

『テラミスティカ：氷と炎』 ファンメイド3勢力一覧 v1.1

Efreet (イフリート) 溶岩

能力：以下の3つの能力がある。

1. 労働力を支払って溶岩(橙)に地形変換する。
 - 他勢力の拠点地形：3労働者
 - その他の地形：2労働者ただし橋を架けた先の地形は無料で変換。
2. スコップを得る度、代わりに2労働者を得る。
3. 特殊アクションとして1ラウンドに1回、パワートレイの1つからパワー駒1個を取る。そのパワー駒を、建造物の1つに直接的または間接的に隣接する、空いた川ヘクスの1つに置く。その川ヘクスは「間接的に隣接している」とみなす。

砦能力：特殊アクションとして1ラウンドに1回、ボード上にあるイフリアートの橋1本を（橋の建設ルールに従い）別の場所に架け直す。ただし、町の一部になっている橋は架け直せない。

その他：船が使えず、ボーナスカード「船舶値+1」は効果なし（ボーナスカードによる追加収入は得る）。

初期配置および色の選択は、従来の溶岩（橙）勢力と同じルールに従う。

Inuits (イヌイット) 氷

能力：地形ヘクスを氷（白）に変換する時、対象の地形ヘクスに直接隣接する（イヌイットの）建造物のパワー値を合計する。合計パワー値が3以上なら、必要なスコップが1本減る。ただし氷（白）まで地形変換しない場合、このスコップを減らす能力は使えない。

砦能力：パスする度、イヌイットの町ごとに建造物の個数を数える。個数が3を超える毎に1勝利点を得る。

2つ以上の町が（橋や建造物により）直接隣接した場合、それらを合わせて「1つの町」とみなす。

例：建造物3個で0勝利点、6個で3勝利点。

その他：初期配置および色の選択は、従来の氷（白）勢力と同じルールに従う。

Mutants (ミュータント) 色なし

能力：選択時に拠点地形を決め、シェイプシフターの輪を使って色を示す。

（1ラウンド目も含む）収入フェイズ毎に、シェイプシフターの輪を1色分、時計回りに動かす。

他勢力の拠点地形に住居を建てる時、1労働者+2コインをサプライではなく、その勢力に支払う。

砦能力：1ラウンドに1回の特殊アクションとして、3パワーを支払い即座に「シェイプシフターの輪」を1色分、時計回りまたは反時計回りに動かす。

その他：スコップを1段階しか改良できない。

ミュータントを選んだ直後、教団トラックを自由に2マス分進める（1色を2マスまたは2色を1マスずつ）。

初期配置および拠点地形の選択は、シェイプシフターと同じルールに従う。