



12.3

次にプレイで使用する地図盤のいずれか1枚に対してdrを行い、オーバーレイ密度drmを適用した後、以下の表にあてはめる。

修整後dr	結果
≤1	地図盤の半面につき、各2つのオーバーレイを置く；
2	地図盤の半面につき、各1つのオーバーレイを置く；
3	北側、もしくは東側の地図盤の半面に、1つのオーバーレイを置く；
4	南側、もしくは西側の地図盤の半面に、1つのオーバーレイを置く；
5 ≤	その地図盤にオーバーレイは置かれない。

続いて、オーバーレイが置かれることになった地図盤の半面毎に、DRを行う(修整後drが1以下の場合には、2回ずつDRする)。DRの結果は色付きdrと白色drとを個別に以下の表に当てはめ、配置されるオーバーレイを決定する。決定されたオーバーレイは、該当の地図盤半面に裏返しの状態置いておく。続けて、プレイで使用される他の地図盤について、12.3の手順を繰り返す。

DYO 砂漠オーバーレイ表

cdr	wdr	オーバーレイ	cdr	wdr	オーバーレイ
1	1	W1*	4	1	D1
1	2	W2*	4	2	D2
1	3	W3*	4	3	D3
1	4	W4*	4	4	D4
1	5	S1	4	5	D5
1	6	S2	4	6	D6
2	1	S3	5	1	SD1**
2	2	S4	5	2	SD2**
2	3	S5	5	3	SD3**
2	4	S6	5	4	SD4**
2	5	S7	5	5	SD5**
2	6	S8	5	6	SD6**
3	1	H1	6	1	SD7**
3	2	H2	6	2	SD8**
3	3	H3	6	3	X2†
3	4	H4	6	4	X3†
3	5	H5	6	5	X4†
3	6	H6	6	6	X5†

*12.41参照

**12.42参照

†12.44/45/46参照

12.31 ヘクス列：すべてのオーバーレイが選ばれたら、それぞれの位置を決めなければならぬ。どれか一つを表にして、それに対してDRを行う。結果を下の表に当てはめると、そのオーバーレイの“1”のヘクスを置くヘクス列が得られる。

DR	ヘクス列	DR	ヘクス列
2	DかDD	8	JかX
3	EかCC	9	KかW
4	FかBB	10	LかV
5	GかAA	11	MかU
6	HかZ	12	NかT
7	IかY		

12.31 方向の決定：“1”のヘクスを置くヘクス列が決まったら、再びDRを行い、最終的な位置を決定する。色付きdrに2を加えた数値が、“1”のヘクスが置かれるヘクス番号である。白色drを無作為方向選択(B.8)のdrとして用い、“1”のヘクスから見てどの方向に“2”のヘクスが置かれるのかを決定する。続けて、他のオーバーレイに関しても12.31 - 32の手順を繰り返す。1ヘクスのオーバーレイの方向は、両プレイヤーの合意した方法によって決めること。砂漠は開けた地形なので、それによってLOSに致命的な影響が出ることはない。

12.33 問題が生じた場合：12.3のDRが、すでに選ばれているオーバーレイを示した場合、使用可能なオーバーレイが選ばれるまでDRを行う。あるオーバーレイに別のオーバーレイが重なる場合、後から位置決定したオーバーレイに関して、ヘクス列と方向の決定手順(12.31 - 32)を繰り返す【例外：ワジオーバーレイの“末端ヘクス”は、他のワジの(できれば末端の)ワジヘクスと接続可能である；12.41を参照】。オーバーレイの一部がプレイ範囲からはみ出た場合、その部分はプレイでは用いられない(あるいは、両プレイヤーの合意により完全にプレイ範囲に収まるまでDRを行うことにしてもよい)。オーバーレイE1の上に無作為に置かれたオーバーレイは、明らかに地形に矛盾が生じる場合がある。このような場合には、常識を働かせ、両プレイヤーの合意で解決すること。

12.4 特別な地形：いくつかのオーバーレイは、その配置/使用に関してさらに特別なルールを必要とする。これらのルールは特殊な例外を除いて、DYOでも通常のシナリオでも適用される。

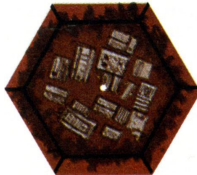
12.41 ワジ：ワジオーバーレイの“末端ヘクス”が、他のワジ(オーバーレイでも、地図上のもので)に隣接して置かれた場合、もしくは2つのワジ(オーバーレイでも、地

図上のもので)の“末端ヘクス”が異なる地図盤上にあるが互いに隣接していた場合、ワジ崖が存在していなければ、それらが共有するヘクスサイドはワジヘクスサイドとみなされる(すなわち、2つのワジは接続されて1つのワジとみなされる)。そのワジヘクスがオーバーレイによるものか地図上に書かれたものかにかかわらず、2つのワジヘクスの端はワジヘクスサイドによって繋がっているものとみなす。【A2.76】

DYOの場合、最初のワジオーバーレイが置かれたら、直ちに(12.3で示された各種のDRを無視して)他のワジオーバーレイを使ってワジを延長し、プレイ範囲の一方の端から別の端まで連続したワジを作ったまわらない。正確な配置については、両プレイヤーの合意に基づくこと。

12.42 砂丘：DYOにおいて砂丘オーバーレイが選ばれた場合、それが実際に配置されるには追加のdrを行い、修整後の数値が1以下でなければならぬ。すでに選択された砂地、および砂丘オーバーレイの各々につき、-1のdrmが加算される【例外：現在砂丘の配置判定中の同じ地図半面上に、もしくはそれに隣接する(地図盤の角でつながっている)別の地図半面上にすでに配置されている砂地/砂丘オーバーレイは、各々-2drmを加算する】。修整後drが2以上であれば、オーバーレイそのものが配置されない。1以下であれば、砂丘の高さを決めるためにさらに追加のdrを行う。修整後drが1以下であれば、高い砂丘(7.5)となり、それ以外の結果は低い砂丘となる。すでに高い砂丘が配置されている場合にはその各々につき-1drm(上記と同様の条件で-2drmとなる)を加算する。

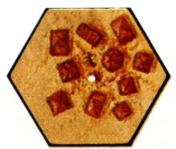
12.421 D6：D6のオーバーレイにはその窪地の内部に暗めの黄色で砂地(7)が描かれている。このヘクスは崩壊地形/草原地形(13.1-2)が影響している時は、普通の開墾地とみなされる。



12.43 X1：X1²⁴は、完全に崖に囲まれた1階建て石造建物の密集地を表している。この建物のTEMは+4である。この区域から他のヘクスへの小火器射撃は、他の修整を加える前に地域射撃として半分の火力になる。X1を切り取る際には、崖のイラストの外側に沿って切りぬくこと。



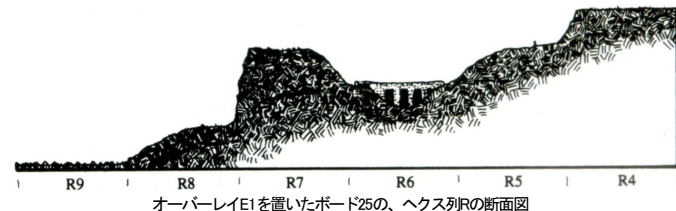
12.44 X2：X2は1階建て石造建物の墓廟を表している。この建物のTEMは+1であるが、包囲(A.7.7)された場合は0になる。回復と潰志に関しては建物とはみなされず、炎や火災が生じることもない。



12.45 X3：X3は遊牧民キャンプのテントを表している。このヘクスは全域地形(B.6)の繁茂期の麦畑として考え、すべてのユニットは進入時に1MF/MPを追加消費する。

12.46 X4とX5：X4とX5は通常の1階建て石造建物である。

12.5 絶壁(Escarpment)：E1のオーバーレイは絶壁²⁵の一部を表している。E1を切り取る際には、崖のイラスト部分はその外側を切るようにし、オーバーレイシートに記載された指示に従う。その他の外縁は、12.1で指定されたように切り取る。このオーバーレイはA.2.7にしたがって、ボード25にのみ置かれる。この場合、ボード25のレベル0から、オーバーレイのレベル4まで地形の高さが生じる。他の地図盤がオーバーレイのレベル4の長端に沿ってつなげられた場合、その地図盤の基本レベルはレベル4とみなされる。E1に印刷されたヘクスサイドが地図盤のヘクスサイドと正確に適合しない場合、地図盤の折り目のくぼみに合わせて、E1にも折り目をつけるようにする。これは、地図盤の長さに合わせてE1の長さを縮めることでもある。



12.51 MF/MP：E1を用いている場合でも、F.2Aは変わらずに適用される【例外：レベル4ヘクス、すなわち基本高度レベル(もしくはクレストレベル)がレベル4以上のヘクスでは、砂漠地形の移動コストを用いる；ただし、ワジの底以外のより低い高度ヘクスからの進入は通常の(B章の)地形コストになる】。