

КАРТЫ ИНТРИГ

(Заговор / Переворот)

Название на английском	Название на русском	Русский перевод текста
A Child Is Born	Рождение ребёнка	На другого игрока. Требуется жена (муж). У правителя следующего игрока рождается здоровый ребёнок. Этот игрок берёт случайную карту из своей колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. У правителя не может быть больше трёх детей. Если у правителя следующего игрока уже трое детей, эффект переходит к следующему за ним игроку.
A Quiet Year	Год спокойствия	На другого игрока. Следующий игрок может убрать один жетон Беспорядков из региона под своим контролем.
Ambitious Cousin	Амбициозный кузен	На себя. Требуется ребёнок. Ваш наследник попал под влияние честолюбивого молодого кузена. Ребёнок получает черту Амбициозный (Ambitious) вдобавок к уже имеющимся.
Bathtub Drowning	Утопление в ванне	На себя. Член вашей династии с самым высоким номером карты тонет в ванне при странном стечении обстоятельств. Это не может быть ваш правитель, если есть другие доступные варианты.
Bullied Child	Затравленный ребёнок	На себя. Требуется ребёнок. Над вашим наследником издеваются другие дети. Он становится злым и обидчивым. Ребёнок получает черту Жестокый (Cruel) вдобавок к уже имеющимся.
Church Tutor	Учитель-церковник	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока находится на попечении у священника. Ребёнок получает черту Благочестивый (Pious) вдобавок к уже имеющимся.

Crop Rotation	Севооборот	На другого игрока. Следующий игрок начинает применять более эффективную систему обработки полей. Он может разместить три жетона Жатвы в одном регионе под его контролем.
Death by Childbirth	Смерть при родах	На другого игрока. Требуется жена (муж). Супруга правителя следующего игрока рождает здорового ребёнка, но умирает при родах. Этот игрок берёт случайную карту персонажа из своей колоды культуры и случайную черту для ребёнка. Карта матери ребёнка отправляется в сброс. Если у игрока есть карта развития «Придворный лекарь», и он успешно проходит проверку, жена правителя выживает.
Demon Child	Ребёнок-демон	На другого игрока. Требуется жена (муж). В семье следующего игрока рождается ребёнок, но с ним что-то не так. Этот игрок берёт случайную карту персонажа, и ребёнок получает черту Одержимый (Possessed). Если этот ребёнок становится правителем, игрок удаляет из своего мешочка все жетоны с чертой Благочестивый (Pious). Игрок не может получать жетоны с чертой Благочестивый, пока его правитель одержим. Когда правитель с чертой Одержимый умирает, уберите жетон этой черты из мешочка. Сохраните эту карту как напоминание.
Desertation	Дезертирство	На себя. В одном из ваших регионов массово дезертируют солдаты. Уберите армию из одного региона под вашим контролем.
Dressed for Success	Мода – путь к успеху	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока находится на попечении у придворного портного. Ребёнок получает черту Привлекательный (Attractive) вдобавок к уже имеющимся.

Drought	Засуха	<i>На себя.</i> Засуха опустошает поля в одном из ваших регионов. Положите жетон Неурожая в один из регионов под вашим контролем.
Duel	Дуэль	<i>На себя.</i> Ваш правитель или ребёнок мужского пола (на ваш выбор) получает вызов на поединок. Вы можете отказаться, и этот персонаж получит черту Трус (Coward). Если вы принимаете вызов, пройдите проверку черт (Жестокий, Cruel – критический успех). Вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны при этой проверке. При провале персонаж погибает. При успехе вы получаете черту Храбрый (Brave).
Flood	Наводнение	<i>На себя.</i> Сильное наводнение затапливает поля в одном из ваших регионов. Положите в один из своих регионов жетон Неурожая.
Harsh Discipline	Суровая дисциплина	<i>На себя.</i> Требуется ребёнок. Офицер, тренирующий вашего наследника, перегибает палку. Он повреждает ребёнка голову во время учебного боя. Ребёнок получает черту Туповатый (Dimwitted) вдобавок к уже имеющимся.
Haunted Ruler	Преследуемый призраками	<i>На себя.</i> Ваш правитель страдает от ужасных видений и получает ещё один жетон возраста.
Insane King	Безумный король	<i>На себя.</i> Вашего правителя поражает душевный недуг, из-за которого он принимает странные и непредсказуемые решения. В следующем раунде вы выбираете две карты действий случайным образом, даже если при этом не сможете сходить в Крестовый поход. Сохраните эту карту как напоминание.

Leprosy	Проказа	На себя. Ваш правитель заболевает проказой, обрекающей его на уродство и медленную одинокую смерть. Вы получаете черту Уродливый (Ugly). Если у вас нет карты развития «Придворный лекарь», ваш правитель также получает дополнительный жетон возраста.
Lover	Любовница	На другого игрока. Радости жизни наполняют энергию правителя следующего игрока. С него снимается один жетон возраста.
Papal Blessing	Благословение Папы Римского	На другого игрока. Следующий игрок заручился благословением Папы. Он получает жетон черты Благочестивый (Pious) и может получить Casus belli против одной любой династии на свой выбор.
Physical Training	Физическое воспитание	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока занимается интенсивными физическими упражнениями. Ребёнок получает черту Сильный (Strong) вдобавок к уже имеющимся.
Plague	Чума	На себя. В одном из ваших регионов начинается чума. Положите жетон Чумы стороной «Вспышка чумы» и жетон Беспорядков в один из своих регионов. Если в этом регионе есть армия, она сразу распускается.
Royal Coup	Свержение короля	На себя. Требуется брат (сестра) или ребёнок. Вашего правителя свергает и убивает другой претендент на трон. Если у правителя есть братья (сёстры), переворот устраивает старший из них. Если нет, это старший из детей правителя. Узурпатор заменяет вашего правителя, чья карта отправляется в сброс. Если правителя свергнул его брат (сестра), все дети правителя также погибают.

Royal Insult	Оскорбление величия	На себя. Перебранка придворных выходит из-под контроля, и ваш правитель в пылу спора грубо оскорбляет правителя следующего игрока. Этот игрок получает Casus belli против вас. Если вы были в союзе, союз сразу же расторгается.
Seasoned Advisor	Опытный советник	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока находится на попечении у опытного советника. Ребёнок получает черту Умный (Clever) вдобавок к уже имеющимся.
Spouse Poisoned	Отравление супруги	На себя. Требуется жена (муж). Ваша супруга (супруг) отравлена неизвестным заговорщиком и умирает. Если у вас есть карта развития «Придворный лекарь» и вы успешно проходите проверку черт, супруга выживает.
The Art of Love	Искусство любви	На себя. Требуется ребёнок. Ваш наследник попадает под влияние одной из придворных наложниц. Ребёнок получает черту Похотливый (Lustful) вдобавок к уже имеющимся.
Trained for Battle	Обученный войне	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока находится на попечении у закалённого воина. Ребёнок получает черту Фехтовальщик (Swordmaster) вдобавок к уже имеющимся.
Treachery	Предательство	На себя. Требуется ребёнок. Вы раскрываете заговор, который плёл ваш наследник: он хотел убить вас и занять трон. Ваш наследник сбегает и находит приют при дворе следующего игрока: его карта переходит в династию этого игрока вместе со всеми чертами. Следующий игрок получает Casus belli против вас, затем карта этого персонажа сбрасывается.

Vicious Whispers	Грязные слухи	На себя. Требуется ребёнок. Ваш наследник находится на попечении у старого мастера над шептунами. Ребёнок получает черту Коварный (Deceitful) вдобавок к уже имеющимся.
Witch Hunt	Охота на ведьм	На себя. Требуется ребёнок. Одного из ваших детей обвиняют в колдовстве и сжигают на костре. Если у вас есть ребёнок с чертой Одержимый (Possessed), погибает он. Если нет, погибает ребёнок с самым низким порядковым номером. Вы можете остановить казнь, если у вас есть карта развития «Маршал» и вы успешно прошли проверку (Коварный, Deceitful – критический успех, Честный, Honest – критический провал). Вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны, если проходите эту проверку.
Words of Wisdom	Мудрые речи	На другого игрока. Требуется ребёнок. Наследник следующего игрока находится на попечении старой бабушки. Он получает черту Честный (Honest) вдобавок к уже имеющимся.

КАРТЫ ПРАВЛЕНИЯ (Строительство / Развитие)

Название на английском	Название на русском	Русский перевод текста
A Child Is Born	Рождение ребёнка	На другого игрока. Требуется жена (муж). У правителя следующего игрока рождается здоровый ребёнок. Этот игрок берёт случайную карту из своей колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. У правителя не может быть больше трёх детей. Если у правителя следующего игрока уже трое детей, эффект переходит к следующему за ним игроку.

Bastard Birth	Рождение бастарда	На другого игрока. У правителя следующего игрока рождается ребёнок, но его мать (или отец) – не законная супруга короля. Следующий игрок берёт случайную карту из колоды своей культуры. Ребёнок получает черту Бастард (Bastard). У правителя не может быть более трёх детей; если у него уже есть трое детей, эффект переходит к следующему по ходу игроку.
Bountiful Harvest	Хорошая жатва	На другого игрока. В регионе под контролем следующего игрока урожай удался на славу. Этот игрок может положить жетон Жатвы в один из регионов под своим контролем.
Broken Hearted	Разбитое сердце	На себя. Требуется жена (муж). Ваш правитель подавлен чередой измен со стороны его супруги. Он получает дополнительный жетон возраста.
Child Falls Ill	Болезнь ребёнка	На себя. Требуется ребёнок. Один из ваших детей (с самым высоким порядковым номером) тяжело заболевает и умирает. Если у вас есть карта развития «Придворный лекарь», и вы успешно пройдёте проверку черт, ребёнок выздоровеет и не умрёт.
Debauchery	Разгул	На себя. Ваш правитель предаётся пьяному разгулу, как будто каждый день для него последний. Вы получаете черту Пьяница (Drunkard) и должны заплатить 1 золотой.
Drought	Засуха	На себя. Засуха опустошает поля в одном из ваших регионов. Положите жетон Неурожая в один из регионов под вашим контролем.
Fire!	Пожар!	На себя. Требуется замок. В одном из ваших замков (на ваш выбор) случается страшный пожар. В огненном аду погибает член вашей династии с самым высоким порядковым номером (но не правитель).

Flood	Наводнение	<i>На себя.</i> Сильное наводнение затопляет поля в одном из ваших регионов. Положите в один из своих регионов жетон Неурожая.
Foreign Spies	Шпионаж	<i>На другого игрока.</i> Требуется наличие изобретения. Шпионы соседней державы крадут ваши секреты. Следующий игрок случайным образом выбирает одну из ваших карт изобретений и забирает её себе. Если это изобретение у него уже есть, он выбирает вместо него другую доступную карту.
Fountain of Youth	Фонтан молодости	<i>На другого игрока.</i> Правитель следующего игрока вступает в тайный орден, который придаёт ему сил с помощью таинственных ритуалов. Этот игрок снимает два жетона возраста со своего правителя.
Great Feast	Большой пир	<i>На себя.</i> Вы устраиваете роскошный пир. Это дорогое удовольствие – подготовка к пиру стоит вам 2 золотых (3 золотых, если у вас есть черта Обжора, Gluttonous). Если вы платите эту сумму, то получаете черту Щедрый (Generous). Если вы не можете или не хотите платить, то получаете черту Скупой (Stingy).
Happy Marriage	Счастливый брак	<i>На другого игрока.</i> Требуется жена (муж). У правителя следующего игрока на редкость счастливый брак. С этого правителя снимается один жетон возраста.
Harsh Winters	Суровые зимы	<i>На себя.</i> Из-за череды суровых зим в двух регионах под вашим контролем гибнет весь урожай. Положите по жетону Неурожая в два региона под вашим контролем.

Head Injury	Травма головы	<i>На себя.</i> Ваш правитель неудачно падает и сильно повреждает голову. Он выживает, но травма существенно укорачивает его жизнь. Ваш правитель получает два дополнительных жетона возраста. Если у него уже есть три жетона, то падение его убивает, и вы не можете удалить жетон из своего мешочка за четвёртый жетон возраста у вашего правителя.
Illiterate Child	Неграмотное дитя	<i>На себя. Требуется ребёнок.</i> Один из ваших детей (с самым низким порядковым номером) пренебрегает учёбой и не слушает наставников. Ребёнок получает черту Неграмотный (Illiterate) вдобавок к уже имеющимся.
Jousting Tournament	Рыцарский турнир	<i>На себя.</i> Настало время большого турнира! Заплатите 1 золотой за участие. Если вы не можете или не хотите платить, то получаете черту Скупой (Stingy). Если вы заплатили, ваш правитель, его сын или брат участвует в турнире. Пройдите проверку черт (Жестокий, Cruel – критический успех; вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны, когда проходите эту проверку). При успехе вы получаете черту Храбрый (Brave). При провале вы получаете черту Слабый (Weak).
Lavish Feasts	Роскошные пиры	<i>На себя.</i> Ваш правитель никогда не упускает случая закатить пирушку. Обжорство, пьянство и недосып сказываются на его здоровье – он получает один дополнительный жетон возраста.
Manure Explosion	Выгребная яма	<i>На себя. Требуется замок.</i> В одном из ваших замков происходит мерзкий случай: над огромной выгребной ямой проваливается пол. Положите фигурку замка набок. В следующем ходу вы можете восстановить замок за 1 золотой (действия не требуется). Пока замок не восстановлен, он не приносит дохода.

Nocturnal Behavior	Полуночное бдение	<i>На себя.</i> Ваш правитель бежит от света дня и проводит почти всё время в мрачных подземельях замка. Это не лучшим образом сказывается на его здоровье. Ваш правитель получает дополнительный жетон возраста.
Papal Visit	Визит Папы	<i>На другого игрока.</i> Папа Римский приезжает с визитом ко двору следующего игрока. Если у этого игрока есть жетон черты Благочестивый (Pious) или карта развития «Архиепископ», он получает 1 золотой. В противном случае он проходит проверку черт и при успехе получает черту Благочестивый, а при провале – черту Безбожник (Godless).
Public Execution	Публичная казнь	<i>На другого игрока.</i> Требуется наличие жетона Беспорядков в регионе. Публичная казнь смутьянов привлекает внимание толпы и остужает горячие головы. Следующий игрок может удалить один жетон Беспорядков из региона под своим контролем.
Royal Ball	Королевский бал	<i>На другого игрока.</i> На роскошном королевском балу прощаются все обиды и налаживаются новые связи. Следующий игрок может на свой выбор прекратить войну с другим игроком или отменить Casus belli против своей династии у другого игрока.
Royal Hunt	Королевская охота	<i>На себя.</i> Ваш правитель отправляется на королевскую охоту. Проведите проверку черт (вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны, когда проходите эту проверку). При успехе вы получаете черту Сильный (Strong). При провале ваш правитель погибает из-за несчастного случая на охоте.

Scholar Child	Прилежное дитя	На другого игрока. Требуется ребёнок. Ребёнок правителя следующего игрока наделён недюжинным умом. Этот игрок сам выбирает, о каком ребёнке идёт речь. Ребёнок получает черту Учёный (Scholar) вдобавок к уже имеющимся. Если у ребёнка уже есть черта Туповатый (Dimwitted), он не может получить этот эффект.
Shipwreck	Кораблекрушение	На другого игрока. Корабль, который вёз вам экзотические диковины из дальних земель, потерпел крушение у берегов державы следующего игрока. Вы должны заплатить этому игроку 2 золотых.
Spouse Falls Ill	Болезнь супруги	На себя. Требуется жена (муж). Ваша супруга заболевает и умирает от недуга. Если у вас есть карта развития «Придворный лекарь», и вы успешно пройдёте проверку черт, супруга выздоровеет и не умрёт.
Stormy Marriage	Несчастный брак	На себя. Требуется жена (муж). Брак вашего правителя оказывается очень неудачным. Он получает дополнительный жетон возраста.
The Great Outdoors	Великое странствие	На другого игрока. Правитель следующего игрока отправляется объезжать своё королевство, заслуживая любовь народа и солдат – а заодно вволю дыша свежим воздухом. С этого правителя снимается один жетон возраста.
The Strongest Bond	Сильнейшая связь	На другого игрока. Требуется ребёнок. У правителя следующего игрока очень тесные и тёплые отношения с детьми. С него снимается один жетон возраста.
Troubled Parenthood	Плохой родитель	На себя. Требуется ребёнок. У вашего правителя натянутые отношения с детьми. Он получает один дополнительный жетон возраста.

Wasteland	Запустение	<i>На себя.</i> Плохо налаженное орошение приводит к гибели урожая в одном из ваших регионов. Положите два жетона Неурожая в один из регионов под вашим контролем.
Wonders of Alchemy	Чудеса алхимии	<i>На другого игрока.</i> Алхимики при дворе следующего игрока совершают немыслимое открытие: они превращают свинец в 3 золотых монеты. К сожалению, повторить это чудо им не удаётся.

КАРТЫ НАЛОГОВ (Сбор податей)

Название на английском	Название на русском	Русский перевод текста
A Child Is Born	Рождение ребёнка	<i>На другого игрока.</i> Требуется жена (муж). У правителя следующего игрока рождается здоровый ребёнок. Этот игрок берёт случайную карту из своей колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. У правителя не может быть больше трёх детей. Если у правителя следующего игрока уже трое детей, эффект переходит к следующему за ним игроку.
Bandits on the Roads	Бандиты на дорогах	<i>На себя.</i> Бандиты разбойничают и грабят путников в одном из регионов под вашим контролем, где нет мобилизованной армии. Вы теряете 1 золотой и кладёте в этот регион жетон Беспорядков. Если у вас есть карта развития «Маршал», вы можете отменить оба этих эффекта, пройдя успешную проверку черт (Жестокий, Cruel – критический успех).
Complicated Birth	Осложнения при родах	<i>На другого игрока.</i> Требуется жена (муж). Жена правителя следующего игрока или правящая королева рождает ребёнка. Роды проходят тяжело. Игрок берёт случайную карту из колоды культуры. Ребёнок получает черту Слабый (Weak). При наличии «Придворного лекаря» и успешной проверке ребёнок получит случайную черту.

Dangers of Gluttony	Опасности обжорства	<i>На себя.</i> Член вашей династии с самым высоким порядковым номером умирает от пищевого отравления после пира в честь сбора податей. Это не может быть ваш правитель, если в династии есть другие доступные для этого эффекта персонажи.
Death by Childbirth	Смерть при родах	<i>На другого игрока.</i> Требуется жена (муж). Супруга правителя следующего игрока рождает здорового ребёнка, но умирает при родах. Этот игрок берёт случайную карту персонажа из своей колоды культуры и случайную черту для ребёнка. Карта матери ребёнка отправляется в сброс. Если у игрока есть карта развития «Придворный лекарь», и он успешно проходит проверку, жена правителя выживает.
Disgruntled Troops	Разочарованные солдаты	<i>На себя.</i> Требуется наличия мобилизованной армии. Солдаты разочарованы вашими поборами и дезертируют. Из одного региона под вашим контролем удаляется фигурка армии, и этот регион немедленно демобилизуется.
Embezzling Kin	Растратчик в семье	<i>На себя.</i> Член вашей династии с самым низким порядковым номером (но не правитель) крадёт 2 золотых из вашей казны. Вы должны либо позволить ему это сделать, либо изгнать этого персонажа и сбросить его карту с планшета династии.
Leprosy	Проказа	<i>На себя.</i> Ваш правитель заболевает проказой, обрекаяющей его на уродство и медленную одинокую смерть. Вы получаете черту Уродливый (Ugly). Если у вас нет карты развития «Придворный лекарь», ваш правитель также получает дополнительный жетон возраста.
Lost at Sea	Пропавшее судно	<i>На себя.</i> Корабль, перевозивший ваши богатства, пропал в море. Вы теряете 3 золотых.

Peasant Revolt	Крестьянское восстание	<i>На себя.</i> Крестьяне вашего королевства восстают, протестуя против высоких податей. Положите один жетон Беспорядков в регион под вашим контролем, где нет мобилизованной армии.
Smugglers	Контрабандисты	<i>На себя.</i> Контрабандисты тайно вывозят товары из вашего королевства в соседнюю державу. Заплатите следующему игроку 2 золотых. Если у вас есть карта развития «Маршал», вы можете пресечь контрабанду, пройдя успешную проверку черт (Жестокий, Cruel – критический успех). Вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны, проходя эту проверку.
Thieves in the Night	Воры в ночи	<i>На себя.</i> Неизвестные воры похищают из вашей казны 2 золотых. Если у вас есть карта развития «Королевская гвардия», вы можете предотвратить кражу, пройдя успешную проверку черт. Вы не можете тратить золото на дополнительные жетоны, если проходите эту проверку.
Unruly Princes	Непокорные князья	<i>На себя.</i> Требуется союз с независимым регионом. Независимый регион, с которым у вас союз, внезапно расторгает альянс. В регион кладутся новая карта культуры и случайная черта.

КАРТЫ ВОЙНЫ (Мобилизация / Вторжение)

Название на английском	Название на русском	Русский перевод текста
A Child Is Born	Рождение ребёнка	<i>На другого игрока.</i> Требуется жена (муж). У правителя следующего игрока рождается здоровый ребёнок. Этот игрок берёт случайную карту из своей колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. У правителя не может быть больше трёх детей. Если у правителя следующего игрока уже трое детей, эффект переходит к следующему за ним игроку.

Alarming Attention	Обеспокоенность	<i>На другого игрока.</i> Следующий игрок встревожен вашими действиями и получает возможность немедленно провести Мобилизацию в одном регионе под своим контролем.
Bad Omen	Дурное знамение	<i>На себя.</i> Пылающая комета в небесах сулит недоброе. При следующей проверке черт вы достанете на один жетон меньше, чем положено. Если это будет проверка на одном жетоне, вы автоматически провалите её. Сохраните эту карту как напоминание и сбросьте после следующей проверки.
Bastard Birth	Рождение бастарда	<i>На другого игрока.</i> У правителя следующего игрока рождается ребёнок, но его мать (или отец) – не законная супруга короля. Следующий игрок берёт случайную карту из колоды своей культуры. Ребёнок получает черту Бастард (Bastard). У правителя не может быть более трёх детей; если у него уже есть трое детей, эффект переходит к следующему по ходу игроку.
Child Dies	Гибель ребёнка	<i>На себя. Требуется ребёнок.</i> Один из ваших детей (с самым низким порядковым номером) погибает на поле боя.
Child Falls Ill	Болезнь ребёнка	<i>На себя. Требуется ребёнок.</i> Один из ваших детей (с самым высоким порядковым номером) заболевает пневмонией. Пройдите проверку черт. Если у вас есть карта «Придворный лекарь», можете тратить золото на дополнительные жетоны при этой проверке. При провале ребёнок умрёт.
Civil War	Гражданская война	<i>На себя.</i> В регионе под вашим контролем происходит восстание. Положите фигурку рыцаря боком, чтобы обозначить этот регион. Пока регион считается мятежным, он не приносит дохода от налогов и не может быть мобилизован. Вы получаете Casus belli против мятежников и должны провести Вторжение, чтобы вернуть контроль над регионом.

Complicated Birth	Осложнения при родах	На другого игрока. Требуется жена (муж). Супруга правителя следующего игрока (или его правящая королева) рождает ребёнка, но роды проходят с осложнениями. Игрок берёт случайную карту из своей колоды культуры. Ребёнок получает жетон черты Слабый (Weak). Если у игрока есть карта развития «Придворный лекарь», и он успешно пройдёт проверку черт, ребёнок получит случайную черту вместо черты Слабый.
Costly War Effort	Война стоит денег	На себя. Война обходится дороже, чем вы рассчитывали. Вы должны немедленно заплатить по 1 золотому за каждую мобилизованную армию. Если вы не хотите или не можете заплатить, армия демобилизуется, и в регион, где она стояла, кладётся жетон Беспорядков.
Crackdown	Репрессии	На другого игрока. Следующий игрок может убрать все жетоны Беспорядков из любых регионов под своим контролем. Если он это делает, то получает черту Жестокий (Cruel).
Daring Raid	Дерзкий набег	На другого игрока. Наёмники следующего игрока совершают дерзкий набег на ваши земли. Они крадут у вас 2 золотых и устраивают Беспорядки в одном регионе под вашим контролем, где нет мобилизованной армии. Следующий игрок сам выбирает, куда класть жетон Беспорядков.
Death by Childbirth	Смерть при родах	На другого игрока. Требуется жена (муж). Супруга правителя следующего игрока рождает здорового ребёнка, но умирает при родах. Этот игрок берёт случайную карту персонажа из своей колоды культуры и случайную черту для ребёнка. Карта матери ребёнка отправляется в сброс. Если у игрока есть карта развития «Придворный лекарь», и он успешно проходит проверку, жена правителя выживает.

Divine Inspiration	Божественное вдохновение	На другого игрока. Правитель следующего игрока получает знак свыше. Этот игрок может немедленно взять любую карту действия из колоды, кроме карты Налогов.
Enemies Unite	Враги объединяются	На себя. Требуется <i>Casus belli</i> или <i>состояние войны</i> . Ваша воинственность заставляет другие династии объединиться против вас. Следующий игрок может снять одну <i>Casus belli</i> против себя или заключить мир с любым игроком, с которым воюет.
Friends Like This	С такими друзьями	На себя. Требуется союз с независимым регионом. Независимый регион, с которым у вас союз, внезапно расторгает альянс с вами и заключает союз со следующим игроком.
King Falls Ill	Болезнь короля	На себя. Ваш правитель тяжело заболевает пневмонией. Пройдите проверку черт. Если у вас есть карта развития «Придворный лекарь», вы можете тратить золото на дополнительные жетоны при этой проверке. В случае провала правитель умрёт.
King Killed	Гибель короля	На себя. Ваш король погибает на поле боя. Его карта сбрасывается, как и карта его жены (мужа). Проведите коронацию следующего правителя.
King Wounded	Король ранен	На себя. Ваш правитель получает рану на поле боя. Пройдите проверку. Вы можете платить золото за дополнительные жетоны при этой проверке, только если у вас есть карта развития «Придворный лекарь». При провале вы получаете черту Слабый (Weak).
Leprosy	Проказа	На себя. Ваш правитель заболевает проказой, обрекаяющей его на уродство и медленную одинокую смерть. Вы получаете черту Уродливый (Ugly). Если у вас нет карты развития «Придворный лекарь», ваш правитель также получает дополнительный жетон возраста.

Lesser Princes Unite	Баронская фронда	<i>На другого игрока.</i> Ваша воинственность пугает мелких феодалов, и они решают объединиться с вашими врагами. Следующий игрок может немедленно заключить союз с одним независимым регионом, который ближе всего к его королевству. Если таких регионов несколько, он сам решает, какой выбрать. Карта персонажа из этого региона сбрасывается.
Mercenary Warlords	Предводители наёмников	<i>На другого игрока. Требуется общая граница.</i> Ваши переговоры с крупным отрядом наёмников зашли в тупик. Следующий игрок может немедленно провести Мобилизацию не более чем в двух регионах под своим контролем, которые граничат с вашим королевством.
Secret Rituals	Тайные ритуалы	<i>На себя.</i> Пока ваш правитель ведёт войну, в его землях набирает силу тайная секта. Ходят слухи о страшных ритуалах. Вы теряете все жетоны черты Благочестивый (Pious), если они есть в вашем мешочке.
Siege	Осада	<i>На себя. Требуется замок.</i> Один из ваших замков осаждён вражеским войском или мятежниками. Выберите замок в своём регионе и положите фигурку боком. Этот замок не будет приносить дополнительный доход при следующем сборе податей.
Swordfighting Child	Боевитый ребёнок	<i>На другого игрока. Требуется ребёнок.</i> Ребёнок правителя следующего игрока – мастер фехтования. Игрок выбирает ребёнка, который получит черту Фехтовальщик (Swordmaster) вдобавок к имеющимся.
Theater Troupe	Труппа вагантов	<i>На другого игрока.</i> Труппа бродячих вагантов прибывает ко двору следующего игрока. Если этот игрок платит им 2 золотых за представление, то получает черту Воспитанный (Cultivated). Если он не хочет или не может платить, то получает черту Невежественный (Ignorant).

Turmoil of War	Тяготы войны	<i>На себя.</i> Тяготы войны порождают ропот в одном из ваших регионов. Положите в регион под вашим контролем, где нет мобилизованной армии, жетон Беспорядков.
Unfaithful Spouse	Неверная жена	<i>На себя.</i> Требуется жена (муж). Пока ваш правитель ведёт армии в бой, его супруга находит утешение в чужих объятиях. Её измена раскрыта, и вы должны немедленно развестись с ней (не требуется действие Заговора).
Unruly Council	Споры в совете	<i>На себя.</i> Требуется советник. В вашем совете разгорается спор о военных планах. В пылу дискуссии начинается драка, и одного из советников убивают. Вы сами решаете, кого терять.
Unruly Princes	Непокорные князья	<i>На себя.</i> Требуется союз с независимым регионом. Независимый регион, с которым у вас союз, внезапно расторгает альянс с вами. В этот регион кладётся новая карта культуры и случайный жетон черты.
Unwanted Treaty	Нежеланный мир	<i>На себя.</i> Требуется <i>Casus belli</i> или состояние войны. Ваш советник не одобряет войну с соседями и тайно ведёт переговоры, чтобы заключить мир. Вы немедленно теряете <i>Casus belli</i> против следующего игрока (если есть), а если находитесь со следующим игроком в состоянии войны, то этот игрок может сразу же заключить с вами мир.
Warmongering Princes	Воинственные феодалы	<i>На другого игрока.</i> Требуется союз с независимым регионом. Независимый регион, с которым у следующего игрока союз, атакует соседний регион на выбор этого игрока. Эта атака считается Вторжением, но не требует ни <i>Casus belli</i> , ни Мобилизации. На проверку при этой атаке не может тратиться золото, и она не получает никакой поддержки. При успехе династия, контролировавшая захваченный регион, теряет над ним контроль. Этот регион немедленно вступает в союз со следующим игроком.

КАРТЫ ПОХОДОВ (Крестовый поход)

Название на английском	Название на русском	Русский перевод текста
A Child Is Born	Рождение ребёнка	<i>На себя. Требуется жена (муж). У вашего правителя рождается здоровый ребёнок. Возьмите случайную карту из своей колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. У правителя не может быть больше трёх детей. Если у правителя уже трое детей, эффект не срабатывает.</i>
Blessed Child	Благословенное дитя	<i>На себя. Требуется жена (муж). У вашего правителя рождается здоровый ребёнок, который, похоже, отмечен Богом. Возьмите случайную карту из колоды культуры и случайный жетон черты для ребёнка. Если черта отрицательная, сбросьте её и вытяните новую (повторяйте, пока не вытянете положительную черту). У правителя не может быть больше трёх детей.</i>
Blessed Harvest	Благословенная жатва	<i>На себя. Господь узрел вашу доблесть в Святой Земле! Положите по одному жетону Жатвы в каждый из трёх регионов под вашим контролем.</i>
Blessed Territory	Благословенная земля	<i>На себя. Один из ваших регионов явно получил благословение благодаря вашим действиям в Святой Земле. Положите в регион под своим контролем четыре жетона Жатвы.</i>
Condemned by the Pope	Осуждение Папы	<i>На другого игрока. Действия следующего игрока в Святой Земле вызывают гнев Папы. Все прочие династии получают Casus belli против него.</i>
Divine Casus Belli	Священная война	<i>На себя. Папа доволен вашими успехами в Святой Земле и дарует вам Casus belli против любой другой династии на ваш выбор.</i>
Divine Guidance	Божественное озарение	<i>На себя. Вы получаете божественный знак. Можете немедленно взять ещё две карты действий на руку (любые, кроме карт Налогов).</i>

Divine Influence	Божественное влияние	<i>На себя.</i> Ваши действия вызвали одобрение Папы Римского. Вы получаете черту Благочестивый (Pious).
Divine Intervention	Божественное вмешательство	<i>На себя.</i> Церковь довольна вашим продвижением в Святой Земле и благословляет вашу династию. Сохраните эту карту. Вы можете разыграть её в любой момент, чтобы отменить все эффекты события с карты действия (после применения сбросьте).
Divine Invasion	Божественное вторжение	<i>На себя.</i> Церковь довольна вашим успехом в Святой Земле и разрешает вторгнуться в чужие земли. При следующем Вторжении вы получите ещё один бесплатный жетон для проверки. Сохраните карту как напоминание (сбросьте после применения).
Divine Invention	Божественное изобретение	<i>На себя.</i> Церковь довольна вашим продвижением в Святой Земле и позволяет вам присвоить одно изобретение. Немедленно возьмите одну из доступных карт изобретений бесплатно. Если ни одной карты изобретений не открыто, берите карты с верха колоды развития, пока не покажете изобретение, заберите эту карту и перетасуйте колоду.
Divine Marriage	Брак заключён на небесах	<i>На себя.</i> Церковь довольна вашим продвижением в Святой Земле и поможет своим влиянием при следующем браке вашей династии. Следующая попытка заключить брак для вас будет автоматически успешной. Сохраните эту карту как напоминание и сбросьте после использования.
Heretic!	Еретик!	<i>На другого игрока.</i> Найдено доказательство, что член династии следующего игрока с самым низким порядковым номером (не правитель) – еретик, достойный сожжения. Игрок может остановить казнь, если у него есть карта развития «Маршал» и он успешно пройдёт проверку. Он не тратит золото на дополнительные жетоны, если проходит эту проверку.

Heretical Writ	Еретическое писание	<i>На другого игрока.</i> Следующий игрок привозит из похода в Святую Землю кощунственный апокриф. В начале следующего Века этот игрок возьмёт на две карты действий меньше, чем нужно по умолчанию. Он сохраняет эту карту как напоминание.
Holy Relics	Священные реликвии	<i>На себя.</i> Крестоносцы возвращаются из Святой Земли с ценными реликвиями. Вы получаете 2 золотых.
Landlocked	Заперты в порту	<i>На другого игрока.</i> Дурная погода замедляет продвижение следующего игрока к Иерусалиму. Этот игрок должен снять один из своих щитов династии с трека походов.
Returning Crusaders	Возвращение крестоносцев	<i>На себя.</i> Ваши крестоносцы сохраняют верность своему предводителю даже после возвращения из Святой Земли. Вы можете немедленно провести Мобилизацию в двух регионах под вашим контролем (действия не требуется).
Royal Twins	Королевские близнецы	<i>На себя.</i> Требуется жена (муж). У вашего правителя рождаются сразу два здоровых ребёнка! Возьмите две случайные карты из своей колоды культуры и по одной случайной черте для каждого из детей. У правителя не может быть более трёх детей.
The Black Plague	Чёрная чума	<i>На других игроков.</i> Эпидемия чумы опустошает Европу, минуя лишь ваши земли: священники говорят, что это благодаря вашим действиям в Святой Земле. Каждый игрок, кроме вас, должен положить в один регион под своим контролем по одному жетону Беспорядков и Чумы (стороной «Вспышка чумы» вверх). Если в таком регионе стоит армия, она сразу распускается.
Turncoat Templars	Перебежчики из тамплиеров	<i>На себя.</i> Можете заменить один из щитов династии на треке походов, принадлежащих другому игроку, на свой щит династии.

Winds from the West	Ветер с запада	<i>На себя.</i> Ваши крестоносцы добиваются потрясающих успехов. Можете положить ещё один щит своей династии на трек походов.
Wisdom from the East	Мудрость с востока	<i>На себя.</i> Крестоносцы привозят с собой мудрость Востока. Можете убрать один жетон Беспорядков, Чумы или Неурожая из любого региона на ваш выбор.