











Symboles des types d'Unités

Unités Motorisées





















-  Blindé*
-  Canon d'assaut
-  Blindé anti-char
-  Reconnaissance
-  Infanterie à moto
-  Infanterie motorisée
-  Garde frontière motorisée
-  Génie de combat motorisé
-  Anti-aérien motorisé
-  Anti-char motorisé

Ces unités sont considérées "Blindé" pour :

1. l'attrition blindé [16.5.2c]
2. le bonus d'armes combiné [15.6.8]
3. l'intégrité des Div de Pz [15.6.8]
4. les pertes blindés [16.3.5]
5. les blindés divisés par deux sur la TET


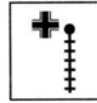

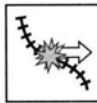


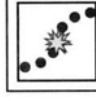
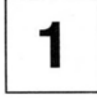

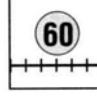
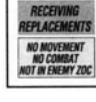

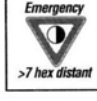
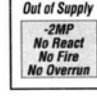

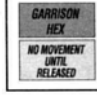
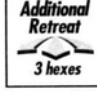


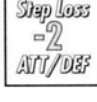




* les unités de FlamPZ ne sont jamais considérées comme blindé.

Unités Non-Motorisées

-  Infanterie
-  Infanterie de Montagne
-  Parachutiste
-  Sécurité
-  Garde frontière
-  Partisan
-  Génie de combat
-  Ski
-  Cavalerie
-  Quartier Général (HQ)
-  Anti-Aérien
-  Artillerie
-  Lance roquette
-  Artillerie Côtière
-  Artillerie Super-Lourde (mode mobile)
-  Artillerie Super-Lourde sur voie ferrée (mode Mobile)
-  Artillerie Super-Lourde (mode Tir [les silhouettes peuvent varier])
-  Unité Navale
-  Flottille
-  Train Blindé

Ces unités sont considérées "Artillerie" pour les pertes d'artilleries [16.3.5]

MARQUEURS D'INFORMATION

Niveau d'interdiction 	Tête de Ligne 	Activé 	Voie ferrée interrompue 
Point fortifié 	Point fortifié en construction 	Ligne fortifiée détruite 	Marqueur Numérique 
Hex de transition 	Marqueur de PM de rail 	Remplacement reçu 	Tour de jeu 
Ravitaillement d'urgence 	Non ravitaillé 	Débordement 	Hex de garnison 
Retraite additionnelle 	Pas de retraite 	Route par mauvais temps 	Perte de pas 
Marqueur de perte de pas 	Attaque Déclarée 	Ne bouge pas 	Marqueur de VP 

Case de couleur de type d'unité

Guards Soviétique : Rouge	Luftwaffe/
Milice Soviétique : Jaune	Parachutiste de l'Axe : Bleu clair
Navale Soviétique : Bleu	Formation motorisée et de PZ allemande :
NKVD Soviétique : Vert	Chaque formation principale a une couleur distinctive que toutes les composantes de l'unité portent
Parachutiste Soviétique : Bleu clair	

Couleur des Unités

Soviétique	
Unité terrestre	Marron
Unité aérienne	Rouge orangé
Axe	
Unités Finlandaise	Blanc avec bande bleue
Partisans Estoniens:	Gris avec bande bleue
Unités terrestre allemandes non SS	Gris
Unités terrestre allemandes SS	Noires
Unités aériennes allemandes	Bleu ciel
Hongrois	Magenta
Unités Italiennes	Violet clair
Unités Roumaines	Vert clair
Unités Slovaques	Jaune
Unités Ukrainiennes	Tan