

# RESUMEN DE REGLAS

## CONCEPTOS BÁSICOS

**Peanas.-** Redondas. No se pueden solapar entre sí.  
**Midiendo distancia.-** Centímetros, en cualquier momento.  
**Kliks.-** 1 K = tantos cm como la escala a jugar.  
**Dispersión.-** Desplaza el objeto tantos K como los obtenidos en los D10 en una dirección aleatoria.  
**Redondeo.-** N'49 o menos a N, y N'5 o más a N+1.

## ENTORNO

**Campo de visión.-** Arco de 180° y alcance INIx5 delante.  
**Área de detección.-** 1 K al rededor. Se detecta todo menos mover sin hacer ruido, invisible, mimético o incorpóreo.  
**Línea de visión LdV.-** línea recta desde los ojos del personaje hasta un objetivo.  
**Línea de fuego LdF.-** línea recta desde la boca del cañón de un arma hasta un objetivo.  
**Campo de tiro.-** área comprendida entre el alcance de un arma y su ángulo de tiro.

## CHEQUEOS

**Hacer un chequeo.-** Lanza 1D10. Compara el resultado del dado con el éxito a chequear. Si es igual o inferior se pasa el chequeo. Si es superior, no.  
**Críticos y pifias.-** 1 en 1D10 es un crítico, chequeo superado ignorando modificadores. 10 en 1D10 es una pifia, chequeo no superado ignorando modificadores.  
**Tipos.-** De atributo, contra CON, AGI, INT, INI o VOL; **Enfrentado**, un chequeo de atributo por personaje, y gana el que pase el CH con el menor valor; **De combate**, CH IMP con el atributo del arma, y CH DEF con el valor de defensa; **De locura**, se explica en el capítulo psicología.

## ACCIONES

**Acciones.-** Se dividen en sencillas, sin CH; complejas, con CH; difíciles con CH -2; enfrentadas, con CH ENF; y reacciones, fuera de actuación, coste de ENEx2 y CH ATR -1. Se puede reaccionar con la ENE que sobra o la del siguiente turno.  
**Acciones combinadas.-** CH ATR -1. Se reacciona después.  
**Requisitos de acciones.-** Exigen un valor de atributo mín.

## MOVIMIENTO

**Mover.-** Los personajes mueven tantos K como veces sean de alto lo que un humano. Los transportes mueven tantos K como MOV compren. Desplaza la peana hasta, como máximo, el MOV de la miniatura.  
**Girar.-** Los personajes sin restricción, los transportes y formaciones, hasta 45° al final del movimiento.  
**Pivotar.-** Los personajes sin restricción, los transportes y formaciones como una acción.  
**Energía.-** En terreno abierto lo que la acción estime, en terreno difícil ENE+1, y en terreno extremo ENE+2.  
**Alturas de movimiento.-** Altura 1, sobre el terreno; Altura 2, a 5 K sobre alt 1; Altura 3, gran altitud; Altura 4, el espacio; Altura -1, bajo agua o tierra.  
**Volar.-** En altura 3, no pueden hacer dos acciones seguidas que no sean de movimiento, no se puede pivotar, ni realizar la acción 180°. Siempre mueven su MOV completo.  
**Restricciones.-** Una miniatura no puede acercarse a un enemigo a menos de 1 K, salvo para tabarse o embestir.  
**Relación entre alturas.-** Las miniaturas en la misma altura pueden actuar CaC o a distancia. El resto, solo entre 1 y 2.  
**Obstáculos.-** Cualquier obstáculo que le llegue a la cintura a un personaje será terreno difícil. Si el obstáculo llega al pecho, extremo y requierir CH AGI. Si es superior, deberá escalar o subir a un alto.  
**Casillas.-** 1 K = 1 casilla. Siempre moverá cruzando un lado o vértice contiguo con otra casilla. No se puede cruzar en diagonal si no están ambas casillas laterales libres.

## COMBATE

**Combate.-** CH IMP. Si pasa, objetivo impactado. CH DEF. Si gana heridas, objetivo herido.  
**Críticos y pifias.-** Crítico en CH IMP, ignora cobertura y DAÑ+1. Crítico en CH DEF en CaC, impacto automático al atacante de DAÑ 1. Pifia en CH IMP, impacto automático de DAÑ 1 y CAL -1 al arma. Pifia en CH DEF, DAÑ +1 para el atacante y CAL -1 a una protección.  
**Luchar CaC.-** 1º nos trabamos. 2º Atacante CH IMP (AGI). 3º Defensor CH DEF. Si pasa, DAÑ-DEF+CON-4; si falla, heridas = DAÑ+CON-4.  
**Carga.-** "Distancia de carga": 4 veces el movimiento.  
**Combate CaC múltiple.-** CaC trabado contra varios enemigos. Se lucha con un único enemigo. Si el objetivo es baja podemos: combatir con otro trabado, combatir con otro no trabado a 1K, o apartarnos.  
**Disparar.-** 1º CH IMP. 2º CH DEF. Si pasa, heridas = DAÑ-DEF; si falla, heridas = DAÑ.  
**Cobertura.-** todo lo que se cruza en la LdF tiene CH DEF. El ataque termina con el primer CH DEF superado.

**Escudos.-** Suma la RES al CH DEF cuando el ataque cruce pro venga del CdV del objetivo o la LdF cruce el escudo.  
**Áreas.-** Las minis cubiertas o con peana cubierta sufre todo el DAÑ; las cubiertas parcialmente, DAÑ/2. La cobertura se traza desde el centro del área.  
**Áreas sin dispersión.-** Un ataque con Área > 0 y ALC > 0 sin el bonus "dispersión" que falle el CH IMP, dispersará 1D10 K por cada 20 K. Un ataque con Área > 0 y ALC = 0, fallará el tiro, y este no se producirá.  
**Heridas.-** Si heridas = CON, inconsciente. Cuenta como baja. -1 ENE por cada herida.  
**Heridas mortales.-** Sólo se curan con un crítico en "curar/repairar" o un bonus elixir.  
**Muerte.-** Si heridas = CONx2, muere / explota (DAÑ y ALC = 3). Si un personaje sufre un ataque con más DAÑ que CONx2 y DEFx2, se vaporiza. Si un transporte sufre un ataque con más DAÑ que CON, explota: DAÑ=DEF (máx 10) y ALC=MOV (mín 3).  
**Atacar equipo.-** CH DEF = DEF del portador del equipo.  
**Ruido.-** Todas las arma con ALC > 0 hacen ruido.

## PSICOLOGÍA

**CH VOL.-** Crítico: CH ATR +1 hasta el final de la siguiente actuación. Fallo: CH ATR -1 hasta el final de la siguiente actuación. Pifia: CH LOC y entra en pánico.  
**CH LOC.-** CH VOL. Fallo: pierde un nivel de VOL. Pifia: igual que fallo, y gana malus.  
**Pánico.-** CH ATR -1. Huye. Para salir del pánico, CH VOL cada actuación, con +1 por cada aliado sin pánico a 5K.  
**Huir.-** El personaje sólo puede correr alejándose del enemigo o hacia aliados o la zona de despliegue propia.  
**Cuándo chequear.-** Cuando lo requiera acción o bonus, gaste bonus fortuna, sea superado por 5 a 1 en CaC, o sufra una situación traumática.

## MAGIA Y CIBERNÉTICA

**Mago.-** Puede usar hechizos y equipo mágico.  
**Neuromante.-** Puede usar programas y equipo cibernético.  
**Hechizos y programas.-** ALC = tantos K como INT.  
**Magia hostil.-** Cuando no haga DAÑ y el objetivo sea un enemigo: CH INT, CH VOL ENF y ENE 3.  
**Magia neutral.-** Objetivo no enemigo. CH INT:  
-ENE 1: tamaño dedo, no afecta al juego.  
-ENE 3: tamaño mano, afecta al juego.  
-ENE 6 (DIF -1): tamaño niño, afecta al juego.  
-ENE 10 (DIF -2): tamaño adulto o puerta, afecta al juego.  
-ENE 15 (DIF -3): cualquier cosa más grande, o que convoque a un ser físico. Atributos igual a la mitad de los atributos del mago/neuromante que lo creó, incluido DEF.  
**Magia favorable.-** Objetivo un aliado: CH INT y ENE 3.  
**Peligros de la magia.-** Si pifia haciendo magia, CH VOL. Si falla, gana tantas heridas como ENE.  
**Contramagia.-** Puede hacerlo un mago o un neuromante.  
**Hacking.-** Puede un mago o neuromante contra mago, neuromante, o algo mágico, cibernético o hackeable.

## ESCUADRAS

**Escuadra.-** Miniaturas que actúan al mismo tiempo.  
**Orden de batalla.-** Distancia máx. de separación entre minis de una escuadra, igual al MOVx2.  
**Fase de reacción.-** Igual al menor valor de INI.  
**Energía.-** Igual al menor valor de ENE.  
**Moviendo.-** Los integrantes no se estorban entre sí.  
**LdF.-** Debe estar libre de integrantes de la escuadra.  
**Acciones.-** Actúan juntos, haciendo acciones al mismo tiempo hasta que el que quiera actúe por libre.  
**Acciones en equipo.-** CH ATR +1 por personaje ayudando.  
**Combate CaC.-** Tras el combate se ha de mantener el orden de batalla, mover hasta alcanzarlo, o dividirse en nuevas escuadras. Se puede saltar por encima de los compañeros para tabarse con nuevos enemigos.  
**Cargas.-** CH IMP +2 y DAÑ +2. A caballo DAÑ +4. Se ignoran los bonus por superioridad numérica.  
**Tripulación.-** ENE = ENE superior +1 por miembro. Máx. ENE 10. Máx. puede hacer 10 acciones.  
**Asignar impactos y bajas.-** Disparar a una escuadra CH IMP +1, y el propietario elige a quién se asignan las heridas, preferente un personaje ya herido.  
**Ataques concentrados.-** Dispara cualquier arma como una única acción y CH IMP-1. Críticos, DEF-1; Pifias, DEF+1.  
**CH VOL.-** CH VOL +1 por cada 5 integrantes contra el mayor valor de VOL. Solo cuando la escuadra pierde más de la mitad de los integrantes o sólo queda 1 (CH VOL -2).  
**Unirse a una escuadra.-** Debe anunciarlo y mover hasta entrar en orden de batalla. Si se ha agregado antes de que la escuadra actúe, cuando le toque actuar, se contará el resto de ENE que le quede como ENE máxima.  
**Abandonar una escuadra.-** Cuando la escuadra actúe, divide la escuadra, y actúa con cada parte por separado.

## FORMACIONES DE COMBATE

**Formación.-** Escuadra con orden de batalla de 0 K y donde sus integrantes se colocan en formación.  
**Figuras de formación.-** Rectangular, con 1 frente, 2 laterales y 1 retaguardia; Diamante, con 2 frentes y 2 retaguardias; Circular, con 1 frente, que no mueve ni carga.  
**LdV.-** No se anula por los integrantes.  
**Tamaño.-** Una formación no se puede dividir. El número mín. de integrantes es de 4. Si tiene 3 no puede combatir.  
**Actuación.-** Una formación actúa como un único miembro. El valor de cualquier atributo siempre será el más desfavorable entre integrantes y equipo de la formación.  
**Bonus.-** Los que sólo afecten a 1, deben tenerlos todos los integrantes. Fortuna: se suma y los usa cualquiera de ellos.  
**Reacción.-** Las formaciones no pueden reaccionar.  
**Moviendo.-** Igual que los vehículos: en línea recta y un giro de hasta 45° al final del movimiento.  
**Heridas.-** Se acumulan por personaje. Cuando este muera, se empezarán a acumular en otro personaje.  
**Formación dividida.-** Si una formación empieza su turno dividida en 2, deberá realizar un CH VOL antes de actuar.  
**Combate a distancia.-** Todos los integrantes de la formación atacan al mismo objetivo:  
1º) Lanza tantos D10 como integrantes tenga la formación.  
2º) Eliminamos los dados sin pifia, crítico o CH superado.  
3º) El atacante resuelve las pifias.  
4º) El defensor resuelve los críticos.  
5º) El defensor resuelve los CH superados.  
6º) Cada bando resuelve sus heridas y retira los muertos.  
**Armas con área y formaciones.-** Las áreas impactan a tantos como tantas peanas completas cubran. Las minis aliadas no serán impactadas.  
**Combate CaC.-** Las formaciones no se deforman, sino que se mueven en bloque hasta impactar al enemigo. Sólo pueden atacar por su lado frontal. Si atacan el flanco del objetivo obtienen CH IMP +2, y por la retaguardia CH IMP +2 y DAÑ x2. El proceso es:  
1º) Lanza tantos D10 como integrantes tenga la formación.  
2º) Eliminamos los dados sin pifia, crítico o CH superado.  
3º) El atacante resuelve las pifias.  
4º) El defensor resuelve los críticos.  
5º) El defensor resuelve los CH superados.  
6º) El atacante resuelve los críticos en DEF.  
7º) Cada bando resuelve sus heridas y retira los muertos.  
**Combate CaC múltiples.-** Cada formación debe dividir sus ataques entre las formaciones enemigas trabadas, con un mín. de 1D10 por miniatura en contacto peana con peana con un enemigo.

## MODIFICADORES AL COMBATE

**Mod. por desequilibrio.-** CH IMP -1 atacando desde una posición en desequilibrio.  
**Mod. por tamaño.-** CH IMP +1 si el objetivo tiene una peana mayor.  
**Mod. por velocidad.-** CH IMP -1 si el objetivo o el transporte mueve 5K o más.  
**Mod. por Constitución.-** DAÑ CaC= DAÑ + CON -4.  
**Mod. por superioridad numérica.-** CH IMP +1 en CaC si la escuadra o formación atacante duplica o más al defensor.

## MODIFICADORES GENERALES

**Mod. por protecciones.-** CH IMP o AGI -1 por cada nivel de DEF superior a CON.  
**Mod. por heridas.-** ENE-1 por cada herida.  
**Mod. por reaccionar.-** CH IMP -1 realizando una reacción que no está categorizada como REA.  
**Mod. por reaccionar antes que el oponente.-** CH IMP -1 extra realizando una reacción que no está categorizada como REA antes de que el personaje actuando termine su acción.

# RESUMEN DE ACCIONES

## ACCIONES DE MOVIMIENTO

**180° (4, AGI D)** Un transporte, MOVx4, en línea recta, según su encaramiento, y 1 giro de hasta 180° al final. CH AGI D. Si falla no gira; con pifia tripulación y pasaje sufrirán DAÑ = K movidos. X=DIFx4.

**Agacharse (1)** El personaje mide la mitad. El terreno ahora es difícil. CH IMP -1 contra este personaje a distancia.

**Caer (2)** Permite dejarse caer sin dañarse desde el doble de su altura. Caer desde más alto:

-Altura <= altura de la miniatura x3, DAÑ=6.

-Altura <= altura de la miniatura x4, DAÑ=8.

-Altura > altura de la miniatura x4, DAÑ=10.

**Cambiar de altitud (1)** entre altura 2, 3 o 4, en línea recta hasta el máximo de su movimiento.

**Correr (1)** MOVx2. CH ATR +1 si la siguiente acción es de movimiento, y CH ATR -1 si no.

**Despegar / aterrizar (1)** Pasa de altura 2 a 1, o de 1 a 2. En terreno difícil o extremo, CH AGI. Si falla ENE-1. Si pifia, 1D10 heridas.

**Embarcar / desembarcar (1)** subir o bajar de un transporte. En marcha requiere CH AGI D.

**Emerger / sumergir (1)** Pasa de altura -3 a 1, o 1 a -3. Si emerge bajo una miniatura se considerará trabado en CaC.

**Escalar (3, AGI)** Permite trepar tantos K como MOV. CH AGI. Mínimo 3 extremidades.

**Esprintar (2)** MOVx6, en línea recta y según su encaramiento. 1 vez por actuación. Su siguiente acción CH ATR -3. No puede atacar este turno.

**Levantarse (1)** El personaje se pondrá de pie.

**Maniobrar (1, AGI)** Mueve un transporte hasta 1 K después de mover o correr, sin alterar su encaramiento. Si ha movido 10K o más, CH AGI D, y 20K o más, D -3.

**Mover (1)** Mueve hasta tantos K como MOV.

**Mover de lado (2)** Permite mover pegado a una pared, o por una ruta más estrecha que su peana (hasta la mitad). Moverá tantos K como MOV. CH ATR-1.

**Mover objetos (X)** Mueve un objeto. X depende:

-CON objeto <= CON/2 del personaje, terreno difícil.

-CON objeto = CON del personaje, terreno extremo.

-CON objeto >= CON del personaje, no se puede.

-CON objeto = CON de varios, terreno difícil.

**Mover sin hacer ruido (2)** Mueve sin hacer ruido. No se le puede detectar.

**Mutar formación (3)** Permite cambiar la figura a rectángulo, diamante o círculo; o hacerla más ancha, larga o estrecha. Debe conservar su encaramiento.

**Nadar (2, AGI)** Nada tantos K como MOV.

**Pivotar (1)** La formación o transporte puede girar sobre su base hasta un máximo de su MOV en punta.

**Salto con rampa (3, AGI)** Tras esprintar o correr, CH AGI. Según el MOV+K recorridos-CON:

-Total <= 5, cae junto a la rampa.

-Total <= 7, cae a 3 K.

-Total <= 9, cae a 6 K.

-Total > 9, cae a 9 K.

Si se falla el chequeo, DAÑ=K de caída + CON.

**Salto de longitud (3, AGI)** Salto en horizontal. CH AGI.

-AGI <= 3, salta tantos K como MOV.

-AGI <= 5, salta tantos K como MOVx2.

-AGI <= 7, salta tantos K como MOVx3.

-AGI > 7, salta tantos K como MOVx4.

Si se falla el chequeo, se cae al vacío.

**Subir a un alto (3, AGI)** Permite saltar en vertical y subir. CH AGI. Mín. 3 extremidades.

-AGI <= 3, tan alto como su cintura.

-AGI <= 4, tan alto como su altura.

-AGI <= 5, tan alto como su altura x1.5.

-AGI <= 7, tan alto como su altura x2.

-AGI > 7, tan alto como su altura x3.

La altura a subir se incrementa si alguien ayuda.

**Subir escaleras de mano (2)** Ascende o desciende tantos K como MOV. Mín. 3 extremidades.

**Tumbarse (1)** El personaje mide una cuarta parte. Terreno extremo. CH IMP -2 contra el personaje a distancia.

**Zigzaguar (2)** Se desplaza en zig zag hasta tantos K como MOV. CH IMP -2 a distancia contra esta mini si su última acción fue zigzaguar.

## ACCIONES DE COMBATE

**Ataque sorpresa (1)** El atacante debe llegar: en silencio o mimético a la espalda del defensor, o invisible. Después, CH IMP superado automáticamente. El defensor sólo puede CH REA como una reacción de ENE 3. Si pasa, el atacante perderá el CH IMP automático, pero gana CH IMP +2.

**Atar enemigo (5, CON ENF)** Un personaje inmovilizando a otro puede atarle. CH CON ENF.

**Bloquear o fintar (3, AGI REA)** CH AGI. Si pasa, CH IMP -3 para el oponente. Debe declararse después de que se declare la acción de combate y el objetivo.

**Cargar (2)** Permite luchar con un enemigo en la LdV. Mueve x4, mín. 2K, y trábete. La siguiente acción de lucha, cargando a pie CH IMP +2 y DAÑ +2, y cargando a caballo o desde el aire CH IMP +0 y DAÑ+4.

**Contracarga (3, REA)** CH DEF+2 si le cargan.

**Contramagia (3, VOL ENF REA)** Un mago/neuromante contra otro a tantos K como INT. Si gana, el personaje actuando sufre CH INT -3. Debe declararse inmediatamente después de la acción de magia.

**Cuerpo a tierra (3, INI REA)** Se tira al suelo. CH REA. Si pasa, CH IMP -2. Si sobrevive, CH VOL. Debe declararse inmediatamente después de la acción de disparo.

**Desarmar (1, AGI ENF)** Como "luchar", pero si se pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH AGI ENF. Si pasa, un objeto, arma o protección empuñada cae al suelo.

**Desenfundar (1)** El personaje cambia de arma. Para resolver un duelo, CH INI ENF.

**Levtrabarse (2, VOL)** Se debe alejar más de 1 K. Si el bando trabado del personaje supera al bando del enemigo, puede huir libre. Si no, CH VOL. Si pasa, huye libre. Si no, el enemigo más próximo hará un ataque con CH IMP +3.

**Disparar (X)** Arma ALC>0. X=ENE del arma.

- CH IMP: CH ATR del arma utilizada.

- Objetivo CH DEF. Si pasa, DAÑ-DEF. Si falla, DAÑ.

**Disparar a bulto (X, D)** Como "disparar", pero más allá del CdV, hasta +50%.

**Disparar a ciegas (X, D)** Como "disparar", pero sin LdV. Un aliado a 10K debe ver el objetivo.

**Disparar a larga distancia (X, D)** Como "disparar", pero más allá del ALC, hasta +50%.

**Disparar a un combate CaC (X)** Como "disparar", pero tras el CH IMP se debe realizar un segundo CH IMP. Si se pasa, acierta al blanco; si falla, acierta a otro luchador.

**Embestir (X+1, AGI)** Se debe recorrer, mín. 1 K. Se hace DAÑ=CON+K en línea recta (máx. CONx2). Se recibe DAÑ=CON del embestido+K/2. Lo embestido se desplaza tantos K como DAÑ-CON. Un personaje, DAÑ máx. = CON, y no recibe impacto. X=1+ENE de "correr".

**Empujar (1, CON ENF)** Como "luchar", pero en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, empujará hasta tantos K como CON-CON del objetivo, mínimo 1K. No se puede empujar contra CON o DEF x2. El combate CaC termina.

**Esquivar (3, INI REA)** Permite esquivar un elemento. CH REA. Si pasa, se aparta de la trayectoria.

**Hackear (X, INT ENF)** Ataque a distancia. X=ENE del arma u objeto, o 3 si no lo hay.

- CH IMP: CH INT. Si pasa, CH VOL ENF. Quien pierda el CH VOL ENF recibe DAÑ=INT-4 o DAÑ del arma.

- CH DEF: CH VOL, si pasa DAÑ-VOL. Falla, DAÑ.

**Inmovilizar enemigo (1, CON ENF)** Como "luchar", pero si pasa el CH IMP, en lugar de CH DEF, CH CON ENF. Si pasa, inmoviliza hasta el comienzo de la actuación de este. Podrá liberarse con una acción, ENE 3 y CH CON ENF.

**Lanzar armas / objetos (2, AGI)** A tantos K como MOV+CON. 1/2 kg/nivel de CON. DAÑ=CON-4.

**Luchar CaC (X, AGI)** Arma ALC=0. X=ENE del arma.

- CH IMP: CH AGI.

- CH DEF: Pasa, DAÑ+CON-4-DEF. Falla, DAÑ+CON-4.

**Luchar con arma con alcance (X, AGI)** Como "luchar", pero si pasa el CH IMP, deberá pasar un segundo CH IMP.

**Luchar con objeto improvisado (3, AGI)** Como "luchar", pero CH IMP-1, y DAÑ=CON/2.

**Luchar sin armas (3, AGI)** Como "luchar", pero DAÑ=CON-4. Sólo se puede infligir 1 herida como máx.

**Magia hostil (3, INT VOL ENF)** Hechizo sin DAÑ contra un enemigo. Primero CH INT. Si pasa, CH VOL ENF. Dura hasta que se atiende al afectado. ALC=INT.

**Noquear (1, CON ENF)** Como "luchar", pero CH CON ENF en lugar de infligir heridas. Si pasa, enemigo inconsciente hasta que le atiende un tercero.

**Soltar bomba (X)** Deja en su camino una bomba o similar. X=ENE del arma. Si no, X=3. La bomba no será operativa hasta que el personaje actuando termine su actuación.

## ACCIONES DE GENÉRICAS

**Arreglar (4, INT o AGI)** Repara algo estropeado. Recupera 1 herida o 1 de CAL. Pifia = +1 herida.

**Buscar (1, INI)** Busca en un elemento.

**Comerciar (1)** Entrega y/o recibe 1 equipo, empuñado o sencillo de coger, con un personaje en contacto.

**Concentrarse (1)** Por cada acción consecutiva CH ATR+1, máx. +3, para el primer CH ATR de la siguiente acción.

**Curar (3, INT)** Anula "veneno" o -1 herida. CH INT. Pifia, +1 herida.

**Desatarse (4, AGI D)** Permite soltarse. Acero: se necesitan 2 críticos seguidos. Si pifia, +1 herida.

**Eliminar (2, CON, AGI, INT)** Retira un cadáver en contacto. CH AGI, CON o INT, y usa algo para decapitar, incendiar o desintegrar el cadáver de forma rápida.

**Esconderse (2)** Debe cubrirse más del 50%. No puede pivotar. LdV de 180°. Enemigos, CH IMP -2 a distancia.

**Esperar (3)** Pasa a la siguiente fase de reacción. No cuenta como haya actuado.

**Magia favorable (3, INT)** Hechizar aliado. ALC=INT.

**Magia neutral (X, INT)** Crea cosas. ENE según tamaño:

-Algo sencillo tamaño dedo, ENE 1.

-Algo sencillo tamaño mano, ENE 3.

-Algo defensivo tamaño niño, ENE 6, DIF (-1).

-Algo defensivo, estable tamaño puerta, ENE 10, DIF (-2).

-Algo vivo, tamaño habitación, ENE 15, DIF (-3).

Atributos: los del mago, incluido DEF. Con crítico, doble.

**Percibir (2, INI)** Descubre enemigos en las inmediaciones, a tantos K como INI.

**Poner o quitar trampa (X, AGI)** Poner: Coloca un arma en un elemento. DAÑ=DAÑ del arma. Quitar: 1) se detecta con "buscar"; 2) se llega a ella con "deslizarse en silencio"; 3) se desactiva CH AGI. X=ENE del arma x2.

**Saquear (3)** Roba a un cadáver. CH AGI -1 por cada objeto saqueado grande después del primero.

**Soltar (0, REA)** Deja caer algo de las manos.

**Usar (X)** Usa un objeto. X=ENE del objeto.

**Vigilar (3, INI ENF)** Examina 180° en horizontal delante del personaje. Si hay escondidos en su CdV, CH INI ENF. Si pasa, el enemigo será descubierto.



**Élite ultra. 15 Pts** Puede repetir CH ATR.  
**Élite valiente. 10 Pts** Puede repetir CH VOL.  
**Elixir. 2 Pts/N5** Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno o veneno mortal. Después se elimina.  
**Energía psíquica. 5 Pts** ENE+X para gastar en hechizos. X=heridas ganadas.  
**Energía vital. 5 Pts** En CaC, antes de CH DEF, puede DAÑ+X. X=heridas ganadas.  
**Enfermo terminal. -10 Pts** +1 herida tras cada actuación.  
**Enorme. -5 Pts** sólo se puede equipar en transportes. Se anula el límite al ALC según el DAÑ.  
**Entrenado para matar. 3 Pts** Repite CH IMP si pifia.  
**Entrenado para vivir. 3 Pts** Repite CH DEF si pifia.  
**Equipo pesado. -5 Pts** Si el personaje tiene CON 4 o menos, terreno difícil. En transporte no hay malus.  
**Escuchizado. -5 Pts** DEF -1.  
**Escudo coriáceo. 2 Pts/N10** Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.  
**Escudo de energía. 3 Pts/N10.** Puedes CH DEF 4 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se eliminará 1 N, pero no sufrirá DAÑ. Se puede recargar 1 N, por ENE 4. Un escudo con 0 N no se puede recargar.  
**Escudo de energía avanzado. 5 Pts/N10.** Puedes CH DEF 6 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se eliminará 1 N, pero no sufrirá DAÑ. Se puede recargar 1 N, por ENE 4. Un escudo con 0 N no se puede recargar.  
**Estardarte. 8 Pts** CH VOL +2 a aliados a 10 K.  
**Etereo. 5 Pts** No es material o es minúsculo.  
**Evasión. 5 Pts** Siempre supera CH VOL para destrabarse.  
**Explorador. 2 Pts** +1 a la tirada de ventaja.  
**Explota. -10 Pts** 30% de explotar al morir. Si explota, DAÑ igual al del ataque a tantos K como *Movimiento* tenga el transporte.  
**Fanático. 5 Pts** No puede entrar en pánico. Si falla un CH LOC perderá un nivel de VOL pero no huirá. Se considerará que el primer CH VOL fué un crítico.  
**Faro. 5 Pts** A 5 K: niega distorsión y permite desplegar o teleport a 5 K de enemigos, incluso en LdV.  
**Fatality. 5 Pts** Cuando mata en CaC, enemigos a 5K sufren acobardamiento.  
**Filo romo. -5 Pts** DAÑ-1 en CaC.  
**Fobia. -2 Pts** Padece una fobia.  
**Formación abierta. 2 Pts** Orden de batalla x2. Atacantes disparando no obtienen CH IMP +1.  
**Formación tortuga. 2 Pts** Se anulan los bonus por ataque lateral o posterior a quien ataque a esta formación.  
**Fortuna. 3 Pts/N5** Permite: ignorar daño personal, en transporte o pifia; anular dado, chequeo superado, crítico (3 pts), recuperar 1 herida, éxito+1 o DAÑ+1.  
**Fosforito. -5 Pts** CH IMP +1 a distancia.  
**Franco tirador. 5 Pts** Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC. Elige la miniatura impactada de un ataque a distancia contra una escuadra.  
**Frenesí. 3 Pts** Puede elegir DAÑ +3 y DEF 0 en CaC.  
**Fuego a alta velocidad. 10 Pts** ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (mín. 1).  
**Fuego a ráfagas. 5 Pts** Si realiza 3 acciones ataque a distancia consecutivas contra un mismo objetivo, cada acción costará ENE-1 que la anterior, mín ENE 1. La 4ª acción ENE original.  
**Fuego automático. 5 Pts** CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo (ENE mín. 1).  
**Fuego en las venas. 5 Pts** Puede MOVx2, pero DEF -1 permanente.  
**Fuego pesado. 5 Pts** ENE x3 y DAÑ +3.  
**Fuego sostenido. 5 Pts** DAÑ+1 por cada impacto consecutivo a un mismo enemigo.  
**Gallina. -3 Pts** Huye de CaC si su bando es inferior.  
**Garras y dientes. 10 Pts** DAÑ CaC sin armas = CON -2.  
**Genio estratega. 5 Pts** Aliados a 2 K, ENE+1.  
**Golpe de los dioses. 5 Pts** Puede atacar a cualquier punto a su alcance, a cielo abierto, sin LdV. Dispersa 1D10/15K.  
**Gran bestia. 10 Pts** Solo es herido con DAÑ >= DEF.  
**Gran demonio. 5 Pts** Enemigos a MOVx5, CH VOL. Si falla: mueve huyendo hasta salir del bonus, CH LOC, y solo acciones de movimiento esta actuación.  
**Grito bers. 10 Pts** Distancia carga x2 si así llegan a CaC.  
**Grito de combate. 10 Pts** Aliados a 5K, DAÑ+1 en primer ataque cargando.  
**Grito de fuego. 10 Pts** Aliados a 5K, CH IMP +1 en combate a distancia.  
**Grito de guerra. 10 Pts** Aliados a 5K, repiten CH IMP.  
**Grito de hielo. 10 Pts** Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.  
**Grito de maestría. 10 Pts** Aliados a 5K ENE-1, mín. 1.  
**Grito de muer. 10 Pts** Aliados 5K sin cargar DAÑ+1 CaC.  
**Grito de odio. 10 Pts** Aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.  
**Grito de oscuridad. 10 Pts** Enemigos a 5K CH IMP-1.  
**Grito de puntería. 10 Pts** Los objetivos a distancia de los aliados a 5K sufren CH DEF -1.  
**Grito de sangre. 10 Pts** Aliados a 5K, si mata en CaC, movimiento x3 para trabarse en CaC.  
**Grito de venganza. 10 Pts** Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino, con cualquier arma ENE 0.  
**Grito de veterano. 10 Pts** Aliados a 5K con crítico en CH IMP ganan ataque extra (ENE 0).  
**Grupal. -3 Pts** Sólo ataca CaC si su escuadra es superior en el doble de integrantes.

**Guardaespaldas. 2 Pts** Puede asignarse el DAÑ de un ataque a un aliado a 3K.  
**Hackeable. -5 Pts** Este objeto puede ser hackeado.  
**Hacker. 5 Pts** Personaje: CH INT y CH VOL +2 hackeando. Arma: sólo puede hacer la acción hackear.  
**Hálito de debilidad. 8 Pts** Enemigos a 5K CH CON -1.  
**Hálito de entumecimi. 8 Pts** Enemigos a 5K CH AGI -1.  
**Hálito de fatiga. 8 Pts** Enemigos a 5K CH INI -1.  
**Hálito de hambre. 8 Pts** Enemigos a 5K CH ENE -1.  
**Hálito de imbecilidad. 8 Pts** Enemigos a 5K CH INT -1.  
**Hálito de miedo. 8 Pts** Enemigos a 5K CH VOL -1.  
**Hálito de podredum. 8 Pts** Enemigos a 5K CH DEF -1.  
**Hechizo. 0 Pts** Requiere mago.  
**Héroe. 2 Pts** Si heridas=CON, no cae inconsciente.  
**Herramientas. 3 Pts** CH ATR +1 en acciones con aparatos  
**Horror. 3 Pts** Personajes a n K como VOL, CH LOC-1.  
**Humo. 3 Pts** Crea esferas de humo de hasta 2 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1. Durará hasta el comienzo de la actuación de la mini.  
**Humo denso. 6 Pts** Crea esferas de humo de hasta 4 K. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -3. Durará hasta el comienzo de la actuación de la mini.  
**Incapacidad. -3 Pts** CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir.  
**Incapacidad de combate. -5 Pts** CH ATR -1 en una acción de combate a elegir.  
**Incorpóreo. 5 Pts** El personaje se hace traslúcido y puede cruzar obstáculos, no interactuar con elementos ajenos, no combatir, y no ser elegido como objetivo.  
**Inflamable. -5 Pts** Si muere, explota. Si pifia, 30% de explotar. Explosión: DAÑ=DAÑ/2 y ARE = R(DAÑ).  
**Invisible. 8 Pts** Puedes retirar la miniatura del tablero, ENE1 y CH VOL. Se marcará la posición en un mapa. Revelará su posición cuando realice una acción de combate.  
**Invulnerable ( ). 8 Pts** Inmune a una sustancia o elemento.  
**Ira. 6 Pts** Si es herido en CaC pero no muere, durante su siguiente actuación tendrá CH IMP +1 y DAÑ +2.  
**La mano de la muerte. 5 Pts** El personaje puede realizar una acción, ENE 3 y CH VOL, para asignar 1 de sus heridas a un personaje en CaC sin combate. El donante debe ser voluntario. Si el personaje tiene VOL 6 podrá, a tantos K como INT, elegir donante y receptor no voluntarios con CH VOL ENF.  
**Laborioso. -5 Pts** No se puede comerciar con este objeto.  
**Larga vida. 10 Pts** No sufre heridas si supera el CH DEF.  
**Larga vida. -5 Pts** No puede correr ni esprintar.  
**Lento. -5 Pts** ENE x2 en acciones de movimiento.  
**Livitador. 1 Pts** Flota en altura 1 a una altura de 1 metro.  
**Lider. 3 Pts** Comparte su nivel de VOL a 5K.  
**Loco. -3 Pts** CH LOC +1.  
**Locura asesina. -5 Pts** Al inicio de la actuación, si no está en CaC, 20% de que ataque a la miniatura más cercana.  
**Lucha con 2 armas. 5 Pts** CH IMP +1 en CaC si combate con dos armas CaC.  
**Luchador consumado. 3 Pts** Enemigos en CaC múltiple no ganan bonus por sup. numérica.  
**Machina mors. 5 Pts** Este arma puede atacar FdT con ENE 0 a un objeto en su CdT. CH IMP = 4.  
**Maestría. 2 Pts** CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir, o un objeto que no sea de combate.  
**Maestría en combate. 5 Pts** CH ATR +1 en una acción de combate a elegir, o con un arma.  
**Maestro carnicero. 5 Pts** ENE -1 en armas con AGI.  
**Maestro chamán. 3 Pts** CH ATR +1 en acciones con seres, vivos o muertos. No en combate.  
**Maestro de esgrima. 8 Pts** CH IMP, DAÑ o CH DEF +1 en CaC. Elige antes del CH IMP.  
**Maestro guerrero. 8 Pts** Repite CH IMP en CaC.  
**Maestro ingeniero. 3 Pts** CH ATR +1 en acciones con mecanismos. No en combate.  
**Maestro rúnico. 5 Pts** ENE -1 en armas con INT.  
**Magia hostil: despistar. 5 Pts** Mago o neuromante. Mueve a un enemigo tantos K como INT.  
**Magia hostil: dormir. 5 Pts** Mago o neuromante. Duerme a un enemigo que esté tranquilo.  
**Magia hostil: hackeo posesivo. 5 Pts** [Mago o neuromante] Controla mago, neuromante, mágico, cibernético o hackeable. Realiza la acción magia hostil. Poseído puede revelarse cada actuación.  
**Magia hostil: posesión. 10 Pts** [Mago o neuromante] Controla a otro. Realiza la acción magia hostil. Poseído puede revelarse cada actuación.  
**Magia hostil: tranquilizar. 5 Pts** Mago o neuromante. Tranquiliza a un enemigo.  
**Magia neutral: resucitar. 5 Pts** Mago o neuromante. Puede animar un cadáver. CH INT, CH VOL ENF. De pasar, El cadáver se levantará con CON original, AGI 3, INT 1, REA 1, VOL 1 y bonus "no vivo".  
**Mágico. 1 Pts** Sólo puede ser manipulado y hackeado por un mago.  
**Mago. 1 Pts** Puede hacer magia.  
**Mal agüero. -5 Pts** CH ATR -1 con bonus héroe.  
**Mala hechura. -5 Pts** CH AGI -1.  
**Maldito por débil. -5 Pts** CH CON -1.  
**Maldito por distraído. -5 Pts** CH INI -1.  
**Maldito por miedo. -5 Pts** CH VOL -1.  
**Maldito por tonto. -5 Pts** CH INT -1.

**Maldito por torpe. -5 Pts** CH AGI -1.  
**Maná. 6 Pts/N3** Otorga cada turno ENE N para hechizos o programas.  
**Manco. -5 Pts** A este personaje le falta un miembro útil.  
**Manipulador. 3 Pts** Si es el objetivo de un ataque a distancia, y tiene más VOL que su enemigo, CH VOL ENF. Si pasa, CH IMP -2.  
**Marcador de objetivos. 3 Pts.** Permite marcar un objetivo, ENE 1. CH IMP +1 contra el objetivo marcado desde este transporte. Sólo 1 objetivo marcado.  
**Más munición. 5 Pts** Cada cargador, proyectiles x2.  
**Mascota mágica. 5 Pts** Es una miniatura que acompaña al personaje. Su perfil es:  

ENE	DEF	PpP	CaC	CdV
10	3	0	0	15
CON	AGI	INT	INI	VOL
3	3	3	X	3

  
X = INI del propietario de la mascota. Sólo puede realizar acciones de movimiento. Puede equiparse con 3 bonus. Una vez por actuación, el propietario podrá realizar una acción, ENE 1, para utilizar uno de estos bonus si la mascota está a 3K.  
**Matamueertos. 10 Pts** DAÑ x2 a enemigos "no vivos".  
**Matarife. 4 Pts** Con crítico en el CH IMP en CaC, DAÑ+2 en lugar de+1.  
**Mecha. 1 Pts** Un transporte se puede trabar en CaC. Se usan los atributos raciales del piloto (excepto CON) y el DAÑ de las armas del transporte. Se siguen las mismas reglas de movimiento y de combate que un personaje a pie.  
**Médico. 9 Pts** CH ATR +3 en acciones de medicina.  
**Médecum. 3 Pts** CH ATR +1 en acciones de medicina.  
**Médiun. 3 Pts/N3** CH ATR +1 con seres del mundo de los muertos. No en combate.  
**Mega armadura. 3 Pts** Esta armadura puede equiparse con armas que tengan el malus "enorme".  
**Mente centrada. 2 Pts** La acción concentrarse otorga +2 en lugar de +1.  
**Meta visión. 8 Pts** Ve y selecciona objetivos a través de obstáculos opacos a tantos K como REA. Anula invisible.  
**Metamorfo. 10 Pts** Si muere o quiere (ENE3), se cambia por un nuevo personaje sin heridas.  
**Miedo en las manos. -2 Pts** Atacando a distancia debe elegir el enemigo más cercano.  
**Miembro extra. 1 Pts** Tiene un apéndice más.  
**Miembros prescindibles. 5 Pts** Divide su cuerpo en zonas prescindibles (extremidades) y 1 zona crítica (tronco / cabeza). Reparte CONx2 entre las zonas prescindibles. Cada ataque se redirige a la zona prescindible más próxima. Cuando las pierda, acumulará heridas en la zona crítica. Cuando acumule tantas heridas como CON, el mech caerá abatido. Un crítico puede elegir zona. Cuando pierda una zona, CH ATR -1 acumulable.  
**Mimético. 5 Pts** Este personaje y el enemigo que le ataque a distancia, tienen CH IMP -3. Se puede activar o desactivar con una acción sencilla de ENE 1.  
**Mira torcida. -5 Pts** CH IMP -1 a distancia.  
**Mulo. 5 Pts** Se usa CON+1 para equiparse con protecciones, calcular heridas y comparar DEF Vs CON.  
**Munición aliento de dragón. 5 Pts** ALC /2 y DAÑ +2.  
**Munición aniquiladora ( ). 10 Pts** DAÑx2 a un particular.  
**Munición atascada. -2 Pts** 10% de que el arma se atasque. Terminará la acción.  
**Munición aturdidora. 5 Pts** Si el objetivo es impactado, aunque no hiera, no podrá hacer acciones FdT y gana CH ATR -1, hasta el final de su siguiente actuación.  
**Munición autopropulsada. 8 Pts** ALC x2.  
**Munición B. -5 Pts** DAÑ -1 a distancia.  
**Munición buscadora. 5 Pts** Niega DEF por cobertura.  
**Munición cegadora. 5 Pts** Si es impactado, ENE/2.  
**Munición corrosiva. 8 Pts** El objetivo, si supera el CH DEF, sufrirá DAÑ 2. Si hay pifia en el CH IMP, DAÑ 2.  
**Munición de parada. 5 Pts** El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ - CON.  
**Munición de pulso. 5 Pts** DAÑ x2 contra hackeable, si no, DAÑ/2.  
**Munición de racimo. 5 Pts** DAÑ /2. ARE R(DAÑ).  
**Munición desestabilizadora. 5 Pts** Si el objetivo no muere, sus armas se descargarán, y perderá los objetivos marcados y bonus hasta el final del siguiente turno.  
**Munición estabilizadora. 5 Pts** Dispersa la mitad.  
**Munición excepcional. 10 Pts** Objetivo repite CH DEF.  
**Munición expansiva. 10 Pts** Sus heridas son mortales.  
**Munición experimental. 15 Pts** DAÑ x2 a ALC/2  
**Munición explosiva. 10 Pts** Impacta 2 veces (2 CH DEF).  
**Munición ígnea. 5 Pts** Si el arma hiera, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.  
**Munición incendiaria. 5 Pts** Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático DAÑ 1. Podrá apagar fuego con ENE 3 y CH VOL.  
**Mun. magnética. 5 Pts** La DEF de escudos de energía del objetivo = DEF/2. Si el objetivo no tiene escudos, DAÑ/2.  
**Munición paralizante. 5 Pts** El objetivo, si es impactado, pierde tanta ENE como DAÑ.  
**Munición perforante. 5 Pts** El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.  
**Munición psíquica. 8 Pts** DAÑ +2 contra INT 6.  
**Munición química 3 Pts** Siempre hace DAÑ 1 mín.



# ÁREAS Y SUS COSTES

Tipo y Tamaño	Plantillas clásicas	Puntos	10 mm	15 mm	30 mm	40 mm	50 mm	75 mm
R1		1	1 cm	2 cm	3 cm	4 cm	5 cm	8 cm
R2		3	2 cm	4 cm	6 cm	8 cm	10 cm	16 cm
R3		7	3 cm	6 cm	9 cm	12 cm	15 cm	24 cm
R4		13	4 cm	8 cm	12 cm	16 cm	20 cm	32 cm
R5		20	5 cm	10 cm	15 cm	20 cm	25 cm	40 cm
R6		28	6 cm	12 cm	18 cm	24 cm	30 cm	48 cm
R7		38	7 cm	14 cm	21 cm	28 cm	35 cm	56 cm
R8		50	8 cm	16 cm	24 cm	32 cm	40 cm	64 cm
R9		64	9 cm	18 cm	27 cm	36 cm	45 cm	72 cm
R10		79	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm	50 cm	80 cm
G1/1		1	1/1 cm	2/2 cm	3/3 cm	4/4 cm	5/5 cm	8/8 cm
G2/1		1	2/1 cm	4/2 cm	6/3 cm	8/4 cm	10/5 cm	16/8 cm
G2/2		4	2/2 cm	4/4 cm	6/6 cm	8/8 cm	10/10 cm	16/16 cm
G3/1		2	3/1 cm	6/2 cm	9/3 cm	12/4 cm	15/5 cm	24/8 cm
G3/2		5	3/2 cm	6/4 cm	9/6 cm	12/8 cm	15/10 cm	24/16 cm
G3/3		8	3/3 cm	6/6 cm	9/9 cm	12/12 cm	15/15 cm	24/24 cm
G4/1		2	4/1 cm	8/2 cm	12/3 cm	16/4 cm	20/5 cm	32/8 cm
G4/2		6	4/2 cm	8/4 cm	12/6 cm	16/8 cm	20/10 cm	32/16 cm
G4/3		10	4/3 cm	8/6 cm	12/9 cm	16/12 cm	20/15 cm	32/24 cm
G4/4		14	4/4 cm	8/8 cm	12/12 cm	16/16 cm	20/20 cm	32/32 cm
G5/1		3	5/1 cm	10/2 cm	15/3 cm	20/4 cm	25/5 cm	40/8 cm
G5/2		7	5/2 cm	10/4 cm	15/6 cm	20/8 cm	25/10 cm	40/16 cm
G5/3		11	5/3 cm	10/6 cm	15/9 cm	20/12 cm	25/15 cm	40/24 cm
G5/4		16	5/4 cm	10/8 cm	15/12 cm	20/16 cm	25/20 cm	40/32 cm
G6/1		3	6/1 cm	12/2 cm	18/3 cm	24/4 cm	30/5 cm	48/8 cm
G6/2		8	6/2 cm	12/4 cm	18/6 cm	24/8 cm	30/10 cm	48/16 cm
G6/3		13	6/3 cm	12/6 cm	18/9 cm	24/12 cm	30/15 cm	48/24 cm
G6/4		18	6/4 cm	12/8 cm	18/12 cm	24/16 cm	30/20 cm	48/32 cm
G7/1		4	7/1 cm	14/2 cm	21/3 cm	28/4 cm	35/5 cm	56/8 cm
G7/2	Lanzallamas de WH40K	9	7/2 cm	14/4 cm	21/6 cm	28/8 cm	35/10 cm	56/16 cm
G7/3		14	7/3 cm	14/6 cm	21/9 cm	28/12 cm	35/15 cm	56/24 cm
G7/4		20	7/4 cm	14/8 cm	21/12 cm	28/16 cm	35/20 cm	56/32 cm
G8/1		4	8/1 cm	16/2 cm	24/3 cm	32/4 cm	40/5 cm	64/8 cm
G8/2		10	8/2 cm	16/4 cm	24/6 cm	32/8 cm	40/10 cm	64/16 cm
G8/3		16	8/3 cm	16/6 cm	24/9 cm	32/12 cm	40/15 cm	64/24 cm
G8/4		22	8/4 cm	16/8 cm	24/12 cm	32/16 cm	40/20 cm	64/32 cm
G9/1		5	9/1 cm	18/2 cm	27/3 cm	36/4 cm	45/5 cm	72/8 cm
G9/2		11	9/2 cm	18/4 cm	27/6 cm	36/8 cm	45/10 cm	72/16 cm
G9/3		17	9/3 cm	18/6 cm	27/9 cm	36/12 cm	45/15 cm	72/24 cm
G9/4		24	9/4 cm	18/8 cm	27/12 cm	36/16 cm	45/20 cm	72/32 cm
L1		1	1 cm	2 cm	3 cm	4 cm	5 cm	8 cm
L2		2	2 cm	4 cm	6 cm	8 cm	10 cm	16 cm
L3		3	3 cm	6 cm	9 cm	12 cm	15 cm	24 cm
L4		4	4 cm	8 cm	12 cm	16 cm	20 cm	32 cm
L5		5	5 cm	10 cm	15 cm	20 cm	25 cm	40 cm
L6		6	6 cm	12 cm	18 cm	24 cm	30 cm	48 cm
L7		7	7 cm	14 cm	21 cm	28 cm	35 cm	56 cm
L8		8	8 cm	16 cm	24 cm	32 cm	40 cm	64 cm
L9		9	9 cm	18 cm	27 cm	36 cm	45 cm	72 cm
L10		10	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm	50 cm	80 cm
L11		11	11 cm	22 cm	33 cm	44 cm	55 cm	88 cm
L12		12	12 cm	24 cm	36 cm	48 cm	60 cm	96 cm
L13		13	13 cm	26 cm	39 cm	52 cm	65 cm	104 cm
L14		14	14 cm	28 cm	42 cm	56 cm	70 cm	112 cm
L15		15	15 cm	30 cm	45 cm	60 cm	75 cm	120 cm
L20		20	20 cm	40 cm	60 cm	80 cm	100 cm	160 cm
L25		25	25 cm	50 cm	75 cm	100 cm	125 cm	200 cm
L30		30	30 cm	60 cm	90 cm	120 cm	150 cm	240 cm
L35		35	35 cm	70 cm	105 cm	140 cm	175 cm	280 cm
L40		40	40 cm	80 cm	120 cm	160 cm	200 cm	320 cm
A1		3	1 cm	2 cm	3 cm	4 cm	5 cm	8 cm
A2		6	2 cm	4 cm	6 cm	8 cm	10 cm	16 cm
A3		9	3 cm	6 cm	9 cm	12 cm	15 cm	24 cm
A4		12	4 cm	8 cm	12 cm	16 cm	20 cm	32 cm
A5		15	5 cm	10 cm	15 cm	20 cm	25 cm	40 cm
A6		18	6 cm	12 cm	18 cm	24 cm	30 cm	48 cm
A7		21	7 cm	14 cm	21 cm	28 cm	35 cm	56 cm
A8		24	8 cm	16 cm	24 cm	32 cm	40 cm	64 cm
A9		27	9 cm	18 cm	27 cm	36 cm	45 cm	72 cm
A10		30	10 cm	20 cm	30 cm	40 cm	50 cm	80 cm
T1/1		1	1/1 cm	2/2 cm	3/3 cm	4/4 cm	5/5 cm	8/8 cm
T2/1		1	2/1 cm	4/2 cm	6/3 cm	8/4 cm	10/5 cm	16/8 cm
T2/2		2	2/2 cm	4/4 cm	6/6 cm	8/8 cm	10/10 cm	16/16 cm
T3/1		2	3/1 cm	6/2 cm	9/3 cm	12/4 cm	15/5 cm	24/8 cm
T3/2		3	3/2 cm	6/4 cm	9/6 cm	12/8 cm	15/10 cm	24/16 cm
T3/3		5	3/3 cm	6/6 cm	9/9 cm	12/12 cm	15/15 cm	24/24 cm
T4/1		2	4/1 cm	8/2 cm	12/3 cm	16/4 cm	20/5 cm	32/8 cm
T4/2		4	4/2 cm	8/4 cm	12/6 cm	16/8 cm	20/10 cm	32/16 cm
T4/3		6	4/3 cm	8/6 cm	12/9 cm	16/12 cm	20/15 cm	32/24 cm
R1/1		1	1/1 cm	2/2 cm	3/3 cm	4/4 cm	5/5 cm	8/8 cm
R2/1		2	2/1 cm	4/2 cm	6/3 cm	8/4 cm	10/5 cm	16/8 cm
R2/2		4	2/2 cm	4/4 cm	6/6 cm	8/8 cm	10/10 cm	16/16 cm
R3/1		3	3/1 cm	6/2 cm	9/3 cm	12/4 cm	15/5 cm	24/8 cm
R3/2		6	3/2 cm	6/4 cm	9/6 cm	12/8 cm	15/10 cm	24/16 cm
R3/3		9	3/3 cm	6/6 cm	9/9 cm	12/12 cm	15/15 cm	24/24 cm
R4/1		4	4/1 cm	8/2 cm	12/3 cm	16/4 cm	20/5 cm	32/8 cm
R4/2		8	4/2 cm	8/4 cm	12/6 cm	16/8 cm	20/10 cm	32/16 cm
R4/3		12	4/3 cm	8/6 cm	12/9 cm	16/12 cm	20/15 cm	32/24 cm
R4/4		16	4/4 cm	8/8 cm	12/12 cm	16/16 cm	20/20 cm	32/32 cm