

Twilight Imperium 3rd Edition Racial Abilities

The Barony of Letnev

- a) Перед космическим сражением или вторжением на планету вы можете потратить 2 маркера товаров чтобы получить модификатор +1 для кораблей или +2 для пехоты на один раунд боя.
- b) Ваш флот может всегда содержать на один корабль больше, чем это разрешает наличие командных маркеров в зоне поддержки флота.

The Federation of Sol

- a) Как действие вы можете потратить 1 командный маркер из стратегической зоны и расположить 2 бесплатных юнита пехоты на одной планете, находящейся под вашим контролем.
- b) Во время фазы статуса вы получаете 1 дополнительный командный маркер.

Universities of Jol-Nar

- a) Вы получаете модификатор -1 во всех космических и наземных сражениях.
- b) Во время выполнения вторичного действия карты развития технологий, вы можете использовать одновременно и первичной и вторичные свойства карты.
- c) Вы можете потратить командный маркер из стратегической зоны чтобы немедленно перебросить любые из своих кубиков.

The XXCHA Kingdoms

- a) Во время выполнения вторичного действия политической карты вы выполняете ее первичное свойство.
- b) Немедленно после того как политическая карта открыта вы можете потратить командный маркер из стратегической зоны, чтобы скинуть карту и немедленно вытащить из колоды новую.
- c) Ваш оппонент получает модификатор -1 против вас в первый раунд в космических и наземных сражениях.

Yssaril Tribes

- a) Вам разрешено пропускать ход во время фазы действия. Вы не можете пропускать действие два раза подряд таким образом.
- b) Вы берете дополнительную карту действия в фазе статуса. Вы не имеете ограничения на количество карт действия в своей руке, в независимости от правил игры и принятых законов.
- c) Раз во время каждой стратегической фазы вы можете заглянуть в карты действия своих оппонентов.

The Naalu Collective

- a) Инициатива вашей стратегической карты всегда 0 (заменяет номер на карте). Это означает, что вы всегда ходите первым.
- b) Будучи атакованным, перед сражением ваш флот может отойти пользуясь обычными правилами отступления.
- c) Все ваши истребители получают модификатор +1.

The Emirates of Hacan

- a) Ваши торговые договоры не требуют одобрения.
- b) Вы не должны тратить командный маркер во время выполнения вторичного свойства карты торговли. Когда вы получаете маркеры товаров с ваших торговых соглашений, вы получаете 1 дополнительный товар с договора.
- c) Ни один игрок не может порвать с вами торговый договор (исключение, война).
- d) В фазе статуса вы можете меняться картами действия с другими игроками.

The L1Z1X Mindnet

- a) Базовая цена ваших Dreadnought 4.
 - b) Ваши Dreadnought получают модификатор +1 during Space Battles, and your Ground Force units receive +1 when attacking during Invasion Combat.
 - c) You start with one extra Command Counter in your Strategic Allocation area.
- Leaders: 1 Diplomat, 1 Scientist, 1 Agent
Trade Agreements: 1, 1

The Mentak Coalition

- a) Вы начинаете игру с одним дополнительным командным маркером в зоне поддержки флота.
- b) Перед началом космического сражения, в котором участвует ваш флот, вы можете атаковать 2 Cruisers или Destroyers (или по 1 кораблю данного типа). Враг немедленно несет потери без права ответного огня.
- c) Во время стратегической фазы вы можете забрать по 1 маркеру товара от двух разных игроков. Каждая из жертв должна иметь хотя бы 3 маркера товара на листе своей расы.

Sardakk N'orr

- Вы получаете модификатор +1 во всех космических и наземных сражениях.