

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

GENERADOR DE TERRITORIOS		
D66	Territorio	Descripción
11-12	Base Avanzada	Por cada Base Avanzada que controles, tu ejército puede agregar D3x5 puntos al límite superior de tus puntos de vehículo.
13-14	Taller de Reparación	Por cada Taller de Reparación que controles, tu ejército puede añadir D3x10 puntos al límite superior de tus puntos de vehículo.
15	Complejo Industrial	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.
16	Templo	Por cada Templo que controles, tu ejército puede añadir D3x10 puntos adicionales a tu ejército y 5 puntos adicionales de Equipo.
21-32	Aldea	Si tienes una Aldea bajo tu control, puedes añadir 2D3x10 puntos adicionales a tu ejército por cada Aldea que controles.
33-34	Pueblo	Si tienes un Pueblo bajo tu control, puedes añadir 2D6x10 puntos adicionales a tu ejército por cada Pueblo que controles.
35-45	Túnel de Tránsito	Por cada Túnel de Tránsito bajo tu control, tu ejército puede incluir 5 puntos adicionales de Equipo y D6x10 puntos adicionales a tu ejército.
46	Caché de Suministros	Por cada Caché de Suministros bajo tu control, tu ejército puede incluir 5 puntos adicionales de Equipo.
51	Depósito de Suministros	Por cada Depósito de Suministros bajo tu control, tu ejército puede incluir 10 puntos adicionales de Equipo.
52	Tesoro de Arqueotecnología	Por cada Tesoro de Arqueotecnología bajo tu control, tu ejército puede incluir 20 puntos adicionales de Equipo.
53	Camino	Si controlas un Camino, puedes mover tropas más rápido. Añade D6x10 puntos a tu ejército por cada Camino que controles.
54	Puente	Si controlas un Puente, puedes mover tropas más rápido. Añade 2D6x10 puntos a tu ejército por cada Puente que controles.
55	Autopista	Si controlas una Autopista, puedes mover tropas rápidamente. Añade 3D6x10 puntos a tu ejército por cada Autopista que controles.
56	Teletransportador Industrial	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.
61	Aeródromo	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.
62-63	Tierra Salvaje	Si controlas una Tierra Salvaje, puedes buscar recursos útiles. Añade D3x5 puntos a tu total de Equipo.
64-65	Ruinas	Si controlas Ruinas, antes de cada partida puedes buscar artefactos psíquicos. Añade D6x10 puntos de Equipo a tu ejército.
66	Valle Perdido	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.

