

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.
Спец. Технология. Вы можете использовать свойство расы во время вторжения на планету не платя маркеры ресурсов.

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.
Спец. Технология. Вместимость ваших транспортов увеличивается до 8 и они могут выдерживать 2 ущерб.

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.
Спец. Технология. Раз за ход вы можете переместить корабли из одной системы, которую вы контролируете в другую систему, находящуюся под вашим контролем, так как будто они смежные. Корабли должны закончить движение в данной системе.

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.
Спец. Технология. Раз в ход, когда соперник активирует систему, находящуюся под вашим контролем, вы можете потратить командный маркер из стратегической зоны, что бы заставить его положить маркер не на систему а в зону поддержки и затем немедленно закончить его действие.

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.
Спец. Технология. В начале фазы статуса вы можете выбрать систему не содержащую вражеских кораблей. Вы можете переместить наземные юниты из данной системы на дружественную планету в той же или смежной системе. Смежная система не должна содержать кораблей 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.
Спец. Технология. Когда оппонент активирует систему, находящуюся под вашим контролем, он немедленно теряет 1 командный маркер из зоны поддержки флота.

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.
Спец. Технология. Как действие вы можете потратить один командный маркер из стратегической зоны для получения 6 маркеров товара. 2 из данных маркеров вы должны отдать другому игроку. Вы можете поступать так раз за ход и только если вы имеете менее 6 маркеров товаров.

The L1Z1X Mindnet

- a) Базовая цена ваших Dreadnought 4.
- b) Ваши Dreadnought получают модификатор +1 во время космических сражений, и ваши наземные юниты получают +1 при высадке на планету.
- c) Вы начинаете игру с дополнительным командным маркером в стратегической зоне.
Спец. Технология. Ваши дредноуты могут нести 1 наземный юнит.

Twilight Imperium 3rd Edition Racial Abilities

The Mentak Coalition

- Вы начинаете игру с одним дополнительным командным маркером в зоне поддержки флота.
- 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.
- 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.

Спец. Технология. Получите 2 маркера товара в конце каждой космической битвы, в которой вы принимали участие. Если вы выиграли битву, вы можете построить в данной системе один корабль, такого же типа, который вы уничтожили у врага. Вы должны заплатить за корабль полную стоимость.

Sardakk N'orr

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

Спец. Технология. В конце первого раунда космического или наземного сражения бросьте один кубик за каждый ущерб, что вы получили. Если вы выкинули хотя бы одну 10, ваш оппонент должен немедленно понести еще 2 ущерба.

The Embers Of Muat

Ваша военная звезда имеет дальность перемещения 1 до тех пор, пока вы не откроете соответствующую технологию.

Как действие вы можете потратить один командный маркер из стратегической зоны, что бы расположить 2 бесплатных истребителя или 1 эсминец в одной системе, содержащей вашу военную звезду или док. Ваши корабли могут проходить сквозь систему со сверхновой звездой. Но не могут там останавливаться.

Спец. Технология. Ваша военная звезда имеет +1 к перемещению и стоит 10 ресурсов.

The Clan of Saar

Возьмите один маркер товара каждый раз, когда вы получили новую планету.

Ваш док имеет дальность перемещения 1, но в нем не могут строиться юниты в ту же активацию. Когда док перемещался. Ваш док не приписывается планете и всегда имеет базовое количество производства 4. Док автоматически уничтожается, если в системе с ним присутствует корабль противника, и в ней нет ваших кораблей.

Вы можете получать победные очки, даже если не обладаете домашней системой.

Спец. Технология. Ваши доки имеют базовый ресурс производства 5, +1 к перемещению и вмещают 5 истребителей.

The Yin Brotherhood.

Перед началом вторжения на планету, вы можете кинуть один кубик. При результате 5 или больше ваш оппонент теряет один наземный юнит, а вы получаете один наземный юнит в данной атаке. Немедленно после второго раунда космического сражения вы можете снять с карты один из ваших крейсеров или эсминцев, участвующих в сражении, для того что бы нанести одно повреждение вражескому кораблю, так же участвующему в битве. Раз в ход, как действие, вы можете положить свой маркер контроля на одну из ваших неперевернутых планет. До конца раунда величины ресурсов и влияния данной планеты меняются между собой.

Спец. Технология. Вы можете использовать вашу расовую способность дважды перед началом вторжения на планету.

The Winnu

Вы всегда можете добавлять влияние вашей домашней планеты к голосам ассамблеи, даже если планете перевернута.

Ваша планета, на которой содержится хотя бы один наземный юнит, не подвержена влиянию карты действия Local Unrest.

Вы не должны тратить командный маркер для выполнения вторичного свойства технологической стратегической карты.

Спец. Технология. Как действие, вы можете скинуть карту действия с рук для получения 2 маркеров товаров и 1 командного маркера.