

ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DEL JUGADOR

1/4

CREACIÓN DE PERSONAJE

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

RAZAS

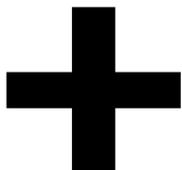
1. **HUMANOS**
ING: 3 CAL: 3 VEL: 4
2. **ELFONOMIOS**
ING: 4 CAL: 2 VEL: 3
+20 XP EN ECUACIONES SIN PARÉNTESIS.
3. **DENOMINANOS**
ING: 2 CAL: 4 VEL: 3
+20 XP EN ECUACIONES CON DENOMINADORES.
4. **CORCHEHOBBITS**
ING: 2 CAL: 2 VEL: 5
+20 XP EN ECUACIONES CON CORCHETES.
5. **ECUAORCOS**
ING: 4 CAL: 3 VEL: 2
+20 XP EN ECUACIONES CON AL MENOS UNA 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 |



ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DEL JUGADOR

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 ES DE GRADO IMPAR SE SUMA EL BONIFICADOR DE **ING**.

SI LA ECUACIÓN RESUELTA ES DE GRADO PAR 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 MANUAL DEL JUGADOR

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 DE GRADO IMPAR.



HACHA

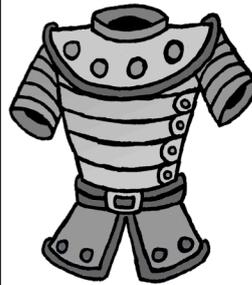
+30 XP EN ECUACIONES DE GRADO PAR.



ARCO

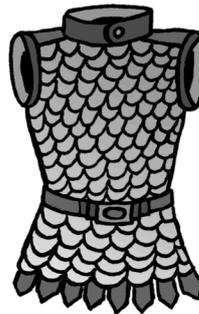
+15 XP EN CUALQUIER ECUACIÓN

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 CON ALGUNA SOLUCIÓN QUE SEA UN NÚMERO PRIMO SE REDUCE A LA MITAD.

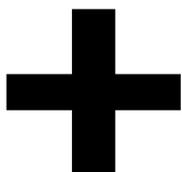


ARMADURA NEGATIVA

LA PENALIZACIÓN AL FALLAR UNA ECUACIÓN CON ALGUNA SOLUCIÓN NEGATIVA SE REDUCE A LA MITAD.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DEL JUGADOR

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.

OBJETOS CLERICALES

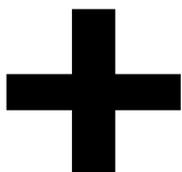
- **AMULETO DE INGENIO**
+2 **ING**
- **AMULETO DE CÁLCULO**
+2 **CAL**
- **AMULETO DE VELOCIDAD**
+2 **VEL**
- **AMULETO DE LA LUZ**
CADA VEZ QUE SUBAS DE NIVEL
RECIBES +50 XP.
- **AMULETO SOMBRÍO**
CADA VEZ QUE ALGUIEN FALLA,
RECIBES +10 XP.

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 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.



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



LIBRETA STATION