

ECUACIÓN MORTAL 2

GUÍA DEL JUGADOR

PRIMERAS
AVENTURAS EN
MATHLAND

1/4

CREACIÓN DE PERSONAJE

1. ELEGIR RAZA
2. CARACTERÍSTICAS Y BONIFICADORES
3. ELEGIR PROFESIÓN
4. APUNTARSE 100 XP Y NIVEL 1

RAZAS

1. **HUMANOS**
ING: 3 CAL: 3 VEL: 4
2. **ELFONOMIOS**
ING: 4 CAL: 2 VEL: 3
+20 XP EN ECUACIONES SIN PARÉNTESIS.
3. **DENOMINANOS**
ING: 2 CAL: 4 VEL: 3
+20 XP EN ECUACIONES CON DENOMINADORES.
4. **CORCHEHOBBITS**
ING: 2 CAL: 2 VEL: 5
+20 XP EN ECUACIONES CON CORCHETES.
5. **ECUAORCOS**
ING: 4 CAL: 3 VEL: 2
+20 XP EN ECUACIONES CON SOLUCIÓN NEGATIVA
6. **IDENTITROLLS**
ING: 4 CAL: 4 VEL: 1

PROFESIONES

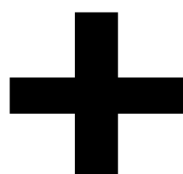
1. **GUERRERO**
NO PENALIZA AL CAMBIAR DE ARMA O ARMADURA.
PUEDE USAR 2 ARMAS A LA VEZ.
2. **MAGO**
TIENE ACCESO A LOS OBJETOS MÁGICOS.
3. **CLÉRIGO**
TIENE ACCESO A LOS OBJETOS CLERICALES.
4. **ALQUIMISTA**
CUANDO CONSIGUES UNA POCIÓN, CONSIGUES OTRA ADICIONAL DE DISTINTO TIPO.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

CARACT.	BONIF.	PENALIZ.
0 a 2	0	-70 XP
3	0	-60 XP
4	0	-50 XP
5	+10 XP	-40 XP
6	+20 XP	-20 XP
7	+40 XP	-10 XP
8 a ∞	+50 XP	0



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

GUÍA DEL JUGADOR

PRIMERAS
AVENTURAS EN
MATHLAND

2/4

NIVELES Y EXPERIENCIA

NIVEL	XP	NIVEL	XP
1	100	11	2.500
2	200	12	3.000
3	300	13	3.500
4	400	14	4.000
5	600	15	4.500
6	800	16	5.000
7	1.000	17	5.500
8	1.300	18	6.000
9	1.600	19	6.500
10	2.000	20	7.000

CADA NIVEL ADICIONAL SE OBTIENE CADA
1.000 XP

GANAR EXPERIENCIA

SOLO SE RECIBE **XP** SI SE RESUELVE LA ECUACIÓN CORRECTAMENTE. SI SE FALLA SE RESTA EL PENALIZADOR DE **VEL** A LA EXPERIENCIA ACUMULADA.

SI LA ECUACIÓN RESUELTA FORMA PARTE DE UN PROBLEMA, SE SUMA EL BONIFICADOR DE **ING**.

SI LA ECUACIÓN RESUELTA NO FORMA PARTE DE UN PROBLEMA, SE SUMA EL BONIFICADOR DE **CAL**.

EQUIPO

PUEDES LLEVAR TODO EL EQUIPO QUE QUIERAS PERO SOLO PUEDES USAR 1 ARMA Y 1 ARMADURA AL MISMO TIEMPO (SI TIENES VARIAS DEBES MARCAR CUAL DE ELLAS LLEVAS EN USO).

CAMBIAR DE ARMA O ARMADURA TIENE UN PENALIZADOR DE -20 XP.

LAS POCIONES SON OBJETOS DE UN SOLO USO QUE SE DEBEN GASTAR **ANTES** DE RESOLVER LA ECUACIÓN. SU EFECTO SOLO SERÁ EFECTIVO SI LA ECUACIÓN ES RESUELTA CORRECTAMENTE. PUEDES GASTAR VARIAS POCIONES AL MISMO TIEMPO.

MODIFICADORES DE XP

PRIMERO SE SUMAN TODOS LOS MULTIPLICADORES Y SE APLICAN A LA RECOMPENSA BÁSICA DE XP.

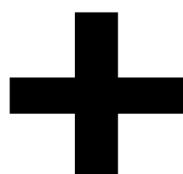
DESPUÉS SE APLICAN TODOS LOS BONIFICADORES Y PENALIZADORES QUE SEAN DE SUMAR Y RESTAR.

AUNQUE SE PIERDA EXPERIENCIA NUNCA SE BAJA DE NIVEL.

LOS NIVELES ALCANZADOS NUNCA SE PIERDEN.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2 GUÍA DEL JUGADOR

PRIMERAS
AVENTURAS EN
MATHLAND

3/4

SUBIDA DE NIVEL

CADA VEZ QUE SE SUBE DE NIVEL SE ELIGE UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

- UN ARMA
- UNA ARMADURA.
- UNA POCIÓN.
- UN OBJETO MÁGICO (MAGOS)
- UN OBJETO CLERICAL (CLÉRIGOS)
- +1 A UNA CARACTERÍSTICA (ING, CAL O VEL)

ARMAS



ESPADA

+30 XP EN ECUACIONES QUE NO FORMAN PARTE DE PROBLEMAS.



HACHA

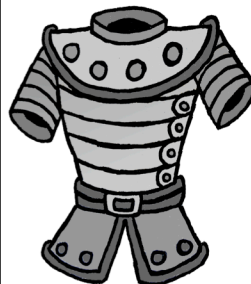
+30 XP EN ECUACIONES QUE FORMAN PARTE DE PROBLEMAS.



ARCO

+15 XP EN CUALQUIER ECUACIÓN.

ARMADURAS



ARMADURA DE MONOMIOS

LA PENALIZACIÓN AL FALLAR UNA ECUACIÓN SIN DENOMINADORES SE REDUCE A LA MITAD.



ARMADURA PRIMARIA

LA PENALIZACIÓN AL FALLAR UNA ECUACIÓN CUYA SOLUCIÓN SEA UN NÚMERO PRIMO SE REDUCE A LA MITAD.



ARMADURA DE PROBLEMAS

LA PENALIZACIÓN AL FALLAR UNA ECUACIÓN QUE FORMA PARTE DE UN PROBLEMA SE REDUCE A LA MITAD.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

GUÍA DEL JUGADOR

PRIMERAS
AVENTURAS EN
MATHLAND

4/4

OBJETOS MÁGICOS

- **BASTÓN DE MAGO**
+ 10 XP EN CUALQUIER ECUACIÓN.
- **SOMBRERO DE HECHICERO**
CADA VEZ QUE SUBES DE NIVEL
OBTIENES +1 **CAL** Y +1 **ING**.
- **CAPA ARCANA**
+5 XP CADA VEZ QUE FALLES UNA
ECUACIÓN.
- **ANILLO DE PODER**
MULTIPLICA POR 2 EL BONIFICADOR
DEL ARMA QUE LLEVES.
- **GAFAS DE ERUDICIÓN**
MULTIPLICA POR 2 LOS BONIFICADORES
DE **ING** Y **CAL**.

OBJETOS CLÉRICALES

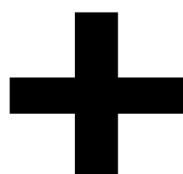
- **AMULETO DE INGENIO**
+2 **ING**
- **AMULETO DE CÁLCULO**
+2 **CAL**
- **AMULETO DE VELOCIDAD**
+2 **VEL**
- **AMULETO DE LA LUZ**
CADA VEZ QUE SUBAS DE NIVEL
RECIBES +50 XP.
- **AMULETO SOMBRÍO**
CADA VEZ QUE ALGUIEN FALLA,
RECIBES +10 XP.
- **AMULETO PROBLEMÁTICO**
+ 30 XP CONTRA PROBLEMAS.
- 30 XP SI SE FALLA UN PROBLEMA.

POCIONES

- **POCIÓN DE POTENCIA**
MULTIPLICA POR 5 LOS XP DE UNA
ECUACIÓN.
- **POCIÓN DE CAMUFLAJE**
UNA ECUACIÓN TE DARÁ XP COMO SI
CUMPLIERA LAS CONDICIONES QUE MÁS
TE BENEFICIAN.
- **POCIÓN DE PARÉNTESIS**
MULTIPLICA POR 2 LOS XP DE UNA
ECUACIÓN CON PARÉNTESIS.
- **POCIÓN DE SIGILO**
+50 XP SI RESUELVES LA ECUACIÓN EN
SILENCIO (SOLO SE PUEDE USAR EN
CLASE).
- **POCIÓN DE GUERRA**
GENERAS BRAZOS ADICIONALES QUE TE
PERMITEN USAR TODAS TUS ARMAS
AL MISMO TIEMPO.
- **POCIÓN FRACCIONARIA**
MULTIPLICA POR 2 LOS XP DE
UNA ECUACIÓN CON DENOMI-
NADORES.



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



LIBRETA STATION