

POINTS OPÉRATION – Répartition et Coûts



Barème des POINTS OPÉRATION	Nation / Aile - Tour	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	Républicains – Ouest	5	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	14	14	14	14	14	14
	Républicains – Est	0	6	7	7	7	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	Bonaparte *	0	0	0	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	5	6	6
	Anglais	14	14	6	6	6	6	6	6	6	9	9	9	8	8	8	8	8
	Espagnols	19	19	10	10	10	10	10	10	10	10	10	12	12	12	12	12	12
	Napolitains **	0	0	0	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
	Sardes	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	Toulonnais	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Autrichiens	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Variable (voir règle 32.8)							

* Attribution fixe, non ajustée

** Les Napolitains n'ont pas été très coopératifs à partir du tour 10, ce qui explique le faible nombre de PO attribués

Action	Coût (Bénéf)	Nation / Aile concernée	Notes
Influencer l'espionnage	1	Tous	Modificateur +1 / -1
Activer un dépôt du guerre	1	Tous	Par dépôt
Influencer le jet d'initiative	1	Tous	Par +1 de modificateur
Avancer l'arrivée de renfort	1	Associée	Par tranche de 5 PF (ou moins) ou chef par tour anticipé. Minimum de 1 PO par unité
Retarder l'arrivée de renfort	(1)	Associée	Par tranche minimale de 5 PF ou chef par tour retardé. Les chefs d'efficacité C ne peuvent pas être retardés. Maximum 5 PO
Déplacer une force vers : • Zone amie • 'No Man's Land' NML • Zone ennemie (attaque)	0 1 3 / 6	Toutes présentes dans la Force	Par zone (Note : une attaque coûte normalement 3 PO ; l'exception est l'attaque sur Toulon (fortifié) qui coûte 6 PO)
Accroître la qualité d'unités tentant de pénétrer dans une zone ennemie ou un NML	1	Toutes présentes dans la Force	Par unité bénéficiaire. Plusieurs PO peuvent être dépensés par amélioration.
Éviter l'attrition	1	Associé	Par modificateur de -1 par unité
Construire une redoute • Zone boisée (ou une autre zone avec des pionniers) • Autre zone (sans pionniers)	2 3	Toutes présentes dans la Force	Par redoute Les pionniers doivent être à leur PF maximum
Améliorer une redoute • Zone boisée (ou une autre zone avec des pionniers) • Autre zone (sans pionniers)	3 5	Toutes présentes dans la Force	3 par tour, 6 au total Les pionniers doivent être à leur PF maximum 5 par tour, 10 au total
Détruire une redoute ennemie • Redoute normale • Redoute améliorée	2 (1 si pionniers) 4 (2 si pionniers)	Toutes présentes dans la Force	Par redoute Les pionniers doivent être à leur PF maximum Les redoutes détruites doivent être retirées
Placer une Batterie de Bonaparte	2	Ouest / Bonaparte	Par batterie (elle reçoit automatiquement une redoute standard si le joueur de l'aile Ouest le souhaite et si un marqueur est disponible)
Rendre une Batterie de Bonaparte mobile	1	Ouest / Bonaparte	Par batterie
Embarquer	3	Toutes présentes dans la Force	Par Force Pas de coût depuis Toulon Pas de coût pour un chef isolé
Débarquer	1 (+ coût de la zone d'arrivée)	Toutes présentes dans la Force	Par Force Pas de coût dans Toulon Pas de coût pour un chef isolé