MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

INTRODUCCIÓN

ADEMÁS DE LAS ECUACIONES POLINÓMICAS Y DE LOS SISTEMAS DE ECUACIONES, EL MUNDO DE **MATHLAND** ESTÁ LLENO DE OTROS TIPOS DE ENEMIGOS TERRIBLES Y PELIGROSOS.

ESTOS NUEVOS ENEMIGOS SON TAN TEMIBLES QUE TIENEN ASOCIADAS NUEVAS REGLAS.

CADA UNO DE LOS ENEMIGOS MOSTRADOS EN ESTE **BESTIARIO** INCLUIRÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN Y QUE NUEVAS REGLAS SE APLICAN CON ELLOS.

VIDA Y HERIDAS

ALGUNOS ENEMIGOS SON TAN TERRIBLES QUE PUEDEN HERIR A LOS AVENTUREROS HASTA EL PUNTO DE ACABAR CON ELLOS.

LA CAPACIDAD DE RESISTIR HERIDAS DE UN AVENTURERO SE MIDE CON LOS *PUNTOS DE VIDA* (**PV**).

TODOS LOS AVENTUREROS TIENEN INICIALMENTE TANTOS *PUNTOS DE VIDA* (**PV**) COMO LA SUMA DE SUS CARACTERÍSTICAS DE **CÁLCULO** Y **VELOCIDAD**.

LOS **PV** NUNCA PUEDEN SUPERAR EL VALOR MÁXIMO DETERMINADO POR LA SUMA DE **CAL+VEL**, PERO SI AL SUBIR DE NIVEL AUMENTAN LAS CARACTERÍSTICAS, EL VALOR MÁXIMO SE ACTUALIZA.

SI SE PIERDEN TODOS LOS *PUNTOS DE VIDA*, EL PERSONAJE MUERE.

CORDURA Y LOCURA

ALGUNOS ENEMIGOS SON TAN TERRORÍFICOS QUE PUEDEN AFECTAR AL EQUILIBRIO MENTAL DE LOS AVENTUREROS Y VOLVERLOS LOCOS.

EL EQUILIBRIO MENTAL DE UN AVENTURERO SE MIDE CON LOS *PUNTOS DE CORDURA* (**PC**).

TODOS LOS AVENTUREROS TIENEN INICIALMENTE TANTOS *PUNTOS DE CORDURA* (**PC**) COMO LA SUMA DE SUS CARACTERÍSTICAS DE **INGENIO** Y **VELOCIDAD**.

LOS **PC** NUNCA PUEDEN SUPERAR EL VALOR MÁXIMO DETERMINADO POR LA SUMA DE **ING+VEL**, PERO SI AL SUBIR DE NIVEL AUMENTAN LAS CARACTERÍSTICAS, EL VALOR MÁXIMO SE ACTUALIZA.

SI SE PIERDEN TODOS LOS *PUNTOS DE CORDURA*, EL PERSONAJE MUERE.

MUERTE Y RESURRECCIÓN

CUANDO UN PERSONAJE MUERE PIERDE TODAS SUS **XP** TEMPORALES, ORO, POCIONES, TODAS SUS ARMAS MENOS UNA, TODAS SUS ARMADURAS, TODOS SUS OBJETOS SALVO DOS Y TODOS LOS ACOMPAÑANTES (MASCOTAS, ANIMALES, NO-MUERTOS...).

RESUCITAR ES POSIBLE CON UNA *POCIÓN DE RESURRECCIÓN*, AUNQUE CONSEGUIRLA NO ES FÁCIL...

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

NUEVAS ECUACIONES

EN ESTE BESTIARIO SE VAN A PRESENTAR NUEVOS Y PODEROSOS ENEMIGOS QUE ENTRARÍAN DENTRO DE LA CATEGORÍA DE *ECUACIONES NO POLINÓMICAS*.

LAS *ECUACIONES NO POLINÓMICAS* PRESENTAN LOS SIGUIENTES RASGOS ESPECÍFICOS:

- NO POSEEN GRADO. ESTO SIGNIFICA QUE LAS ARMAS, OBJETOS, TÉCNICAS Y DEMÁS ELEMENTOS QUE BONIFICAN POR GRADO NO SIRVEN CONTRA ELLAS (SALVO QUE SE ADAPTEN).
- POR NO TENER GRADO, TAMPOCO SE USAN LOS BONIFICADORES DE INGENIO Y CÁLCULO DE FORMA HABITUAL. EN LA DESCRIPCIÓN DE CADA ENEMIGO SE DETALLARÁ QUE BONIFICADORES SE USAN.
- PUEDEN PROVOCAR PERDIDA DE *VIDA* Y *CORDURA*. EN LA DESCRIPCIÓN DE CADA ENEMIGO SE DETALLARÁ EN QUE CONDICIONES SE PRODUCEN DICHAS PERDIDAS.
- PUEDEN TENER PENALIZADORES ADICIONALES DE EXPERIENCIA SI SE FALLA AL RESOLVERLAS. ESTOS PENALIZADORES SE DETALLAN EN LAS DESCRIPCIONES DE CADA ENEMIGO.
- SI SE DERROTAN, LOS HÉROES PUEDEN GANAR *TROFEOS*. ACUMULANDO *TROFEOS* SE PUEDEN CONSEGUIR RECOMPENSAS Y OBJETOS ESPECIALES.

ARMAS

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL SE PUEDE AÑADIR A UNA ESPADA O UN HACHA UNA *RUNA NO LINEAL* CONTRA UN TIPO DE ENEMIGO CONCRETO PARA HACER QUE LA BONIFICACIÓN DEL ARMA SIRVA TAMBIÉN CONTRA ESE TIPO DE ENEMIGO. (*POR EJEMPLO, UNA ESPADA CON UNA RUNA CONTRA ECUACIONES RACIONALES*). ESTAS RUNAS SE PUEDEN AÑADIR A ARMAS SAGRADAS Y MÁGICAS.

FORJADORES

LOS ALQUIMISTAS FORJADORES PUEDEN ATRAPAR A ESTOS NUEVOS ENEMIGOS EN UN OBJETO MÁGICO Y LE BONIFICARÍA CONTRA ENEMIGOS DEL MISMO TIPO (*POR EJEMPLO, ECUACIONES IRRACIONALES*).

DRUIDAS

LOS DRUIDAS PUEDEN ADQUIRIR ANIMALES QUE BONIFICAN +100 XP CONTRA ENEMIGOS DE UN TIPO DETERMINADO (*POR EJEMPLO, ECUACIONES EXPONENCIALES*).

GEOMANTES

LOS GEOMANTES PUEDEN CREAR PIEDRAS DE PODER QUE BONIFICAN CONTRA UN TIPO DETERMINADO DE ENEMIGOS (*POR EJEMPLO, ECUACIONES LOGARÍTMICAS*).

MAGOS ELEMENTALES

CONTRA ESTOS NUEVOS ENEMIGOS, LOS MAGOS ELEMENTALES CUENTAN CON UN ELEMENTO NUEVO:

- **LUZ/OSCURIDAD**: AFECTA A *ECUACIONES NO LINEALES*. +50 XP POR GRADO. -50 XP POR GRADO SI SE FALLA.

EN EL MOMENTO DE LANZARLO EL MAGO ELIGE SI LUZ U OSCURIDAD.

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

ECUACIONES MONSTRUOSAS

UNA *ECUACIÓN MONSTRUOSA* ES UNA ECUACIÓN POLINÓMICA QUE TIENE TRES O MÁS DIFICULTADES DE LA SIGUIENTES:

- PARÉNTESIS, CORCHETES Y/O LLAVES.
- DENOMINADORES.
- IDENTIDADES NOTABLES.
- COMPLICACIONES DE CÁLCULO (*POR EJEMPLO, UN SIGNO - DELANTE DE UN PRODUCTO DE PARÉNTESIS*).
- EXCESIVAMENTE LARGA EN SU RESOLUCIÓN.
- GRADO SUPERIOR A 2.

SON ORIUNDAS DE LAS MONTAÑAS DEL NORESTE DE MATHLAND, PERO SE LAS PUEDE ENCONTRAR, DE VEZ EN CUANDO, POR CUALQUIER OSCURO RINCÓN DEL REINO.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, UN SISTEMA CON ECUACIONES MONSTRUOSAS NORMALMENTE ENTRARÍA DENTRO DE LOS ATERRADORES *SISTEMAS NO LINEALES*.

REGLAS ESPECIALES

CONTRA *ECUACIONES MONSTRUOSAS* SE UTILIZA EL MAYOR BONIFICADOR ENTRE EL DE INGENIO Y CÁLCULO DEL PERSONAJE.

LAS *ECUACIONES MONSTRUOSAS* SON UNOS ENEMIGOS TAN ESPANTOSOS QUE, EN CUANTO APARECEN, PROVOCAN QUE TODOS LOS PERSONAJES PRESENTES PIERDAN 1 **PC**.

SI SE FALLA, ADEMÁS DE LOS **XP** CORRESPONDIENTES AL PENALIZADOR QUE TUVIERA EL PERSONAJE, ÉSTE PERDERÁ 1 **PV**.

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, EL HÉROE OBTENDRÁ UNA ESCAMA MONSTRUOSA COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

ECUACIONES RACIONALES

LAS *ECUACIONES RACIONALES* SON AQUELLAS QUE TIENEN INCÓGNITAS DENTRO DE UNO O VARIOS DENOMINADORES.

ORIGINARIAS DE LAS ISLAS DEL SUROESTE DE MATHLAND, ESTAS TERRIBLES, VILES Y PELIGROSAS ECUACIONES SE EXTENDIERON RÁPIDAMENTE POR TODO EL REINO Y SE LAS PUEDE ENCONTRAR EN CUALQUIER OSCURO RINCÓN ACECHANDO A SUS VICTIMAS.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, UN SISTEMA CON ECUACIONES RACIONALES ENTRARÍA DENTRO DE LOS TEMIBLES *SISTEMAS NO LINEALES*.

REGLAS ESPECIALES

CONTRA *ECUACIONES RACIONALES* SE UTILIZA EL MENOR BONIFICADOR ENTRE EL DE INGENIO Y CÁLCULO DEL PERSONAJE.

FALLAR A LA HORA DE RESOLVER UNA *ECUACIÓN RACIONAL* TIENE UN PENALIZADOR DE -10 XP FIJO Y SIN POSIBILIDAD DE REDUCCIÓN (ADEMÁS DE LOS QUE YA TUVIERA EL PERSONAJE).

ADEMÁS, LAS *ECUACIONES RACIONALES* PUEDEN HERIR A LOS HÉROES:

- -1 **PV** SI SE FALLA AL RESOLVER.
- -1 **PV** SI NO SE COMPRUEBAN LAS SOLUCIONES.
- -1 **PV** SI SE DA POR SOLUCIÓN VÁLIDA UN VALOR QUE ANULA UN DENOMINADOR.

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, SE OBTIENE UN COLMILLO RACIONAL COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

ECUACIONES IRRACIONALES

UNA *ECUACIÓN IRRACIONAL* ES AQUELLA QUE TIENE INCÓGNITAS DENTRO DE UNA O VARIAS RAÍCES.

NO ESTÁ CLARO EL ORIGEN DE ESTAS TERRORÍFICAS ECUACIONES, PERO ACTUALMENTE LAS PODEMOS ENCONTRAR PRINCIPALMENTE EN LAS ISLAS DEL SUROESTE DE MATHLAND.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, UN SISTEMA CON ECUACIONES IRRACIONALES ENTRARÍA DENTRO DE LOS PAVOROSOS *SISTEMAS NO LINEALES.*

REGLAS ESPECIALES

CONTRA *ECUACIONES IRRACIONALES* SE UTILIZA LA SUMA DE LOS BONIFICADORES DE INGENIO Y CÁLCULO DEL PERSONAJE.

FALLAR A LA HORA DE RESOLVER UNA *ECUACIÓN IRRACIONAL* TIENE ASOCIADO UN PENALIZADOR DE -10 XP POR CADA RAÍZ QUE APAREZCA (FIJO Y SIN POSIBILIDAD DE REDUCCIÓN) ADEMÁS DE LOS QUE YA TUVIERA EL PERSONAJE.

ADEMÁS, LAS *ECUACIONES IRRACIONALES* AFECTAN AL EQUILIBRIO MENTAL DE LOS AVENTUREROS:

- -1 **PC** SI SE FALLA AL RESOLVER.
- -1 **PC** SI NO SE COMPRUEBAN LAS SOLUCIONES.
- -1 **PC** SI SE DA POR SOLUCIÓN VÁLIDA UN VALOR QUE NO ES SOLUCIÓN DE LA ECUACIÓN.

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, EL HÉROE GANARÁ UN CUERNO IRRACIONAL COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

ECUACIONES EXPONENCIALES

LAS *ECUACIONES EXPONENCIALES* SON AQUELLAS QUE TIENEN INCÓGNITAS DENTRO DE UNO O MÁS EXPONENTES.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, UN SISTEMA CON ECUACIONES EXPONENCIALES ENTRARÍA DENTRO DE LOS INQUIETANTES *SISTEMAS NO LINEALES.*

ESTAS TEMIBLES Y ESPELUZNANTES ECUACIONES SON ORIGINARIAS DE LA MERIDIONAL ISLA DE EULER.

REGLAS ESPECIALES

CONTRA *ECUACIONES EXPONENCIALES* SE UTILIZA EL DOBLE DEL BONIFICADOR DE INGENIO DEL PERSONAJE.

LAS *ECUACIONES EXPONENCIALES* SON ENEMIGOS TAN TERRIBLES QUE, EN CUANTO APARECEN, TODOS LOS PERSONAJES PRESENTES PIERDEN 50 **XP** Y 1 **PV**.

ADEMÁS, LAS *ECUACIONES EXPONENCIALES* AFECTAN AL EQUILIBRIO MENTAL DE LOS AVENTUREROS:

- -1 **PC** SI SE FALLA AL RESOLVER.
- -1 **PC** SI NO SE APLICAN BIEN LAS PROPIEDADES DE LAS POTENCIAS.

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, EL HÉROE OBTENDRÁ UNA PLUMA EXPONENCIAL COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

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

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

ECUACIONES LOGARÍTMICAS

UNA *ECUACIÓN LOGARÍTMICA* ES AQUELLA QUE TIENE INCÓGNITAS DENTRO DE UNO O VARIOS LOGARITMOS.

SI ESTAMOS USANDO SISTEMA LETAL, UN SISTEMA CON ECUACIONES LOGARÍTMICAS ENTRARÍA DENTRO DE LOS TERRIBLES *SISTEMAS NO LINEALES*.

ESTAS TRAICIONERAS Y ESCURRIDIZAS ECUACIONES SON ORIUNDAS DE LA ISLA DE EULER, AL SUR DE MATHLAND, Y LES GUSTA ACECHAR A LOS VIAJEROS INCAUTOS DESDE OSCUROS Y LÓBREGOS RINCONES.

REGLAS ESPECIALES

CONTRA *ECUACIONES LOGARÍTMICAS* SE UTILIZA EL DOBLE DEL BONIFICADOR DE CÁLCULO DEL PERSONAJE.

LAS *ECUACIONES LOGARÍTMICAS* SON ENEMIGOS TAN LADINOS Y ARTEROS QUE, EN CUANTO APARECEN, TODOS LOS PERSONAJES PRESENTES PIERDEN 50 **XP** Y 1 **PC**.

ADEMÁS, LAS *ECUACIONES LOGARÍTMICAS* PUEDEN HERIR A LOS HÉROES Y AFECTAR A SU EQUILIBRIO MENTAL:

- -1 **PV** SI SE FALLA AL RESOLVER.
- -1 **PV** Y -1 **PC** SI NO SE APLICAN BIEN LAS PROPIEDADES DE LOS LOGARITMOS.
- -1 **PC** SI NO SE COMPRUEBAN LAS SOLUCIONES.
- -1 **PV** SI SE DA POR SOLUCIÓN VÁLIDA UN VALOR QUE NO ES SOLUCIÓN DE LA ECUACIÓN.

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, EL HÉROE GANARÁ UN CORAZÓN DE LOGARITMO COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

SISTEMAS NO LINEALES

UN *SISTEMA NO LINEAL* ES AQUEL QUE CONTIENE ECUACIONES QUE NO SON POLINÓMICAS DE PRIMER GRADO. ES DECIR, QUE PUEDE TENER ECUACIONES POLINÓMICAS DE GRADO MAYOR O IGUAL QUE 2, RACIONALES, IRRACIONALES, EXPONENCIALES O LOGARÍTMICAS.

ORIGINARIOS DE LOS DESIERTOS DEL SURESTE DE MATHLAND, ESTOS ATROCES Y VORACES SISTEMAS PUEDEN ACECHAR AL INCAUTO AVENTURERO DESDE LOS LUGARES MÁS INSOSPECHADOS.

REGLAS ESPECIALES

COMO CON CUALQUIER SISTEMA, EL MÉTODO DE RESOLUCIÓN DETERMINARÁ LA EXPERIENCIA GANADA, AUNQUE HAY QUE TENER CUIDADO PUES NO TODOS LOS MÉTODOS VALDRÁN PARA TODOS LOS *SISTEMAS NO LINEALES*.

UN *SISTEMA NO LINEAL* TENDRÁ TODAS LAS PERDIDAS INICIALES DE VIDA, CORDURA Y EXPERIENCIA ASOCIADA A LOS TIPOS DE ECUACIONES QUE POSEE. TAMBIÉN SE APLICARÁN TODOS LOS PENALIZADORES ASOCIADOS Y TODAS LAS PERDIDAS DE VIDA Y CORDURA.

> *EJEMPLO: UN SISTEMA CON DOS ECUACIONES, UNA RACIONAL Y OTRA EXPONENCIAL, TENDRÁ: -50 XP Y -1 **PV** INICIALES POR LA ECUACIÓN EXPONENCIAL, SI FALLA TENDRÁ UN -10 XP POR LA ECUACIÓN RACIONAL Y -1 **PC** POR LA EXPONENCIAL, -1 **PC** SI NO APLICA BIEN LAS PROPIEDADES DE LAS POTENCIAS, -1 **PV** SI NO COMPRUEBA Y -1 **PV** SI DA POR VÁLIDOS VALORES QUE ANULAN DENOMINADORES.*

SI SE RESUELVE CORRECTAMENTE, EL HÉROE GANARÁ UN CEREBRO NO LINEAL COMO *TROFEO* (VER REGLAS).

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
BESTIARIO DE MATHLAND

ECUACIONES HÍBRIDAS

ALGUNOS ENEMIGOS SON TAN FORMIDABLES QUE PUEDEN SER DE MÁS DE UN TIPO AL MISMO TIEMPO.

EJEMPLO: UNA ECUACIÓN CON INCÓGNITAS EN DENOMINADORES Y EXPONENTES SERÍA RACIONAL-EXPONENCIAL.

CONTRA ESTE TIPO DE *ECUACIONES HÍBRIDAS* NO VALEN LOS BONIFICADORES POR CARACTERÍSTICAS DE **I**NGENIO O **C**ÁLCULO.

UNA *ECUACIÓN HÍBRIDA* TENDRÁ TODAS LAS PERDIDAS INICIALES ASOCIADAS A TODOS LOS TIPOS QUE POSEE, ADEMÁS DE TODOS LOS PENALIZADORES Y REGLAS DE PERDIDA DE VIDA Y CORDURA DE DICHOS TIPOS.

FINALMENTE, SI SE DERROTA A UNA *ECUACIÓN HÍBRIDA*, SE PUEDE ELEGIR COMO *TROFEO* CUALQUIERA DE LOS TROFEOS ASOCIADOS A CUALQUIERA DE LOS TIPOS QUE POSEE.

NUEVAS POCIONES

LOS EFECTOS DE LAS POCIONES YA CONOCIDAS SON APLICABLES A TODAS LAS ECUACIONES Y SISTEMAS DE ESTE **B**ESTIARIO.

ADEMÁS, AHORA TENEMOS DISPONIBLES LAS SIGUIENTES NUEVAS POCIONES:

- **POCIÓN DE VIDA**
  RECUPERA TODOS LOS PUNTOS DE VIDA (ESTA POCIÓN NO SIRVE PARA RESUCITAR).
- **POCIÓN DE CORDURA**
  RECUPERA TODOS LOS PUNTOS DE CORDURA (ESTA POCIÓN NO SIRVE PARA RESUCITAR).

POCIÓN DE RESURRECCIÓN

SI UN PERSONAJE MUERE Y TIENE ESTA POCIÓN EN SU PODER, RESUCITA CON 1 **PV** O 1 **PC** (SEGÚN EL MOTIVO QUE LE CAUSÓ LA MUERTE).

ESTA POCIÓN ES ESPECIAL Y SOLO SE PUEDE CONSEGUIR DE UNA **B**RUJA. **A**DEMÁS, **NO** SE PUEDE HACER ELIXIRES CON ELLA.

TROFEOS

LOS PERSONAJES PUEDEN CAMBIAR LOS *TROFEOS* QUE VAN CONSIGUIENDO PARA CONSEGUIR DISTINTOS BENEFICIOS. ESTOS BENEFICIOS SE PUEDEN OBTENER DE DOS MANERAS:

AL SUBIR DE NIVEL

EN EL MOMENTO DE SUBIR DE NIVEL Y RECLAMAR LA CORRESPONDIENTE RECOMPENSA, PUEDES GASTAR TROFEOS IGUALES (TODOS DEL MISMO TIPO) O TROFEOS DIFERENTES (TODOS DE TIPOS DISTINTOS) PARA OBTENER UN BENEFICIO:

- 3 *TROFEOS*: PUEDES ELEGIR UNA RECOMPENSA QUE NORMALMENTE NO PUEDES ELEGIR (POR EJEMPLO, UN OBJETO MÁGICO SIN SER MAGO) EN VEZ DE TU RECOMPENSA NORMAL.
- 5 *TROFEOS*: ADEMÁS DE TU RECOMPENSA NORMAL PUEDES AÑADIR UNA RECOMPENSA ADICIONAL QUE NORMALMENTE NO PODRÍAS ELEGIR.

CON LA BRUJA LOCAL

CUANDO VISITES A LA **B**RUJA **L**OCAL EN CUALQUIER CIUDAD O POBLADO DE **M**ATHLAND PUEDES VENDER LOS *TROFEOS*:

1 TROFEO.....1 mo	5 TROFEOS.....1 MASCOTA (ANIMAL DE DRUIDA)
2 TROFEOS.....1 POCIÓN	10 TROFEOS.....1 POCIÓN DE RESURRECCIÓN

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