

ソヴィエト軍補充表 [7.2]

表 A
GT 6~25

サイ の目	# 拠点	I タイ プ補充	その他 補充	イヴェ ント
1	1	4	A	M+S
2	2	4	V	R
3	1+1E	3	V	2S
4	2+1E	3	V	2S
5	2+1E	2	A	S+R
6	3+1E	2	—	M+2R
7	3+1E	2	—	M+2R
8	3	2	A	S
9	4	1	A	R
10	4+1E	1	—	S
11+	5+2E	1	V	R

表 B
GT26~53

# 拠点	I タイ プ補充	その他 補充	イヴェ ント
2	6	A	M+S
2+1E	5	A	M+R
3	5	V	2S
2+2E	4	V	2S
3+1E	4	A	M+2R
4	3	A	M+2R
4+2E	3	V	R
5	3	A	S
5+1E	2	V	R
5+2E	1	V	S
6+2E	1	—	R

DRMs :

- +1 このターンの天候が泥濘又は降雪
 - +1 未だ行われていない各強制攻撃
- 実質 DRMs は、+3 を超過できない。

記号 :

- A=1 A タイプ補充ポイントを受け取る。
- V=1 航空補充ポイントを受け取る。
- M=1 又は 2 強制攻撃。
- S=1 又は 2 ヘクスを一般補給下に置くか、又は 1 又は 2 ASPs を受け取る。
- 2S であると、各 1 を実行できる。

- E=指定された数の追加拠点をを受け取る。
- VPs のための友軍位置のいずれかに置く (通常は、町、都市、大都市) 又は友軍大都市ヘクスから 5 ヘクス以内)。構築期間中にその都市に NKVD ユニットのいると、都市 (大都市である必要はない) から 5 ヘクス以内に建設できる。
- R=R 結果毎に 2 守備隊ヘクスを解放するか、又は R 結果毎に 1 特別増援プール・グループを引く (あるいは、2R 又は 3R であると、それらのいずれかの組み合わせ)。

注釈 : ソヴィエト軍プレイヤーは、GT 6 から GT 21 まで補充表から装甲再編ポイントのみを受け取る。GT 22 から開始して、「A」ポイントは装甲補充ポイントである [PB 3.54 を参照]。

限定砲兵補給表
[13.53]

サイの目 結果

1~4	消費なし
5+	1 ASP 消費
指定された ASP について各一度サイを振る。DRMs :	
+1	ASP に 2 つの砲兵ユニットがたどっている
+2	ASP に 3 つの砲兵ユニットがたどっている

注釈 :

ASP に 4 つ以上の砲兵ユニットがたどっていると、その ASP は自動的に消費される。



橋梁修理表 [22.44a]

サイの目 結果

8 以下	修理されない
9 以上	1 損傷ポイントを取り去る
DRMs : (蓄積する)	
+2	修理しているユニットが工兵連隊又は旅団 (いずれかのステップ段階) であると
+1	二番目の工兵ユニット (いずれかのステップ段階) があると
-3	鉄道橋 (友軍鉄道堡マーカーが要求される)

枢軸軍燃料欠乏表
[6.53]

サイの目 結果

5 以下	パス	DRMs : (蓄積する)	
6 以上	失敗	+2	泥濘天候中
		+1	兵站休止中
		+1	組織の複数ユニットが非補給下であると。

