

# Storm Over Stalingrad - Cartes Tactiques pour les Allemands

Nom de la carte	Description
<b>Heavy Artillery Support</b> <b>Firepower 10</b> 6 cartes	<b>Soutien d'Artillerie Lourde</b> <b>Puissance de Feu 10</b> Pour votre activation, effectuez une attaque avec une puissance de feu de 10 contre une zone que vous contrôlez ou adjacente à une zone que vous contrôlez.
<b>Level Bombing</b> <b>Firepower 8</b> 3 cartes	<b>Bombardement en Altitude</b> <b>Puissance de Feu 8</b> Pour votre activation, effectuez une attaque avec une puissance de feu de 8 contre n'importe quelle zone. Vous pouvez affecter les points de dommage que les unités soviétiques reçoivent. Le joueur soviétique peut choisir comment appliquer les points de dommage reçus.
<b>Dive Bombing</b> <b>Firepower 6</b> 2 cartes	<b>Bombardement en Piqué</b> <b>Puissance de Feu 6</b> A n'importe quel moment durant votre activation, effectuez une attaque avec une puissance de feu de 6 contre une zone de votre choix. Vous pouvez affecter les points de dommage que les unités soviétiques reçoivent. Le joueur soviétique peut choisir comment appliquer les points de dommage reçus.
<b>Overrun</b> 3 cartes	<b>Débordement</b> Faites tirer vos unités normalement puis faites bouger d'une zone les unités que vous voulez parmi celles qui ont tiré <b>Ou</b> Bougez vos unités normalement. Toutes les unités qui ont bougé, y compris dans des zones différentes, peuvent maintenant tirer sur des unités soviétiques en utilisant les règles de tir normales. Appliquez les effets du terrain normalement.
<b>Engineer Support</b> 3 cartes	<b>Support du Génie</b> Ajouter 4 à la valeur de défense d'une zone qui est la cible d'un tir <b>Ou</b> Ignorez une carte Mines. Les unités allemandes peuvent continuer leur mouvement normalement.
<b>Russian Ammo Shortage</b> 3 cartes	<b>Pénurie de Munitions Russes</b> A jouer avant le lancer de dé d'une attaque soviétique de quelque type que ce soit. L'attaque soviétique est annulée et l'activation soviétique cesse immédiatement.
<b>German Command Coordination</b> 2 cartes	<b>Coordination du Commandement Allemand</b> Relancez n'importe quel jet de dés fait lors de l'attaque d'unités allemandes.
<b>Sniper</b> 2 cartes	<b>Tireur d'Elite</b> Si une carte soviétique est jouée et que ce n'est pas une carte Sniper, cette carte est ignorée et placée dans la défausse. Si la carte soviétique est une carte Sniper, un duel de tireurs d'élite s'engage. Chaque joueur lance un dé, la carte du joueur obtenant le score le plus élevé reste en jeu et annule la carte jouée par le perdant. Le jouer soviétique gagne en cas d'égalité.
<b>Pioneers</b> 3 cartes	<b>Pionniers</b> A jouer avant de résoudre une attaque dans une zone contenant des unités allemandes. La valeur de défense du terrain est de zéro pour cette attaque.

## Storm Over Stalingrad - Cartes Tactiques pour les Soviétiques

Nom de la Carte	Description
<b>Defensive Fire</b> 4 cartes	<b>Tir Défensif</b> Effectuer un tir lors de votre activation. Les unités ayant tiré ne deviennent pas fatiguées <b>Ou</b> Après que des unités allemandes soient entrées dans une zone contenant des unités soviétiques et soient devenues fatiguées, une partie ou toutes les unités soviétiques de cette zone peuvent tirer sur les unités ayant bougé. Les unités ayant tiré ne deviennent pas fatiguées
<b>Artillery Support Firepower 6</b> 2 cartes	<b>Soutien d'Artillerie Puissance de Feu 6</b> Pour votre activation, effectuez une attaque avec une puissance de feu de 6 contre une zone que vous contrôlez ou adjacente à une zone que vous contrôlez.
<b>Rockets Firepower 8</b> 1 carte	<b>Roquettes Puissance de Feu 8</b> Pour votre activation, effectuez une attaque avec une puissance de feu de 8 contre une zone que vous contrôlez ou adjacente à une zone que vous contrôlez.
<b>Mines</b> 2 cartes	<b>Mines</b> Après que des unités allemandes soient entrées dans une zone soviétique, les unités en mouvement doivent s'arrêter et deviennent fatiguées. Lancez deux dés et soustrayez 4 au résultat, les unités allemandes qui étaient en mouvement subissent ce nombre de points de dommage. Le joueur allemand peut choisir comment affecter ces points de dommage parmi ses unités.
<b>Anti-Tank Guns</b> 3 cartes	<b>Canons Anti-Char</b> Avant de résoudre une attaque, la puissance de feu totale de cette attaque est augmentée de 3. Les unités avec une puissance de feu de « 0 » peuvent utiliser cette carte pour tirer. Ne peut être jouée en même temps que Artillery Support ou Rockets.
<b>Anti-Aircraft Guns</b> 2 cartes	<b>Canons Anti-Aérien</b> Annule une carte Level Bombing ou Dive Bombing. L'activation allemande cesse immédiatement.
<b>Heroes of the Red Army</b> 2 cartes	<b>Héros de l'Armée Rouge</b> Relancez n'importe quel jet de dé fait lors d'une attaque.
<b>Chuikov Rallies the Troops</b> 1 carte	<b>Tchouïkov Rallie les Troupes</b> Comme activation soviétique, sélectionnez une zone et lancez un dé. Le résultat est le nombre d'unités soviétiques fatiguées qui sont alors retournées sur leur face « Fraîche ». Tout excès est perdu.
<b>Sniper</b> 2 cartes	<b>Tireur d'Elite</b> Si une carte allemande est jouée et que ce n'est pas une carte Sniper, celle-ci est ignorée et placée dans la défausse. Si la carte allemande est une carte Sniper, un duel de tireurs d'élite s'engage. Chaque joueur lance un dé, la carte du joueur obtenant le score le plus élevé reste en jeu et annule la carte jouée par le perdant. Le joueur soviétique gagne en cas d'égalité.
<b>Sewer Movement</b> 2 cartes	<b>Mouvement dans les Egouts</b> A jouer à n'importe quel moment. Une fois jouée, l'activation en cours est suspendue. Bougez une unité soviétique non fatiguée dans une zone adjacente indépendamment du coût normal du mouvement entre ces deux zones. L'unité ayant bougé ne devient pas fatiguée. L'activation reprend après que cette unité soviétique ait bougé.
<b>Rubble</b> 3 cartes	<b>Décombres</b> Avant le lancer de dés d'une attaque allemande, doublez la valeur défensive de la zone attaquée. Ce modificateur s'applique uniquement pour cette attaque.
<b>For the Motherland !</b> 3 cartes	<b>Pour la Mère Patrie !</b> Le joueur soviétique peut effectuer une seconde activation avant la prochaine activation allemande. Cette carte peut être jouée au début de la phase d'activation de sorte que le joueur soviétique bénéficie de la première activation de cette phase.