

## 『テラミスティカ』 ファンメイド7勢力一覧 その3

### Assassins (アサシン) 黄

能力：なし。

砦能力：建てた直後、即座に1回だけ6コインを得る。以降は「地形の変換」を行う毎に2コインを得る。

その他：パワーの資源変換がなく、代わりにコインを支払う。

### Djinn (ジン) 青

能力：手番中いつでも1勝利点を支払う毎に、2パワーを得る。

砦能力：特殊アクションとして、マップ上の住居1つを無料で、サプライの司祭1つ（パワー値2）に改良できる。以降の収入フェイズ中、マップ上の司祭ごとに、2パワーと教団マーカー+1ステップを得る。

### Golems (ゴーレム) 灰

能力：直接的に隣接する建築物3つで町が設立する。

砦能力：建てた直後、即座に1回だけ、無料で「スコップの改良」を行う。

### Horsemen (ホースメン) 茶

能力：町を設立する毎に8パワーを得る。

砦能力：特殊アクションとして、マップ上の住居1つを、隣接する平地（茶）・砂漠（黄）・沼地（黒）のいずれかに移動できる。ただし船や橋による隣接は含まず、また町の一部である住居も移動できない。移動の結果、新しい街ができる場合がある。

### Illusionists (イリュージョニスト) 黒

能力：「パワー駒の破棄」の際、パワー駒1個を破棄する毎に、パワー駒2個をパワートレイ III に移動する。

いずれかのパワートレイにあるパワー駒を、ゲームから除外する毎に1勝利点を得る（「パワー駒の破棄」で取り除いたパワー駒は含まない）。

砦能力：特殊アクションとして、サプライにあるパワー駒2個を、パワートレイ III に移動する。

その他：砦の収入がない。

### Kobolds (コボルド) 赤

能力：他勢力の建物アクションによってパワーを得る場合、「得るパワーの量-2」勝利点を支払う（通常よりも支払う1勝利点が「1」少ない）。

砦能力：以降、他勢力の建物アクションによってパワーを得たら、そのパワーと同じだけのコインも得る。

その他：教団の初期値が任意1。1つ目の神殿収入が2労働者。1回目の「スコップ改良」が無得点。資源をスコップへ変換する際にコインが必要。

### Mossfolk (モスフォーク) 緑

能力：特殊アクションまたはパワーアクションを行った直後、直接または間接的に隣接する森林（緑）へクスに、無料で住居1つを建築できる。

砦能力：特殊アクションとして、既に利用済みの特殊アクションまたはパワーアクション1つを、再び利用可能にできる。ただし、自分の砦能力は選べない。この砦能力も特殊アクションなので、直後に（住居を無料で建てる）自分の能力が使える。