

『テラミスティカ』 ファンメイド新7勢力一覧 v1.1

Centaurs (ケンタウロス) 茶

能力: 町を設立する度に、スコップ2本を即座に得る。そのスコップで拠点地形(茶)に変換した場合、コストを支払えば、その内の1ヘクスに住居1つを建てて良い。

砦能力: 建てたアクションフェイズからパスする度に、自身の建築物と直接隣接する、空いている拠点地形(茶)1つにつき1勝利点を得る。

Jedi (ジェダイ) 緑

能力: 手番中いつでも2コインを支払う毎に、パワー駒1個を(ストックから)パワートレイIに置く。

砦能力: トレイIIIのパワーを資源に変換する際、通常の2倍を得る。

その他: 労働者の固定収入なし。交易所から砦への改良コストは、直接隣接していれば2司祭+4コイン、していなければ1司祭+4コイン。

Middlemen (ミドルメン) 灰

能力: 手番中いつでも1労働者を2コインに変換できる。

砦能力: 建てた直後、即座に1回だけ、教団マーカーの1つを3ステップ進める。

その他: 労働者の基本収入なし。砦の収入が2パワー+2労働者。

Ratlings (ラットリング) 黒

能力: 自身の住居が1つ建っている地形ヘクスに2つ目の住居を建てて良い。住居2つでパワー値「1」扱い。交易所へ改良する際、住居を2つとも回収する。

砦能力: 建てた直後、即座に1回だけ(可能であれば)住居2つを無料で建てて良い。町を設立する度に4パワーを即座に得る。

Seafarers (シーフェラー) 青

能力: 間接隣接する地形ヘクスに住居を建てる際、灰と茶の地形ヘクスは1スコップ、黄と赤なら2スコップで拠点地形(青)に変換できる。直接隣接する地形ヘクス/同じ手番中に住居を建てない場合、この能力は使えない。

砦能力: 間接隣接する地形ヘクスに住居を建てる度、3コインを即座に得る。

その他: 船の改良コストが1司祭+2コイン。

Shaolins (シャオリン) 赤

能力: 教団マーカーが3/5/7/10スペース目に達する度に、通常よりも1パワー多く得る。

砦能力: 建てたアクションフェイズからパスする度に、最も低い教団マーカーのステップに等しい勝利点を得る。例えば、各マーカーがステップ4/2/2/3にあった場合、2勝利点を得る。

その他: 教団の初期値が全て1。

Vizirs (ワズィール) 黄

能力: 特殊アクションとして、直接隣接する建築物3つ以上で町を1つだけ設立できる。ただし、この方法以外で町の設立は不可。

砦能力: 建てた直後、即座に1回だけ、恩恵タイル1枚を得る。町の設立に必要なパワー値が「6」になる。火2の恩恵タイルがあれば、町の設立に必要なパワー値が「5」になる。

その他: 砦の収入がない。聖域の収入が2司祭。