

ECUACIÓN MORTAL 2

SISTEMA LETAL

1/4

INTRODUCCIÓN

LOS SISTEMAS DE ECUACIONES SON UNOS ENEMIGOS NUEVOS Y FORMIDABLES. LAS VIEJAS ARMAS, PODERES, HECHIZOS, GEMAS, ZOMBIS, DEMONIOS,... YA NO VALEN CONTRA ELLOS.

LOS HÉROES DEBERÁN OBTENER NUEVO EQUIPO Y HABILIDADES PARA ENFRENTARSE A LOS TEMIBLES SISTEMAS DE ECUACIONES.

MUNICIONES

LAS ARMAS DE FUEGO NECESITAN MUNICIONES PARA PODER USARSE. COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE COMPRAR UNA DE LAS SIGUIENTES MUNICIONES. EL NÚMERO ENTRE PARÉNTESIS INDICA CUANTAS BALAS TRAE EL CARGADOR.

CADA MUNICIÓN ESTÁ ASOCIADA A UN ARMA DETERMINADA.

1. **MUNICIÓN ESTÁNDAR** (10)
BALAS ESTÁNDAR QUE NO DAN NINGÚN BONIFICADOR
2. **BALAS PERFORANTES** (2)
CADA BALA DA UN BONIFICADOR AL ARMA DE +100 XP.
3. **BALA EXPLOSIVA** (1)
ESTA BALA EXPLOTA CUANDO SE RESUELVE CORRECTAMENTE UN SISTEMA DANDO +300 XP

ARMAS DE FUEGO

1. **PISTOLA DE REDUCCIÓN**
+50 XP A SISTEMAS QUE SE RESUELVAN POR REDUCCIÓN.
2. **RIFLE DE IGUALACIÓN**
+50 XP A SISTEMAS QUE SE RESUELVAN POR IGUALACIÓN.
3. **FUSIL DE SUSTITUCIÓN**
+50 XP A SISTEMAS QUE SE RESUELVAN POR SUSTITUCIÓN.
4. **TRABUCO GRÁFICO**
+50 XP A SISTEMAS QUE SE RESUELVAN O REPRESENTEN GRÁFICAMENTE.

MEJORAR LAS ARMAS DE FUEGO

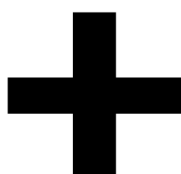
LAS ARMAS DE FUEGO SE PUEDEN MEJORAR AÑADIÉNDOLE ACCESORIOS COMO VISORES, SILENCIADORES,...

SE PUEDE MEJORAR UN ARMA COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. CADA NIVEL DE MEJORA AUMENTA EL BONIFICADOR DEL ARMA EN +50 XP.

EJEMPLO: UNA PISTOLA DE REDUCCIÓN CON 3 NIVELES DE MEJORA DARÍA UN BONIFICADOR DE +200 XP AL RESOLVER SISTEMAS POR REDUCCIÓN.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

SISTEMA LETAL

2/4

BONIFICADORES POR CARACTERÍSTICA

LOS **S**ISTEMAS SON ENEMIGOS TEMIBLES. HACEN FALTA TODO EL **I**NGENIO Y EL **C**ÁLCULO DE UN HÉROE PARA RESOLVERLOS.

CUANDO SE RESUELVE CORRECTAMENTE UN SISTEMA, SUMA EL BONIFICADOR DE **I**NGENIO Y EL DEL **C**ÁLCULO A LA EXPERIENCIA OBTENIDA.

SI SE FALLA UN SISTEMA HAY QUE APLICAR EL **DOBLE** DEL PENALIZADOR DE **V**ELOCIDAD.

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

- **ORBE DE LAS INCÓGNITAS**
+100 XP EN CUALQUIER SISTEMA.
- **CRISTAL DEL INFINITO**
+20 XP CADA VEZ QUE FALLES UN SISTEMA.
- **POLVORA MÁGICA**
MULTIPLICA POR 2 EL BONIFICADOR DE UN ARMA DE FUEGO
- **VARITA DE FUERZA**
+100 XP SI RESUELVES UN MISMO SISTEMA POR MÁS DE UN MÉTODO.

OBJETOS RACIALES

CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES OBJETOS PUEDEN ELEGIRSE COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

SUS BONIFICADORES SOLO SE APLICAN CUANDO SE RESUELVE CORRECTAMENTE UN SISTEMA DE ECUACIONES.

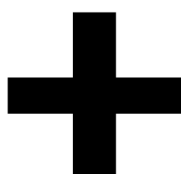
1. **YELMO CORNUDO**
+50 XP SI ERES HUMANO.
2. **CAPA ELFONÓMICA**
+50 XP SI ERES ELFONOMIO.
3. **BOTAS ACORAZADAS**
+50 XP SI ERES DENOMINANO.
4. **PANES DE BATALLA**
+50 XP SI ERES CORCHEHOBBIT.
5. **BRAZELETES CON PINCHOS**
+50 XP SI ERES ECUAORCO.
6. **COLLAR DE CALAVERAS**
+50 XP SI ERES IDENTITROLL.

NIGROMATES

CUANDO UN **N**IGROMATES RESUELVE UN SISTEMA LO CONVIERTE EN UN ESQUELETO GUERRERO QUE LO SIGUE A TODAS PARTES. CADA VEZ QUE FALLES UN SISTEMA PIERDES LA MITAD DE TUS ESQUELETOS (REDONDEANDO)
+20 XP CONTRA SISTEMAS POR CADA ESQUELETO QUE TE ACOMPAÑE.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

SISTEMA LETAL

3/4

MEJORA DE LOS OBJETOS CLERICALES

LOS CLÉRIGOS PUEDEN MEJORAR SUS OBJETOS ESPECIALES (SÍMBOLO SAGRADO, AMULETO IMPÍO,...) AÑADIÉNDOLE GRADOS ESPECÍFICOS PARA SISTEMAS. ESTOS GRADOS FUNCIONARÍAN IGUAL QUE LOS DE ECUACIONES PERO SERÍAN PARA SISTEMAS.

POR EJEMPLO, UN CLÉRIGO DEL BIEN PODRÍA TENER DE ESTA MANERA SU SÍMBOLO SAGRADO CON GRADO 7 PARA ECUACIONES Y GRADO 3 PARA SISTEMAS. SUS BONIFICADORES SERÍAN, POR TANTO, DE +140 XP CONTRA ECUACIONES Y DE +60 XP CONTRA SISTEMAS.

NUEVAS POCIONES

- **POCIÓN DE ENERGÍA**
MULTIPLICA POR 5 LOS XP AL RESOLVER UN SISTEMA.
- **POCIÓN DE MÍMESIS**
UN SISTEMA TE DARÁ TANTOS XP COMO SI LO HUBIERAS RESUELTO CON TODOS LOS MÉTODOS AL MISMO TIEMPO.
- **POCIÓN DE POSITIVIDAD**
TODOS TUS XP TEMPORALES NEGATIVOS SE CONVIERTEN EN POSITIVOS.
- **POCIÓN DE COPIA**
AÑADE A TUS XP TEMPORALES, LOS XP TEMPORALES DE OTRO PERSONAJE (SÓLO SE PUEDE USAR EN CLASE)

DEMONÓLOGOS

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, UN DEMONÓLOGO PUEDE HACER OTRO PACTO DIABÓLICO, ESTA VEZ CON UN GOLEM INFERNAL, EL CUAL EMPEZARÁ A NIVEL 1.

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE SUBIR UN NIVEL AL GOLEM INFERNAL.

+100 XP CONTRA SISTEMAS POR CADA NIVEL DEL GOLEM INFERNAL.

DRUIDAS

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, UN DRUIDA PUEDE INVOCAR UN ESPÍRITU DE LA NATURALEZA.

UN ESPÍRITU DE LA NATURALEZA ADOPTARÁ LA FORMA QUE DECIDA EL DRUIDA Y DARÁ UN BONIFICADOR DE +75 XP CONTRA SISTEMAS QUE SE RESUELVAN CON UN MÉTODO DETERMINADO (A DETERMINAR EN EL MOMENTO DE LA INVOCACIÓN).

FORJADORES

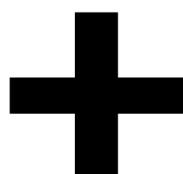
LOS FORJADORES PUEDEN CREAR OBJETOS MÁGICOS ATRAPANDO SISTEMAS DE LA MISMA MANERA QUE SE ATRAPAN ECUACIONES.

ESTOS OBJETOS DAN BONIFICADOR A SISTEMAS QUE SE RESUELVAN POR EL MISMO MÉTODO.

UN OBJETO MÁGICO PUEDE ALBERGAR EN SU INTERIOR CUALQUIER CANTIDAD DE SISTEMAS.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

SISTEMA LETAL

4/4

PALADINES

LOS **PALADINES** PUEDEN CONVERTIR UNA DE SUS ARMAS DE FUEGO EN *EXTERMINADORA* COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE SUBIR +50 XP AL BONIFICADOR DE UNA DE SUS ARMAS *EXTERMINADORAS*.

SEÑORES DE LA GUERRA

LOS **SEÑORES DE LA GUERRA** PUEDEN CONVERTIR UNA DE SUS ARMAS DE FUEGO EN *ARCANA* COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. **SOLO** SE PUEDE TENER UNA ÚNICA ARMA *ARCANA*.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, CADA VEZ QUE RESUELVAN CORRECTAMENTE UN SISTEMA CON LA AYUDA DE SU ARMA *ARCANA*, PUEDE AÑADIRLE UN *GLIFO DE PODER*. CADA *GLIFO* AUMENTA EN +10 XP EL BONIFICADOR DE SU ARMA.

GEOMANTES

SE PUEDEN CREAR **PIEDRAS DE PODER** ASOCIADAS A SISTEMAS COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL. EN EL MOMENTO DE SU CREACIÓN SE LE ASOCIA UN MÉTODO Y UN BONIFICADOR DE +50 XP A SISTEMAS QUE RESUELVAN POR ESE MÉTODO.

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

BÁRBAROS

NUEVAS TÉCNICAS DE COMBATE SALVAJE

- **SUSTITUCIÓN MORTAL**
+200 XP (POR GRADO) CONTRA SISTEMAS POR SUSTITUCIÓN.
-300 XP (POR GRADO) SI SE FALLA
- **SALTO DE IGUALACIÓN**
+200 XP (POR GRADO) CONTRA SISTEMAS POR IGUALACIÓN.
-300 XP (POR GRADO) SI SE FALLA
- **LLAVE DE REDUCCIÓN**
+200 XP (POR GRADO) CONTRA SISTEMAS POR REDUCCIÓN.
-300 XP (POR GRADO) SI SE FALLA

MAGOS ELEMENTALES

LAS FORMAS DE LOS HECHIZOS ELEMENTALES SIRVEN TAMBIÉN PARA SISTEMAS. **POR EJEMPLO**, UN HECHIZO DE RAYO AFECTARÍA TAMBIÉN A SISTEMAS SIN DENOMINADORES.

CONTRA LOS SISTEMAS HAY UN ELEMENTO NUEVO:

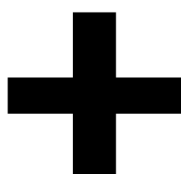
- **ELECTRICIDAD**: +50 XP POR GRADO CONTRA SISTEMAS. -50 XP POR GRADO SI SE FALLA.

ARQUEROS

LOS **ARQUEROS** PUEDEN USAR SUS ARCOS CONTRA LOS SISTEMAS PERO SU BONIFICADOR CONTRA ELLOS SE REDUCE EN -15 XP.



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



LIBRETA STATION