

EJÉRCITO:

PUNTOS:

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Guerrero	#	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Guerrero	#	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Guerrero	#	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Guerrero	#	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Guerrero	#	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Vehículo	#		HP		BF		BL		BP		Equipo	
Notas:												

Unidad:	Tipo:										Puntos:	
Vehículo	#		HP		BF		BL		BP		Equipo	
Notas:												

EJÉRCITO:

COMPOSICIÓN DE TERRITORIOS
Tu ejército no puede exceder los 500 puntos.
Debes tener al menos una unidad de Tropas de Línea.
Debes tener al menos una unidad de Cuartel General, pero no más de una (salvo que controles un territorio que te permita más de una opción).
Puedes gastar hasta un máximo de 50 puntos en equipo de la ammería.
Ninguna miniatura puede tener más de 3 heridas.
Los Personajes Especiales no son permitidos.
Ninguna miniatura puede tener una salvación de 2+ o mejor.
Ningún vehículo puede tener un valor mayor de 200 (salvo que controles un territorio que te permita más de una opción).
Puedes gastar los puntos restantes en cualquier unidad del Codex, obedeciendo las normas anteriormente mencionadas, y la Tabla de Organización de Ejércitos estándar.
Estas reglas pueden ser modificadas por los territorios controlados.

TERRITORIOS CONTROLADOS	
#	Bonus
NOMBRE	Territorio
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

GENERADOR DE TERRITORIOS	
D66	Descripción
Territorio	
11-12	Base Avanzada
13-14	Taller de Reparación
15	Complejo Industrial
16	Templo
21-32	Aldea
33-34	Pueblo
35-45	Túnel de Tránsito
46	Cache de Suministros
51	Depósito de Suministros
52	Tesoro de Arqueotecnología
53	Camino
54	Puente
55	Autopista
56	Teletransportador Industrial
61	Aeródromo
62-63	Tierra Salvaje
64-65	Ruinas
66	Valle Perdido
Por cada Base Avanzada que controles, tu ejército puede agregar D3x5 puntos al límite superior de tus puntos de vehículo.	
Por cada Taller de Reparación que controles, tu ejército puede añadir D3x10 puntos al límite superior de tus puntos de vehículo.	
Por cada Complejo Industrial que controles, tu ejército puede añadir D6x10 puntos al límite superior de tus puntos de vehículo más D3x10 puntos adicionales a tu ejército.	
Por cada Templo que controles, tu ejército puede añadir D3x10 puntos adicionales a tu ejército y 5 puntos adicionales de Equipo.	
Si tienes una Aldea bajo tu control, puedes añadir 2D3x10 puntos adicionales a tu ejército por cada Aldea que controles.	
Si tienes un Pueblo bajo tu control, puedes añadir 2D6x10 puntos adicionales a tu ejército por cada Pueblo que controles.	
Por cada Túnel de Tránsito bajo tu control, tu ejército puede incluir 5 puntos adicionales de Equipo y D6x10 puntos adicionales a tu ejército.	
Por cada Cache de Suministros bajo tu control, tu ejército puede incluir 5 puntos adicionales de Equipo.	
Por cada Depósito de Suministros bajo tu control, tu ejército puede incluir 10 puntos adicionales de Equipo.	
Por cada Tesoro de Arqueotecnología bajo tu control, tu ejército puede incluir 20 puntos adicionales de Equipo.	
Si controlas un Camino, puedes mover tropas más rápido. Añade D6x10 puntos a tu ejército por cada Camino que controles.	
Si controlas un Puente, puedes mover tropas más rápido. Añade 2D6x10 puntos a tu ejército por cada Puente que controles.	
Si controlas una Autopista, puedes mover tropas rápidamente. Añade 3D6x10 puntos a tu ejército por cada Autopista que controles.	
Si controlas un Teletransportador Industrial, puedes mover tropas rápidamente. Añade 4D6x10 puntos a tu ejército. Sin embargo, cada vez que lo uses, tira 1D6; si sacas un 6, pierdes 2D6x10 puntos de tu ejército.	
Si controlas un Aeródromo, tu ejército puede mover más tropas y reparar vehículos grandes. Añade 2D6x10 puntos a tu ejército, 10 puntos de Equipo y D6x10 puntos al límite de tus puntos de vehículo.	
Si controlas una Tierra Salvaje, puedes buscar recursos útiles. Añade D3x5 puntos a tu total de Equipo.	
Si controlas Ruinas, antes de cada partida puedes buscar artefactos psíquicos. Añade D6x10 puntos de Equipo a tu ejército.	
Controlas un Valle Perdido lleno de recursos naturales. Tira dos veces en esta tabla y combina ambos resultados. Un Valle Perdido no puede contener otro Valle Perdido.	