

『テラミスティカ』 ファンメイド7勢力一覧 v1.1

Apotles (アポスル) 黒

能力：アクションフェイズでパスする度、ボード上にある自身の宗教系建物（神殿／聖域）1つにつき2勝利点。ただし、1つの集落に宗教系建物が2つ以上あるものからは無得点。

砦能力：特殊アクション（アクションフェイズ中1回）として、交易所1つを無料で神殿1つに改良。

Gnomes (ノーム) 緑

能力：地形の変換を行う度、即座に2コインを得る。

砦能力：収入フェイズで、ボード上にある自身の交易所1つにつき、追加の2労働者を得る。

Idolators (アイドレーター) 黄

能力：3コインを1労働者、5コインを1司祭に変換できる（フリーアクション）。

砦能力：1司祭を3勝利点に変換できる（フリーアクション）。変換した司祭はストックに戻す。

その他：聖域は2ヘックスで町になる。ゲーム開始時（全プレイヤーが勢力を決めた後、かつ住居を初期配置する前に）、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）。

Logicians (ロジシャン) 茶

能力：他プレイヤーが砦や聖域を建てる度、即座に4パワーを得る。

砦能力：建てたアクションフェイズから、パスする度にボーナスカード2枚を取る。

その他：聖域と神殿の収入に司祭がない。船およびスコープ改良のコストに注意。

Lumberjacks (ランバージャック) 灰

能力：住居を建てる度、即座に1パワーを得る。

砦能力：緑ヘックス1つを無料の地形変換で灰ヘックスにできる。これはスコープによる地形変換ではないが、望むならスコープで緑から灰への地形変換を行っても良い。1回のアクションで、砦能力にスコープを追加しての地形変換も行える。砦能力をアクションフェイズ中に何回でも使える。

Masons (メイソン) 赤

能力：町を設立する度、即座に1司祭を得る。

砦能力：砦を建てた直後、即座に1回だけ6パワーを得る。特殊アクション（アクションフェイズ中1回）で、無料のスコープ1本を得る。そのスコープで、通常ルールに従い、地形変換できる。

その他：各建物のパワー値が2。

Wisps (ウィスプ) 青

能力：交易所を建てた直後、即座に無料のスコープ1本を得て、その交易所に直接隣接するヘックスを地形変換できる（スコープラウンドなら2勝利点）。ただし通常のスコープとは異なり、同じ手番中に「住居の建設」や「労働者を追加してスコープ数の増加」は不可。

砦能力：砦を建てた直後、即座に1回だけ、ボード上の空きヘックス1つを青に変換して、無料の住居1つを置く。選んだヘックスが直接的または間接的に隣接していなくても良い（スコープラウンドでも無得点）。