

Génération des points de commandement (p 9)

Les points de commandement sont le reflet des capacités des officiers à élaborer des tactiques, mener efficacement les hommes au combat, préparer une opération... Toutes les détachements de commandement génèrent des points de commandement selon le tableau ci-dessous :

Détachements de commandement	PC
CS	1
CC	2
CB et au delà	3

Tous les points générés sont additionnés à la valeur de Combat du pHG et donnent un capital de points. Ce calcul est à effectuer une seule fois en début de partie, éventuellement avant le déploiement des troupes. Les détachements de commandement en réserve comptent, sauf mention contraire dans le scénario.

Capital de PC = Points générés par les détachements de commandement + Cbt du pHG

Ce capital de PC peut-être utilisé :

- pour acheter les cartes tactiques en début de partie ;
- lors de la phase d'initiative pour augmenter ses chances de décider qui commence le tour (voir ci-dessous) ;
- lors de l'activation des plaquettes pour faciliter le changement d'ordre (voir Phase d'Action : Activation des détachements p 18), attribuer un ordre double (voir Règles Avancées : Ordres doubles p 49), rendre automatique l'entrée de troupes en réserve ;
- lors d'un test de Courage (Voir Règles Avancées : Courage p 42) ;
- lors de la tentative de ralliement des troupes démoralisées (voir Phase d'actions : Ralliement des troupes démoralisées p 20).

Tous les PC dépensés le sont pour le reste de la partie, et peuvent l'être par n'importe quel plaquette de commandement.