MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
SIGUIENTE NIVEL

PRIMERAS AVENTURAS EN MATHLAND

HÉROES AVANZADOS

CUANDO UN PERSONAJE ALCANZA EL NIVEL **20** SE CONVIERTE EN UN *HÉROE AVANZADO.*

LOS HÉROES AVANZADOS TIENEN A SU DISPOSICIÓN NUEVAS RECOMPENSAS CUANDO SUBEN DE NIVEL:

- OBJETOS RACIALES.
- NUEVOS OBJETOS MÁGICOS.
- NUEVOS OBJETOS CLERICALES.
- NUEVAS POCIONES.
- TALISMANES.

ADEMÁS, LOS HÉROES AVANZADOS PUEDEN ESPECIALIZARSE ELIGIENDO UNA SEGUNDA PROFESIÓN. CUANDO SUBAN DE NIVEL PODRÁN CONSEGUIR RECOMPENSAS DE CUALQUIERA DE SUS DOS PROFESIONES. ADEMÁS, CADA COMBINACIÓN DE PROFESIONES TENDRÁ ASOCIADA SU PROPIA DENOMINACIÓN PROFESIONAL Y UNA NUEVA Y ESPECÍFICA HABILIDAD PROFESIONAL.

OBJETOS RACIALES

LOS HÉROES AVANZADOS PUEDEN ELEGIR CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES OBJETOS COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL.

SUS BONIFICADORES SOLO SE APLICAN CUANDO SE RESUELVE CORRECTAMENTE UNA ECUACIÓN.

1. **YELMO CORNUDO**
   +50 XP SI ERES HUMANO.
2. **CAPA ELFONOMICA**
   +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.

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

MANOLO'S GAMES

ECUACIÓN MORTAL 2
SIGUIENTE NIVEL

PRIMERAS AVENTURAS EN MATHLAND

NUEVOS OBJETOS MÁGICOS

- **CALAVERA IRRESOLUBLE**
  +250 XP EN ECUACIONES Y/O PROBLEMAS SIN SOLUCIÓN.
- **BOTAS ALGEBRAICAS**
  REDUCE A 0 TU PENALIZADOR POR **VEL** Y OBTIENES UN BONIFICADOR DE +10 XP CADA VEZ QUE FALLAS UNA ECUACIÓN.

NUEVOS OBJETOS CLERICALES

- **AMULETO DE PODER**
  +2 **ING**, +2 **CAL**, +2 **VEL**
- **AMULETO DE MAESTRÍA**
  CADA VEZ QUE RESUELVES CON ÉXITO UNA ECUACIÓN, RECIBES +5 XP POR CADA OTRA ECUACIÓN QUE HAYAS RESUELTO EN CLASE ESE DÍA.

NUEVAS POCIONES

- **POCIÓN NUMÉRICA**
  SI LA SOLUCIÓN DE LA ECUACIÓN ES UN NÚMERO NATURAL OBTIENES +100 XP, SI ES UN NÚMERO ENTERO NO NATURAL OBTIENES +50 XP Y SI ES UN NÚMERO RACIONAL NO ENTERO, MULTIPLICA POR 2 LOS XP DE DICHA
- **POCIÓN DE AURA**
  DUPLICA TODOS TUS BONIFICADORES CONTRA LA SIGUIENTE ECUACIÓN.

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
SIGUIENTE NIVEL

PRIMERAS AVENTURAS EN MATHLAND

ESPECIALIZACIONES DE GUERRERO

1. PALADÍN

ESCOGE *CLÉRIGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS CLERICALES.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE CONVERTIR SUS ARMAS EN *SAGRADAS*. A PARTIR DE ESE MOMENTO, PODRÁ USAR LAS POSTERIORES RECOMPENSAS DE SUBIDA DE NIVEL EN AUMENTAR EN +20 XP EL BONIFICADOR DE UNA DE SUS ARMAS SAGRADAS.

2. CABALLERO RÚNICO

ESCOGE *MAGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS MÁGICOS.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE CONVERTIR UNA DE SUS ARMAS EN UN *ARMA RÚNICA*.

A PARTIR DE ESE MOMENTO, CADA VEZ QUE RESUELVA CORRECTAMENTE UNA ECUACIÓN CON UN ARMA RÚNICA, PODRÁ AÑADIRLE UNA *RUNA DE PODER*. CADA RUNA AUMENTA EL BONIFICADOR DEL ARMA EN +5 XP.

3. ARTILLERO

ESCOGE *ALQUIMISTA* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE CREAR UNA *BOMBA*.

PUEDES DESTRUIR UNA DE TUS POCIONES PARA DARLE UN BONIFICADOR DE +25 XP A UNA DE TUS BOMBAS.

PUEDES LANZAR UNA DE TUS BOMBAS JUSTO ANTES DE ENFRENTARTE A UNA ECUACIÓN. SI LA RESUELVES CON ÉXITO TE LLEVAS LOS XP ACUMULADOS. EN CUALQUIER CASO, DESPUÉS DE ESTO, LA BOMBA SE DESTRUYE.

ESPECIALIZACIONES DE MAGO

1. MAGO DE GUERRA

ESCOGE *GUERRERO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE INVOCAR A UN *ELEMENTAL* QUE PUEDE MANEJAR TODAS LAS ARMAS AL MISMO TIEMPO.

SI SE FALLA AL RESOLVER UNA ECUACIÓN, EL *ELEMENTAL* DESAPARECE (PERO NO LAS ARMAS QUE PORTA) Y DEBE SER INVOCADO DE NUEVO.

2. DRUÍDA

ESCOGE *CLÉRIGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS CLERICALES.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE ADQUIRIR UN ANIMAL COMO ACOMPAÑANTE.

CADA ANIMAL DA +60 XP CONTRA UN TIPO DE ECUACIÓN DETERMINADO (CON O SIN PARÉNTESIS, CON O SIN DENOMINADORES...) QUE DEBE ESPECIFICARSE CUANDO SE ELIGE. POR EJEMPLO, UN BÚHO QUE DA +60 XP CONTRA ECUACIONES SIN PARÉNTESIS.

3. BRUJO

ESCOGE *ALQUIMISTA* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, PUEDE DESTRUIR CUALQUIER CANTIDAD DE POCIONES PARA CREAR UN *ELIXIR MÁGICO*. ESTE ELIXIR, SI SE TOMA ANTES DE ENFRENTARSE A UNA ECUACIÓN, DARÁ +20 XP POR CADA POCIÓN DESTRUIDA.

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

ECUACIÓN MORTAL 2
SIGUIENTE NIVEL

ESPECIALIZACIONES DE CLÉRIGO

1. MONJE GUERRERO

ESCOGE *GUERRERO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, PUEDE CREAR UN *AURA DE COMBATE* (NIVEL 1) O AUMENTAR EN 1 EL NIVEL DEL *AURA DE COMBATE*.

UN *AURA DE COMBATE* OTORGA UN BONIFICADOR DE +5 XP POR NIVEL TANTO A SU CREADOR COMO A TODOS LOS AVENTUREROS ADYACENTES.

2. NIGROMANTE

ESCOGE *MAGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS MÁGICOS.

ADEMÁS, CADA VEZ QUE RESUELVES CON ÉXITO UNA ECUACIÓN LA CONVIERTES EN UN ZOMBIE QUE TE SIGUE A TODAS PARTES. CADA VEZ QUE FALLES UNA ECUACIÓN PIERDES LA MITAD DE TUS ZOMBIES (REDONDEANDO).

+10 XP CONTRA ECUACIONES POR CADA ZOMBIE QUE TE ACOMPAÑE.

3. DEMONÓLOGO

ESCOGE *ALQUIMISTA* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, HAS HECHO UN PACTO DIABÓLICO CON UN *DEMONIO*. PUEDES DESTRUIR POCIONES PARA ALIMENTAR AL DEMONIO.

EL *DEMONIO* TE DA UN BONIFICADOR DE +10 XP POR CADA POCIÓN DE LA QUE SE HA ALIMENTADO.

ESPECIALIZACIONES DE ALQUIMISTA

1. MAESTRO DE ARMAS

ESCOGE *GUERRERO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE CONVERTIR UNA DE SUS ARMAS EN UN *ARMA ENCANTADA*.

PUEDES DESTRUIR UNA DE TUS POCIONES PARA AUMENTAR EL BONIFICADOR DE UNA DE TUS ARMAS ENCANTADAS EN +10 XP.

2. FORJADOR

ESCOGE *MAGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS MÁGICOS.

ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL PUEDE CREAR UN *OBJETO MÁGICO* DEL TIPO QUE DESEE SIEMPRE QUE NO SEA UN ARMA O UNA ARMADURA (POR EJEMPLO, UN COLLAR O UNAS BOTAS). DEBE ESPECIFICAR UN TIPO DE ECUACIÓN CON UNA CONDICIÓN (CON O SIN PARÉNTESIS, CON O SIN DENOMINADORES...) Y SACRIFICAR LA CANTIDAD DE POCIONES QUE DESEE.

EL OBJETO BONIFICARÁ +15 XP POR CADA POCIÓN DESTRUIDA, CONTRA ECUACIONES DEL TIPO INDICADO EN LA CREACIÓN.

3. CHAMÁN

ESCOGE *CLÉRIGO* COMO SEGUNDA PROFESIÓN Y TIENE ACCESO A LOS OBJETOS CLERICALES.

ADEMÁS, ANTES DE ENFRENTARSE A UNA ECUACIÓN PUEDE DESTRUIR VARIAS POCIONES PARA INVOCAR UN *ESPÍRITU*. ESTE ESPÍRITU DA +20 XP POR CADA POCIÓN DESTRUIDA SI LA ECUACIÓN ES RESUELTA CORRECTAMENTE.

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