MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
PROBLEMAS SIN FIN

INTRODUCCIÓN

LOS PROBLEMAS, SEAN DEL TIPO QUE SEAN, SON UNA CLASE ESPECIAL (Y MUY PELIGROSA) DE ENEMIGOS.

SOLO OTORGAN **XP** SI SE PLANTEAN CORRECTAMENTE Y SE RESPONDEN TODAS LAS PREGUNTAS DEL MISMO.

EN CUALQUIER OTRO CASO, SE APLICA EL PENALIZADOR DEL PERSONAJE Y -10 XP ADICIONALES (FIJOS Y SIN POSIBILIDAD DE ANULACIÓN O REDUCCIÓN).

PERO NO TODO ESTÁ PERDIDO. MÚLTIPLES OBJETOS, POCIONES Y HABILIDADES ESTÁN A DISPOSICIÓN DE LOS AUDACES E INTRÉPIDOS AVENTUREROS PARA PODER ENFRENTARSE Y SOBREVIVIR A LOS PÉRFIDOS PROBLEMAS.

EXPERIENCIA DE LOS PROBLEMAS

EL PLANTEAMIENTO DE UN PROBLEMA ACABA EN UNA ECUACIÓN. LA EXPERIENCIA QUE DA UN PROBLEMA DERIVA, POR TANTO, DE LA ECUACIÓN ASOCIADA.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, LA EXPERIENCIA DEPENDERÁ DEL MÉTODO DE RESOLUCIÓN DEL SISTEMA ASOCIADO.

TODOS LOS OBJETOS Y CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE SE APLICAN SOBRE DICHA ECUACIÓN/SISTEMA PARA DETERMINAR LOS **XP**.

ADEMÁS, PUEDEN USARSE BONIFICADORES ESPECÍFICOS PARA PROBLEMAS, DESCRITOS EN APARTADOS POSTERIORES DE ESTAS REGLAS.

TALISMANES

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, CUALQUIER PERSONAJE PUEDE ELEGIR OBTENER UN TALISMÁN.
DICHO TALISMÁN EMPIEZA A GRADO 1 Y SE PUEDE USAR LA RECOMPENSA DE POSTERIORES SUBIDAS DE NIVEL PARA AUMENTAR EN 1 EL GRADO DE UNO DE LOS TALISMANES QUE POSEA EL PERSONAJE.

1. **TALISMÁN GEOMÉTRICO**
   +30 XP POR GRADO CONTRA PROBLEMAS DE TIPO GEOMÉTRICO.
2. **TALISMÁN MÉTRICO**
   +30 XP POR GRADO CONTRA PROBLEMAS CON UNIDADES DEL SISTEMA MÉTRICO DECIMAL.
3. **TALISMÁN ECONÓMICO**
   +30 XP POR GRADO CONTRA PROBLEMAS CON UNIDADES MONETARIAS.
4. **TALISMÁN ZOOLÓGICO**
   +30 XP POR GRADO CONTRA PROBLEMAS DONDE APAREZCAN ANIMALES.
5. **TALISMÁN TEMPORAL**
   +30 XP POR GRADO CONTRA PROBLEMAS DONDE APAREZCAN EDADES.

NOTA: UN MISMO PROBLEMA PUEDE SER AFECTADO POR MÁS DE UN TALISMÁN

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
PROBLEMAS SIN FIN

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

- **COLLAR DE CUENTAS DE LA VIEJA**
  +100 XP EN PROBLEMAS CON AL MENOS UNA SOLUCIÓN.
- **VARA DE INVALIDACIÓN**
  +100 XP EN PROBLEMAS CON SOLUCIONES NO VÁLIDAS (ES DECIR, SOLUCIONES DE LA ECUACIÓN/SISTEMA QUE SE DESCARTAN POR NO TENER SENTIDO CON EL CONTEXTO DEL PROBLEMA).
- **CALAVERA IRRESOLUBLE**
  +250 XP EN PROBLEMAS SIN SOLUCIÓN.
- **GAFAS DE ERUDICIÓN**
  CUANDO RESUELVAS CORRECTAMENTE UN PROBLEMA DE ECUACIONES, SUMA EL BONIFICADOR DE INGENIO Y EL DE CÁLCULO A LA EXPERIENCIA OBTENIDA.
  EN PROBLEMAS DE SISTEMAS, AÑADES EL DOBLE DE LA SUMA DE AMBOS BONIFICADORES.
- **CETRO DE DOMINACIÓN**
  CUANDO TE ENFRENTES A UN PROBLEMA ELIGE EL EFECTO DEL CETRO:
  +250 XP EN PROBLEMAS CON MÁS DE UNA SOLUCIÓN.
  O
  +100 XP EN PROBLEMAS CON EXACTAMENTE UNA SOLUCIÓN.

NUEVAS POCIONES

LOS EFECTOS DE LAS POCIONES YA CONOCIDAS SON APLICABLES A LAS ECUACIONES (O SISTEMAS) ASOCIADAS A UN PROBLEMA.

ADEMÁS, AHORA TENEMOS DISPONIBLES LAS SIGUIENTES POCIONES ESPECÍFICAS PARA PROBLEMAS:

- **POCIÓN DE VIGOR**
  MULTIPLICA POR 5 LOS XP DEL SIGUIENTE PROBLEMA.
- **POCIÓN DECIMAL**
  +100 XP SI EL SIGUIENTE PROBLEMA QUE RESUELVAS TIENE, AL MENOS, UNA SOLUCIÓN NO ENTERA.
- **POCIÓN DE AURA**
  DUPLICA TODOS TUS BONIFICADORES CONTRA EL SIGUIENTE PROBLEMA.
- **POCIÓN DE VÍNCULO**
  TODOS LOS JUGADORES QUE TOMEN ESTA POCIÓN JUSTO ANTES DE ENFRENTARSE A UN PROBLEMA, COMPARTIRÁN LOS XP. ES DECIR, LOS XP QUE CONSIGA CADA UNO IRÁN PARA TODOS.
  (SOLO SE PUEDE USAR EN CLASE).
- **POCIÓN HEURÍSTICA**
  EL SIGUIENTE PROBLEMA QUE RESUELVAS SE CONSIDERA QUE CUMPLE LAS CONDICIONES QUE MÁS TE BENEFICIAN.

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
PROBLEMAS SIN FIN

COMPLEMENTOS PARA ARMAS

- **VENENO CONTRA PROBLEMAS** (10 DOSIS)

  ESTE POTENTE VENENO SE PUEDE UNTAR EN EL FILO DE UNA ESPADA O HACHA.

  SE DEBE PREPARA EL VENENO ANTES DE ENFRENTARSE AL ENEMIGO Y SOLO UNA DOSIS POR COMBATE (DICHA DOSIS SE GASTA).

  CADA DOSIS APLICADA, OTORGA AL ARMA + 50 XP CONTRA PROBLEMAS.

- **FLECHAS EXTERMINA PROBLEMAS** (10 FLECHAS)

  ESTAS TERRIBLES FLECHAS DISEÑADAS ESPECÍFICAMENTE CONTRA PROBLEMAS, USADAS EN UN ARCO OTORGAN UN BONIFICADOR DE +100 XP CONTRA PROBLEMAS (+200 XP SI ERES UN ARQUERO).

OBJETOS RACIALES

CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES OBJETOS PUEDE ELEGIRSE COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.
SUS BONIFICADORES SOLO SE APLICAN CUANDO SE RESUELVE CORRECTAMENTE UN PROBLEMA.

1. **ESCUDO BRILLANTE**
   +50 XP SI ERES HUMANO.
2. **BROCHE ELFONÓMICO**
   +50 XP SI ERES ELFONOMIO.
3. **CASCO BLINDADO**
   +50 XP SI ERES DENOMINANO.
4. **JAMÓN DE COMBATE**
   +50 XP SI ERES CORCHEHOBBIT.
5. **CORREAS CON PINCHOS**
   +50 XP SI ERES ECUAORCO.
6. **HUESO DE NARIZ**
   +50 XP SI ERES IDENTITROLL.

MEJORAS DE ARMAS DE FUEGO (*)

AL SUBIR DE NIVEL, SE PUEDEN MEJORAR LAS ARMAS DE FUEGO CON ACCESORIOS ESPECÍFICOS PARA PROBLEMAS.

CADA NIVEL DE MEJORA ESPECÍFICA CONTRA PROBLEMAS AUMENTA EL BONIFICADOR DEL ARMA EN +200 XP (SOLO CONTRA PROBLEMAS).

(*) SOLO SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL

NIGROMATES

CONTRA PROBLEMAS, LOS ZOMBIS DE UN NIGROMATES BONIFICAN +15 XP CADA UNO (EN VEZ DE LOS +10 XP HABITUALES).

SI SE ESTÁ USANDO SISTEMA LETAL, LOS ESQUELETOS GUERREROS BONIFICAN +30 XP CADA UNO (EN VEZ DE LOS +20 XP HABITUALES).

AL FALLAR UN PROBLEMA, SE PIERDEN DOS TERCIOS DE LOS NO-MUERTOS DEL TIPO CORRESPONDIENTE (REDONDEANDO).

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

ECUACIÓN MORTAL 2
PROBLEMAS SIN FIN

BÁRBAROS

LOS BÁRBAROS PUEDEN USAR SUS TÉCNICAS DE COMBATE CONTRA PROBLEMAS.

EL BONIFICADOR Y EL PENALIZADOR DE LA TÉCNICA ELEGIDA SE DUPLICAN CONTRA PROBLEMAS.

DEMONÓLOGOS

LOS SERES DIABÓLICOS QUE ACOMPAÑAN A UN DEMONÓLOGO DUPLICAN SU BONIFICADOR CONTRA LOS PROBLEMAS CORRESPONDIENTES.

ADQUIEREN UN PENALIZADOR DE -20 XP POR NIVEL SI SE FALLA AL RESOLVER UN PROBLEMA.

EJEMPLO: UN DEMONIO DE NIVEL 3 TENDRÍA +150 XP CONTRA ECUACIONES, +300 XP CONTRA PROBLEMAS DE ECUACIONES Y -60 XP SI FALLA UN PROBLEMA DE ECUACIONES.

MAGOS ELEMENTALES

CONTRA PROBLEMAS, LOS MAGOS ELEMENTALES CUENTAN CON UNA NUEVA FORMA:

- **TORNADO**: AFECTA A PROBLEMAS. +20 XP ADICIONALES POR NIVEL DEL HECHIZO.

EJEMPLO: TORNADO DE FUEGO DE NIVEL 3 DARÍA +150 XP CONTRA PROBLEMAS CON ECUACIONES DE GRADO IMPAR Y -90 XP SI SE FALLA.

BRUJOS

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, LOS BRUJOS PUEDEN OBTENER UNA *MASCOTA SINIESTRA*. PUEDE SER UN GATO NEGRO, UN CUERVO, UNA SERPIENTE, ...

SOLO SE PUEDE TENER UNA *MASCOTA SINIESTRA*.

CADA VEZ QUE LANCES UNA MALDICIÓN PON UNA MARCA EN LA *MASCOTA SINIESTRA*.

POR CADA MARCA, LA *MASCOTA SINIESTRA* OTORGA UN BONIFICADOR DE +30 XP CONTRA CUALQUIER ENEMIGO.

GEOMANTES

LOS GEOMANTES, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, PUEDEN CREAR UNA PIEDRA DE PODER PROBLEMÁTICA CON UN +40 XP CONTRA PROBLEMAS.

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE AUMENTAR EL BONIFICADOR EN +25 XP.

DRUIDAS

LOS SERES (ANIMALES O ESPÍRITUS) QUE ACOMPAÑAN A LOS DRUIDAS BONIFICAN EL DOBLE CONTRA LOS PROBLEMAS DEL TIPO CORRESPONDIENTE.

SI SE FALLA AL RESOLVER UN PROBLEMA, EL DRUIDA PIERDE LA MITAD (REDONDEANDO) DE LOS SERES QUE LO HAN AYUDADO EN EL COMBATE.

FORJADORES

EL BONIFICADOR DE LOS OBJETOS MÁGICOS CREADOS POR UN FORJADOR AUMENTA EN UN 50% CONTRA PROBLEMAS (DEL TIPO CORRESPONDIENTE).

LOS PROBLEMAS NO SE PUEDEN CAPTURAR PARA CREAR OBJETOS MÁGICOS.

CLÉRIGOS

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, UN CLÉRIGO PUEDE CONSEGUIR (GRADO I) O MEJORAR (SUMAR I AL GRADO) EL SIGUIENTE OBJETO CLERICAL:

- **ÍDOLO PROBLEMÁTICO**
  - +30 XP POR GRADO EN PROBLEMAS DE CUALQUIER TIPO.
  - -30 XP POR GRADO SI SE FALLA UN PROBLEMA.

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