



カフームは何千年もの間その存在を他の人類から秘密にし続け、我々の周囲に存在する隠された力の理解と熟達を深めていった。彼らは、迫害され、排斥され、処刑された魔女や魔術師や闇の力の下僕の集まりだ。しかし、彼らは孤独に耐え、何世代にも渡って綿密に集めてきた知識を守り続けてきた。火星の赤い砂は、彼らが表に姿を現し、未来の人間の行き先を示す絶好の機会を彼らに与えたのだった。

初期建物と部隊

カフームは、信徒(Acolyte)2つ、精神壁(Psi Wall)1つ、修練者(Novice)の建物でゲームを開始する。

パワー

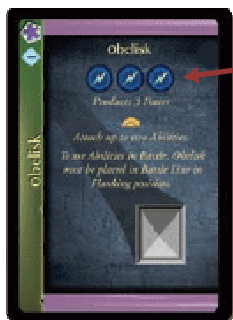
カフームの軍団を指揮するにあたり、パワーは重大な意味を持つ。ほとんどの建物や能力は、利用するのにパワーが必要である。

パワーは各建造ステップに、方尖塔(Obelisk)や信徒から生み出される。方尖塔は3パワーを生み出し、信徒は通常なら1パワー、戦闘終了時に破壊するなら2パワーを生み出す。

建物へのパワー

パワーは建造ステップ中に、建物や能力に対して与えられる。建物に必要な点数は、カードのサイドバーに書かれている。このコストが支払われない場合、あるいはカフームのプレイヤーがそれを支払わないことを選んだ場合、その建物はこの戦闘でまったく何も行わない。それは部隊を生産せず、そのカード上の部隊は攻撃できない。この戦闘でカフームを撃退するには、それらの上の部隊は除去しなくてもよい。

これはテランとは異なることに注意。テランの場合、パワーが与えられない建物は新たな部隊を生産しないが、部隊自体は通常通りに機能する。パワーが与えられなかったカフームの建物は、発砲ができず、基地を防御する場合にのみ戦線に配置される。この場合、発砲はできないが、攻撃は受ける。このような建物は、その上のすべての部隊が除去されるまでは空き建物とは見なさない。



「方尖塔」(Obelisk)カードは3パワーを生み出す。

「嵐火」(Firestorm)を建造や戦闘で発動させるには3パワーが必要。



能力へのパワー

カフームの能力の多くは、与えるパワーの量に応じて効果のレベルが異なる。例えば、旋風(Whirlwind)の能力は、航空の攻撃レートを異なった値だけ増加する。

例えば、旋風に1パワー/3パワー/6パワーを割り振ることにより、航空攻撃レートが+1/+2/+3される。

カードの中には、1パワー固定の投影(Projection)能力のように、コストが固定のものもある。

戦闘中はパワートークンは能力カードに置いたままにして、どれがどのレベルまでパワーを与えられているかをわかるようにすること。戦闘終了時、カフームはすべてのパワーを捨てる。次に建造を行う時に、改めてパワーの割り当てを行う。

緊急防衛

カフームのプレイヤーは、緊急防衛中に、手札のカードをリソースにすることに加え、手札のカードを1枚捨てて、2パワーを得ることができる。このパワーは、建物の発動、アップグレード、能力へのパワー等、パワーを通常使用するものであれば何にでも使える。建物に対してパワーを使った場合、その建物の上のリソース(緊急防衛中に置かれたものと、通常のターン中に置かれたもののどちらでも)はただちに部隊に変換される。

建物のアップグレード

カフームの建物のうち3つ——「地鳴」(Quake)、「紅蓮」(Pyre)、「積雲」(Stratus)——はアップグレードが可能である。

小石(Pebble)、熾火(Ember)、西風(Zephyr)の各部隊は、これらの建物上で通常通りに建造する。一方で、カフームのプレイヤーは、建造中にこれらの部隊をカードの下半分に書かれている部隊にアップグレードすることができる。そのためのコストは、そのカード上に置かれている部隊1つにつ



小石(Pebble)の部隊が3つあるので、この建物を巨石(Boulder)にアップグレードするためには、建物への2パワーに加えて3パワーが必要で、合計5パワーを要する。この建物上に配置される今後のリソースは、巨石を建造するために使用される。

き1パワーで、これはその建物を発動するための通常パワーのコストに追加で支払う。部隊の建造とアップグレードは同じ建造フェイズ中に行える。建物のアップグレードは、リソースを部隊トークンに変換する前にでも後にでも行える。

建物がアップグレードしたことを示すために、そのカードを180度回転させる。

建物は一度アップグレードされたら、以降はアップグレード後の部隊のみを生産できる。建物を再び回転させて元の部隊を生産するようにさせることはできない。

方尖塔

方尖塔(Obelisks)はパワーを生み出し、能力(Ability)カードを使うためにカフームのプレイヤーが必要とするものである。方尖塔は常に空き建物として扱う。

方尖塔はカフームのプレイヤーが望まないかぎり戦線に配置されることはないが、カフームのプレイヤーが自分の基地を防衛している場合は別で、その際はかならず戦闘に参加させなければならない。ただし、「能力」を使用するには、それがつけられている方尖塔を戦闘に参加させる必要がある。他の建物と異なり、方尖塔は空き建物であるが戦闘に参加できる。

方尖塔が戦闘に参加している場合、それは常に自分の軍団の背後の側面攻撃位置に配置される。対戦相手の軍団数の方が多いかどうかは関係がない。方尖塔は、カフームのプレイヤーが最後に戦線に配置する軍団でなければならない。

通常の軍団とは異なり、方尖塔は対抗の無い自分の軍団の背後に配置できる。

敵は戦線の方尖塔に対して通常の軍団として発砲ができ、攻撃レートは建物を使用する。敵の軍団が方尖塔に1ヒット以上与えた場合、その方尖塔は破壊される(ただし念動壁も参照)。戦線に置かれている方尖塔は、基地カードに発砲することでは破壊されない。

同じ列に複数の方尖塔を配置してかまわない。方尖塔は、通常は戦線で位置を変更できない。ただし、その方尖塔と同じ列の自分の軍団がすべて除去された場合、その方尖塔は再配備中に自分の軍団の側面攻撃位置に移動しなければならない。残っているのが方尖塔だけになった場合、カフームのプレイヤーは戦闘に敗北する。

能力カード

「能力」(Ability)カードは、君の部隊を強化するものである。能力カードは方尖塔カードにつけられる。

能力カードは、通常のカードのプレイとして、直接方尖塔の上にプレイされる。1つの方尖塔には、最大2つまでの能力カードがつけられる。建造中、それらは方尖塔の上からその下の“つけられた状態”の位置に移動する。

能力カードは、それがつけられている方尖塔が戦闘に参加して戦線に配置される場合にのみ使用できる。これは戦線の形成前に適用される能力(千里眼(Second Sight)等)においてもそうなる。

方尖塔は戦線において、つねに自分の軍団の背後の側面攻撃位置に配置される。方尖塔につけられている能力は、それと同じ列にある自分の軍団すべてに対して適用される。

方尖塔が破壊された場合、それにつけられているすべての能力も破壊される。

能力の中には、処理の方法が異なるものがある。

精神攻撃(Psychic Assault)/精神防壁(Psychic Barrier):これらのカードは、使用されたら方尖塔から取り除かれて捨て札になる。“使用された”とは、戦闘中にその能力による恩恵を受けることであり、単にその能力にパワートークンを置くことではない。

転移(Displacement)この能力は、同じ列にしか適用されないという通常の能力のルールを無視する。このカード上に置かれた2パワーにつき、その戦闘において深攻を持つ軍団を1つ指定する。この方尖塔は戦線に配置しなければならないが、それが戦闘中に破壊されても、軍団は深攻をその戦闘の間持つことができる。

千里眼(Second Sight):偵察値を得るのは方尖塔自身である。自分の軍団ではない。

信徒

基地マットの「寺院」(Temple)のスペースにリソースを配置することにより、リソース1つにつき信徒(Acolyte)を1つ建造できる。建造中、信徒は基地マットの右側の4つあるスペースのいずれかに置くことができ、異なる恩恵を与える。各スペースには、信徒は最大4つまで配置できる。

方尖塔の能力の例



これはカフームの戦線の例で、方尖塔(Obelisk)が側面攻撃位置にある。

方尖塔は精神弾(Mind Bullets)の能力を持ち、パワートークンが3個置かれている。これにより、同じ列の熾火(Ember)の部隊の歩兵攻撃レートに+2のボーナスが与えられて2に上がる。

土人形(Golem)はこの方尖塔と同じ列に無いので、この恩恵を受けられない。

4つのエリアは以下の通り:

儀式 (Ritual) :ここに置かれた信徒1つにつき、追加で1パワーを得る。

生贄 (Sacrifice) :ここに置かれた信徒1つにつき、追加で2パワーを得られるが、その信徒はその後に破壊される。

宿命 (Fate) :ここに置かれた信徒1つにつき、ふり直しを1回得る。

修練者 (Novices) :信徒は武器を手に基地の防御を行う。ここに置かれた各信徒は「修練者」(Novice)のカードに移動され、1-1-1-1の基地防衛部隊になる。修練者として行動している信徒が死亡した場合、それは通常の戦闘部隊と同様に除去される。信徒は、カフームが国境地帯を防御することを選んだ場合でも、修練者に割り振ることができる。ただし、修練者が戦闘に参加できるのは、通常の基地防衛部隊と同様に、攻撃側が基地を攻撃している場合のみである。

戦闘終了後、すべての修練者と信徒は信徒スペースに戻され、次の建造フェイズには自由に割り振りなおせる(例外:戦闘で死亡した修練者は取り除かれたままである)。

緊急防衛のリソースは信徒の購入に使用でき、ただちに修練者に変換できる。ただし、修練者の建物の上の部隊が3つ以下である場合に限る。

念動壁

カフームは、特殊なタイプの部隊として念動壁(Psi Wall)を作成できる。「カ場建造」(Force Construct)スペースに置けるトークン数には上限はない。念動壁は攻撃できず、戦線にも配置されないが、カフームの建物を守る役に立つ。戦闘ラウンド中、いずれかの軍団が方尖塔や基地カードに1ヒット以上与えた場合、その建物を破壊する代わりに、(ヒットの点数にかかわらず)念動壁トークンを1個取り除く。念動壁トークンが先にすべて取り除かれるまで、建物は破壊されない。

戦闘ラウンド中以外で建物を破壊するカードや部隊(襲撃の攻撃カードや戦術核(Tactical Nuke)カード)は、念動壁の影響を受けない。それらは通常通りに建物を目標にできる。

詠唱

カフームには、「詠唱」(Invocation)と呼ばれる特殊カードがある。これらは通常のカードとしてプレイされ、プレイ時にただちに対戦相手に公開される。ただし、それにより建造が発生することはない。カフームのプレイヤーは「詠唱」カードのどちら側を使うかを宣言し、そのカードはカフームのプレイヤースクリーンの前に置いて全プレイヤーに見えるようにする。

詠唱は次にカフームのプレイヤーが防御側になった戦闘で効果を発揮し、その戦闘の終了時に捨てられる。詠唱は次の戦闘で使用する義務があり、それ以降の戦闘のために残しておけない。

カフームのプレイヤーが攻撃を宣言した場合、詠唱カードは発動せず、そのまま残る。それが発動して捨てられるのは、カフームが攻撃を受けた場合のみである。

カフームのプレイヤーは、次に攻撃を受けた時のために複数の詠唱を待機させておくことができる。すべての詠唱は、その戦闘において効果を発揮する。



ヒントと戦術

カフームにはいくつかの長所がある。建物のアップグレードは、少ないリソースで強力な軍団を素早く作れるし、方尖塔は能力1つを複数の軍団に与えることができるし、詠唱は敵の計画を混乱させることができる。

しかし、一方で明白な弱点もある——何をするにもパワーが必要なことだ。十分なパワーを発生できなければ、能力やアップグレードによる恩恵を受けられないだけでなく、部隊も機能を停止してしまうのだ。なので、第一に注意しなければならないのがパワーのマネージメントになる。

パワーの発生源は2つある——1つあたり3パワーを発生する方尖塔と、1つあたり1パワーを発生する信徒だ——秘術の儀式でそれを生贄にするなら2パワー得られるが。方尖塔はリソース2つで3パワーを得られる。一方で、信徒のコストはリソース1つなので、同じリソース2つなら2パワーしか得られない。なので、効率だけなら方尖塔の方が若干有利だ。カフームとしての最初の何ゲームかは、2枚の初期カードのうち1枚を方尖塔にすることで、しっかりとした基盤でゲームを進めることができるようになる。

必要な時点で方尖塔がデッキから引けないようなら、追加のパワーを得るためにある程度信徒をためるようにした方がいいだろう。緊急事態においては、それを生贄にすることでパワーを大きく強化できる——これは、敵の基地を落とすために能力を最大限まで使用したい場合、特にゲーム終盤において役に立つ。

相手より多くの軍団を確保しているなら、各方尖塔に能力を2つ配置し、戦線を集中して自分の軍団のいくつかにボーナスを与えるようにするのが強力な戦術だ。問題があるとすれば、1つの方尖塔に過剰に投資すれば、それは攻撃の目標になってしまうことだ。念動壁はそれを守る役に立つ。

アップグレードできる建物は、必要なパワーがあれば強力な部隊を非常に素早く確保できる力のある軍団になる。ただし、すべての建物をアップグレードしてしまうと、安価な部隊を建造する手段を失ってしまい、軍団を素早く結集するのが難しくなってしまうだろう。

最後の長所が詠唱だ。これは軍団を建造するための時間を稼ぎ、弱点を埋め、相手を悩ませてくれる。ただし、詠唱をプレイすることは、それだけ部隊を建造するためのリソースを減らすのに等しい点を忘れないこと。

以下は初期手札の例:

「方尖塔」(Obelisk)と「地鳴」(Quake)/「紅蓮」(Pyre)/「積雲」(Stratus) :アップグレード可能な部隊を開始することで、序盤から強力な部隊を確保することができる。ただし、そのためには相当数のパワーが必要(4つの部隊をアップグレードするには6パワー必要)なので、追加の信徒を確保するのも忘れずに。

「滑落」(Landslide)と「守護」(Defenders) :土人形(Golem)や強力な黒曜石(Obsidian)は建造に時間がかかるが、「守護」の基地防衛を1枚プレイすれば、それを並べるのに十分な時間が確保できるだろう。これの若干危険度の高いバリエーションとして、「滑落」に「攻撃—即時化」(Attack - Instantiate)を組み合わせて高価な部隊のコストを下げる方法もあるが、これは速攻戦術に対して脆弱である。

建造の例:

カフームの建造フェイズのはじめには、基地は下図のようになっていた。状況を簡単にするために、パワーを必要としない建造を先に行い、その後部隊や能力にどれだけのパワーが必要なのかを決定することにする。

基地マット上では信徒(Acolyte)が追加で2つ建造され、合計5つになる。念動壁(Psi Wall)は2つになった。カフームはすでに方尖塔(Obelisk)を1つ確保しており、さらに追加の方尖塔を1つ建造した。

方尖塔はそれぞれ3パワーを生み出すので、合計は6パワーになる。「紅蓮」(Pyre)のカードは2パワーが必要で、一方で「雨雲」(Nimbus)の建物とそこでの雷(Thunder)の部

隊の建造には3パワーが必要である。カフームにはどちらも絶対に行くべきことだ。これにより、方尖塔から6パワーのうち5パワーが使用される。熾火(Ember)部隊3つは火炎(Flame)部隊にアップグレードしたいので、3パワーが必要になる。また、敵は多くの航空部隊を持っているので、方尖塔の旋風(Whirlwind)能力にもパワーを与えて航空攻撃のボーナスを得たい。そこで、信徒を3つ儀式(Ritual)のスペースへ(1つあたり1パワー)、1つを生贄(Sacrifice)のスペースへ置くことにし、追加で5パワー確保した。

2パワーを得るためのスペースに置かれた信徒は、戦闘後に破壊される。最後の信徒は修練者(Novice)のスペースに置き、それはこの戦闘のために修練者の建物に移動する。



建造後

割り当てられたリソース



シールドを意味するトークン