quelle dei Baratheon diventa 0.
Macchia	0	0	0	Dopo il combattimento, puoi guardare la mano del tuo avversario e fargli scartare una a tua scelta.
Total	13	2	1	5

Casa Martell				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
La Vipera Rossa	4	2	1	-
Areo Hotah	3	0	1	-
Obara Sand	2	1	0	-
La Stella Nera	2	1	0	-
Nymeria Sand	1	0 (1)	0 (1)	Se sei in difesa, questa carta guadagna una icona Fortificazione. Se sei in attacco, questa carta guadagna una icona Spada.
Arianne Martell	1	0	0	Se sei in difesa e perdi questo combattimento, il tuo avversario non può spostare le proprie unità nella zona dove si è combattuto. Esse tornano nella zona da cui hanno marciato.
Doran Martell	0	0	0	Sposta immediatamente il tuo avversario in fondo a un indicatore dell'Influenza a tua scelta.
Total	13	4	2	3

Casa Tyrell				
Nome	Forza	Spade	Torri	Abilità
Mace Tyrell	4	0	0	Distruigi immediatamente uno dei fanti avversari in attacco o in difesa.
Ser Loras Tyrell	3	0	0	Se stai attaccando e vinci questo combattimento, sposta il segnalino Ordine di Marcia nella zona conquistata (invece di scartarlo). L'ordine di Marcia può essere risolto nuovamente nel seguito di questo turno.
Ser Garlan Tyrell	2	2	0	-
Randyll Tarly	2	1	0	-
Alester Florent	1	0	1	-
Margaery Tyrell	1	0	1	-
Regina di Spine	0	0	0	Rimuovi immediatamente uno dei Segnalini Ordine del tuo avversario che si trova in una qualunque zona adiacente a quella in cui si combatte.
Total	13	3	2	3