MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
NIVELES ÉPICOS

NIVELES ÉPICOS

CUANDO UN PERSONAJE ALCANZA EL NIVEL 20 SE CONVIERTE EN UN *HÉROE ÉPICO*. ENTONCES PODRÁ ESCOGER UNA ESPECIALIZACIÓN PARA SU PERSONAJE SEGÚN SU PROFESIÓN.

ESPECIALIZACIONES DE GUERRERO

1. **PALADÍN**
   TIENE ACCESO A LOS OBJETOS CLERICALES Y A LAS ARMAS SAGRADAS (VER REGLAS ESPECIALES).
2. **SEÑOR DE LA GUERRA**
   TIENE ACCESO A LAS ARMAS Y ARMADURAS MÁGICAS (VER REGLAS ESPECIALES).
3. **BÁRBARO**
   TIENE ACCESO A LAS TÉCNICAS DE COMBATE SALVAJE (VER REGLAS ESPECIALES).
4. **ARQUERO**
   PUEDE MEJORAR SU ARCO HASTA CONVERTIRLO EN EL ARMA DEFINITIVA CONTRA ECUACIONES (VER REGLAS ESPECIALES).

ESPECIALIZACIONES DE MAGO

1. **NIGROMATES**
   CADA VEZ QUE RESUELVES CON ÉXITO UNA ECUACIÓN LA CONVIERTES EN UN ZOMBIE QUE TE SIGUE A TODAS PARTES. CADA VEZ QUE FALLES UNA ECUACIÓN PIERDES LA MITAD DE TUS ZOMBIES (REDONDEANDO).
   +10 XP CONTRA ECUACIONES POR CADA ZOMBIE QUE TE ACOMPAÑE.
2. **MAGO ELEMENTAL**
   TIENE ACCESO A LOS HECHIZOS DE LA MAGIA ELEMENTAL (VER REGLAS ESPECIALES)..
3. **DEMONÓLOGO**
   HA HECHO UN PACTO DIABÓLICO CON UN DEMONIO. ESTE DEMONIO EMPIEZA A NIVEL 1. CUANDO SUBAS DE NIVEL EN VEZ ELEGIR OTRA RECOMPENSA PUEDES SUBIR UN NIVEL AL DEMONIO.

   +50 XP CONTRA ECUACIONES POR CADA NIVEL DEL DEMONIO.
4. **DRUÍDA**
   PUEDE ADQUIRIR ANIMALES Y TENER CONTROL SOBRE ELLOS (VER REGLAS ESPECIALES).

© MANUEL BULLEJOS BARBA BAJO LICENCIA CC BY-NC-ND 4.0

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
NIVELES ÉPICOS

ESPECIALIZACIONES DE CLÉRIGO

1. **CLÉRIGO DEL BIEN**
   OBTIENE UN SÍMBOLO SAGRADO (VER REGLAS ESPECIALES).
2. **CLÉRIGO DEL MAL**
   OBTIENE UN AMULETO IMPÍO (VER REGLAS ESPECIALES).
3. **CLÉRIGO DEL CAOS**
   OBTIENE UN TÓTEM DEL CAOS (VER REGLAS ESPECIALES).
4. **CLÉRIGO DEL ORDEN**
   OBTIENE UNA RELIQUIA DE LA LEY Y EL ORDEN (VER REGLAS ESPECIALES).

ESPECIALIZACIONES DE ALQUIMISTA

1. **DESTILADOR**
   PUEDE CREAR ELIXIRES (VER REGLAS ESPECIALES).
2. **FORJADOR**
   CREA OBJETOS MÁGICOS (VER REGLAS ESPECIALES).
3. **BRUJO**
   PUEDE MALDECIR A OTROS PERSONAJES (VER REGLAS ESPECIALES).
4. **GEOMANTE**
   PUEDE CREAR PIEDRAS DE PODER (VER REGLAS ESPECIALES).

REGLAS ESPECIALES

CREACIÓN DE OBJETOS MAGICOS

LOS ALQUIMISTAS FORJADORES PUEDEN ELEGIR COMO RECOMPENSA CREAR UN OBJETO MÁGICO CUANDO SUBEN DE NIVEL. UNA VEZ EL OBJETO ESTÁ CREADO CUANDO RESUELVAN UNA ECUACIÓN EN VEZ DE APUNTARSE LOS XP PUEDEN CAPTURAR LA ECUACIÓN EN EL OBJETO MÁGICO.

CUANDO UN OBJETO TIENE ATRAPADA UNA ECUACIÓN EN SU INTERIOR DA UN BONIFICADOR FIJO DE XP IGUAL A LOS XP BÁSICOS QUE DABA DICHA ECUACIÓN CONTRA ECUACIONES DEL MISMO GRADO.

UN OBJETO MÁGICO PUEDE ALBERGAR EN SU INTERIOR CUALQUIER NÚMERO DE ECUACIONES SIEMPRE QUE SEAN DEL MISMO GRADO.

LANZAR MALDICIONES

CUANDO UN BRUJO SUBE DE NIVEL PUEDE LANZAR UNA MALDICIÓN A CUALQUIER OTRO PERSONAJE (ADEMÁS DE SU RECOMPENSA NORMAL POR SUBIR DE NIVEL).

CUANDO LANZA LA MALDICIÓN, EL BRUJO PUEDE ESCOGER UNO DE LOS SIGUIENTES EFECTOS:

- ROBAR 300 XP A ESE PERSONAJE.
- CONVERTIR EN RANA (PARA LAS PRÓXIMAS 3 ECUACIONES NO TENDRÁ NINGÚN MODIFICADOR A LOS XP).
- -500 XP A ESE PERSONAJE.

© MANUEL BULLEJOS BARBA BAJO LICENCIA CC BY-NC-ND 4.0

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
NIVELES ÉPICOS

ARMAS SAGRADAS

LOS PALADINES PUEDEN CONVERTIR SU ESPADA O SU HACHA EN SAGRADA COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE SUBIR +20 XP AL BONIFICADOR DE UNA DE SUS ARMAS SAGRADAS.

ARMAS MÁGICAS

LOS SEÑORES DE LA GUERRA PUEDEN CONVERTIR SU ESPADA O SU HACHA EN MÁGICA COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. SOLO SE PUEDE TENER UN ARMA MÁGICA.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, CADA VEZ QUE RESUELVA CORRECTAMENTE UNA ECUACIÓN CON AYUDA DE SU ARMA MÁGICA PUEDE AÑADIRLE UNA *RUNA DE PODER* A ESE ARMA. CADA *RUNA* AUMENTA EN +5 XP EL BONIFICADOR DE SU ARMA.

ARMADURAS MÁGICAS

LOS SEÑORES DE LA GUERRA PUEDEN CONVERTIR UNA DE SUS ARMADURAS EN MÁGICA COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. SE PUEDEN TENER VARIAS ARMADURAS MÁGICAS.

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE PONER UNA *RUNA DE PODER* SOBRE UNA ARMADURA MÁGICA.

AL FALLAR UNA ECUACIÓN MIENTRAS SE LLEVA UNA ARMADURA MÁGICA SE GANA +5 XP POR CADA *RUNA*.

TÉCNICAS DE COMBATE SALVAJE

LOS BÁRBAROS PUEDEN APRENDER (GRADO 1) O MEJORAR (SUBIR UN GRADO) UNA TÉCNICA DE COMBATE COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

CUANDO SE QUIERA USAR UNA TÉCNICA SE DEBE ESCOGER USARLA **ANTES** DE RESOLVER LA ECUACIÓN.

- **EMBESTIDA BRUTAL**
  +100 XP (POR GRADO) EN ECUACIONES SIN DENOMINADORES.
  -200 XP (POR GRADO) SI SE FALLA.

- **CARGA SUICIDA**
  +100 XP (POR GRADO) EN ECUACIONES CON CORCHETES.
  -200 XP (POR GRADO) SI SE FALLA.

- **FRENESÍ DE IDENTIDAD**
  +150 XP (POR GRADO) EN ECUACIONES CON IDENTIDADES NOTABLES.
  -300 XP (POR GRADO) SI SE FALLA.

MEJORAS DE ARCO

LOS ARQUEROS PUEDEN MEJORAR SU ARCO COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

POR CADA NIVEL DE MEJORA SE AÑADE +15 XP AL BONIFICADOR DEL ARCO.

© MANUEL BULLEJOS BARBA BAJO LICENCIA CC BY-NC-ND 4.0

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
NIVELES ÉPICOS

ELIXIRES

LOS DESTILADORES PUEDEN TRANSFORMAR UNA POCIÓN EN UN ELIXIR COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

UN ELIXIR TIENE 5 DOSIS Y DUPLICA LOS BENEFICIOS DE LA POCIÓN DE LA QUE PROVIENE.

ANIMALES

LOS DRUIDAS PUEDEN ADQUIRIR UN ANIMAL COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

CADA ANIMAL DA +60 XP A ECUACIONES DE GRADO PAR O IMPAR (ELEGIR CUANDO SE ADQUIERE)

OBJETOS PARA CLÉRIGOS

LOS CLÉRIGOS PUEDEN OBTENER SU OBJETO ESPECIAL (GRADO 1) O MEJORARLO (SUBIR UN NIVEL) COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

- **SÍMBOLO SAGRADO**
  +20 XP POR GRADO EN CUALQUIER ECUACIÓN. EL BONIFICADOR DEL SÍMBOLO SAGRADO SIRVE TAMBIÉN PARA TODOS LOS PERSONAJES QUE ESTÉN ADYACENTES AL PORTADOR DEL SÍMBOLO.
- **AMULETO IMPÍO**
  +20 XP POR GRADO EN CUALQUIER ECUACIÓN. LOS XP QUE SE OBTIENEN CON EL AMULETO IMPÍO LOS PIERDE OTRO PERSONAJE.
- **TÓTEM DEL CAOS**
  LANZA UN DADO TRAS RESOLVER UNA ECUACIÓN. SI SALE PAR, +100 XP POR GRADO. SI SALE IMPAR, -100 XP POR GRADO.
- **RELIQUIA DE LA LEY Y EL ORDEN**
  +50 XP POR GRADO EN CUALQUIER ECUACIÓN. -50 XP POR GRADO SI SE FALLA.

HECHIZOS ELEMENTALES

LOS MAGOS ELEMENTALES PUEDEN APRENDER UN HECHIZO (GRADO 1) O MEJORARLO (SUBIR UN GRADO) COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

LOS HECHIZOS SE USAN **ANTES** DE RESOLVER UNA ECUACIÓN.

CADA HECHIZO TIENE UNA FORMA:

- **RAYO**: AFECTA A ECUACIONES SIN DENOMINADORES.
- **BOLA**: AFECTA A ECUACIONES SIN PARÉNTESIS.
- **TORMENTA**: AFECTA A ECUACIONES CON DENOMINADORES O PARÉNTESIS.

CADA HECHIZO TIENE UN ELEMENTO:

- **FUEGO**: +30 XP POR GRADO A ECUACIONES DE GRADO IMPAR. -30 XP POR GRADO SI SE FALLA.
- **HIELO**: +30 XP POR GRADO A ECUACIONES DE GRADO PAR. -30 XP POR GRADO SI SE FALLA.

EJEMPLOS DE HECHIZOS: RAYO DE FUEGO, TORMENTA DE HIELO O BOLA DE FUEGO.

PIEDRAS DE PODER

LOS GEOMANTES PUEDEN CREAR UNA PIEDRA DE PODER COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. EN EL MOMENTO DE SU CREACIÓN SE LE ASOCIA UN GRADO A LA PIEDRA Y UN BONIFICADOR DE +20 XP A ECUACIONES DE ESE GRADO.

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE AUMENTAR EL BONIFICADOR DE UNA PIEDRA DE PODER EN +30 XP.

© MANUEL BULLEJOS BARBA BAJO LICENCIA CC BY-NC-ND 4.0