

Terra mystica

Riassunto sintetico per la scelta dei terreni iniziali e ideali curato dal signor Darcy

Fazione	Terreno iniziale	Terreno ideale	Note
Fachiri	Giallo	Non possono terraformare il ghiaccio (bianco).	
Nomadi			
Sciamanti	Blu		
Sirene			
Mezzuomini	Marrone		
Cultisti			
Ingegneri	Grigio		
Nani			
Maghi del caos	Rosso		
giganti			
Streghe	Verde		
Auren			
Alchimisti	Nero		
Oscuri			
Yeti	Uno non scelto (in turno)	(Bianco)	Devono terraformare pagando una vanga anche il terreno iniziale.
Fate del caos			
Accoliti	Uno non scelto solo per i primi insediamenti (alla fine)	(Arancione)	Scelgono il terreno per ultimi, evitando i terreni iniziali e ideali degli altri. Il terreno iniziale non ha più importanza una volta costruiti i primi due insediamenti. Pagano di più culti/potere per terraformare il terreno base di un'altra fazione (ne hanno uno le quattordici fazioni base e i mutaforma). Non possono terraformare il ghiaccio.
Signori dei draghi			
Mutaforma	-	Uno non scelto (in turno)	Scelgono il terreno ideale evitando terreni iniziali e ideali di chi ha scelto prima. Possono variare il terreno ideale, purché non ne scelgano uno già in gioco (quattordici fazioni base e/o mutaforma).
Raminghi dei fiumi	Uno non scelto (in turno)	-	Scelgono il terreno ideale evitando terreni iniziali e ideali di chi ha scelto prima. Sbloccano terreni, non hanno un terreno ideale. Pagano due monete per sbloccare il terreno ideale di un'altra fazione (ne hanno uno le quattordici fazioni base e i mutaforma), una sola per tutti gli altri.