

ECUACIÓN MORTAL 2

GUÍA DEL EQUATION MASTER

1/2

INTRODUCCIÓN

COMO EQUATION MASTER TU MISIÓN EN DIRIGIR LA PARTIDA, ELEGIR LAS TEMIBLES ECUACIONES A LAS QUE SE ENFRENTARÁN LOS HÉROES Y DECIDIR LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA (XP).

TAMBIÉN DEBES AYUDAR A LOS JUGADORES A RELLENAR CORRECTAMENTE SU HOJA DE PERSONAJE Y RESOLVER TODAS LAS DUDAS QUE VAYAN SURGIENDO DURANTE EL JUEGO.

LAS DISTINTAS SECCIONES DE ESTA GUÍA INTENTARÁN AYUDARTE EN LA DURA Y GRATIFICANTE LABOR DE SER EQUATION MASTER.

TESOROS PRODIGIOSOS

PUEDES DAR MISIONES Y NIVELES EXTRA PARA COMPLEMENTAR LA EXPERIENCIA DE JUEGO DURANTE LOS PERIODOS VACACIONALES.

EN ESTAS AVENTURAS ES ACONSEJABLE PERMITIR A LOS JUGADORES CONSEGUIR ALGÚN TESORO PRODIGIOSO COMO RECOMPENSA.

ERES LIBRE DE ENTREGAR TESOROS PRODIGIOSOS CUANDO CREAS QUE ES CONVENIENTE PERO SIEMPRE DEBERÍA SER TRAS UN DURO COMBATE O UNA GESTA IMPORTANTE.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

PARA DECIDIR CUANTOS PUNTOS DE EXPERIENCIA OTORGA UNA ECUACIÓN SIGUE LAS SIGUIENTES PAUTAS:

- +10 XP SI ES DE PRIMER GRADO.
- +20 XP SI ES DE SEGUNDO GRADO.
- +40 XP SI ES DE GRADO SUPERIOR A 2.
- +10 XP SI TIENE PARÉNTESIS, +10 XP SI TIENE CORCHETES, +10 XP SI TIENE LLAVES.
- +10 XP SI TIENE DENOMINADORES.
- ENTRE +10 XP Y +30 XP SI TIENE ALGÚN ELEMENTO ADICIONAL QUE AUMENTE LA DIFICULTAD (IDENTIDADES NOTABLES, CAMBIO DE VARIABLE,...).

EXPLORANDO EL MUNDO

CON EL MANUAL DE CAMPAÑA, TÚ Y TUS JUGADORES PODÉIS RECORRER EL FASCINANTE Y PELIGROSO MUNDO DE ECUACIÓN MORTAL 2.

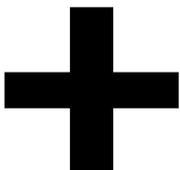
CADA LOCALIZACIÓN INCLUYE SUS PROPIAS REGLAS Y LOS BONIFICADORES Y PENALIZADORES QUE SE DEBEN APLICAR. LOS JUGADORES NO DEBERÍAN CONOCER LOS DETALLES DE LAS LOCALIZACIONES HASTA QUE NO LAS VISITEN.

SI USAS EL MANUAL DE CAMPAÑA SOLO DEBERÍAS ENTREGAR EL MAPA A LOS JUGADORES.

EL MANUAL DE CAMPAÑA TAMBIÉN PUEDE SERVIR PARA UBICAR LAS MISIONES Y LOS NIVELES EXTRA.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2

GUÍA DEL EQUATION MASTER

2/2

PROBLEMAS

SI ESTÁS USANDO **PROBLEMAS SIN FIN**, DEBES TENER EN CUENTAS LAS SIGUIENTES REGLAS A LA HORA DE ASIGNAR LOS PUNTOS DE EXPERIENCIA (**XP**):

- LOS **XP** DE UN PROBLEMA DEPENDEN DE LA ECUACIÓN O SISTEMA NECESARIOS PARA RESOLVERLO.
- SI EL **EQUATION MASTER** LO CONSIDERA OPORTUNO PUEDE AÑADIR **XP** ADICIONALES POR COMPLEJIDAD DEL ENUNCIADO (ENTRE 10 Y 30 **XP** SERÍA LO ACONSEJABLE).

BESTIARIO DE MATHLAND

SI ESTÁS USANDO EL **BESTIARIO DE MATHLAND**, SIGUE LAS SIGUIENTES PAUTAS PARA DETERMINAR LO PUNTOS DE EXPERIENCIA (**XP**) DE LOS ENEMIGOS DESCRITOS EN ÉL:

- ECUACIONES MONSTRUOSAS.....+30 XP
- ECUACIÓN RACIONAL.....+30 XP
- ECUACIÓN IRRACIONAL.....+30 XP (+10XP POR RAÍZ ADICIONAL)
- ECUACIÓN EXPONENCIAL.....+40 XP
- ECUACIÓN LOGARÍTMICA.....+40 XP
- SISTEMA NO LINEAL.....+30/40 XP
- ECUACIONES HÍBRIDAS.....+50 XP

SI EL **EQUATION** ESTIMA QUE HAY ALGUNA DIFICULTAD ADICIONAL NO CONTEMPLADA EN EL **BESTIARIO**, PUEDE AÑADIR EN 10 Y 30 **XP** ADICIONALES

CREAR NUEVOS ELEMENTOS

SI EL **EQUATION MASTER** LO CONSIDERA NECESARIO PUEDE CREAR ELEMENTOS NUEVOS PARA **ECUACIÓN MORTAL 2**:

- **NUEVOS TESOROS PRODIGIOSOS**: ASOCIA EL NUEVO TESORO A UN MATEMÁTICO FAMOSO.
- **NUEVAS RAZAS**: LA SUMA DE LOS VALORES INICIALES DE CARACTERÍSTICAS DEBE SER 9. PUEDE TENER UN BONIFICADOR RACIAL A DETERMINADO TIPO DE ECUACIONES (NORMALMENTE DE +20 XP).
- **NUEVAS PROFESIONES**: LA NUEVA PROFESIÓN DEBE TENER ASOCIADA REGLAS ESPECIALES AL SUBIR DE NIVEL, OBJETOS PROFESIONALES PROPIOS Y/O VENTAJAS RESPECTO A OTRAS PROFESIONES.
- **NUEVOS OBJETOS PROFESIONALES**: PARA DAR MÁS VARIEDAD A LAS PROFESIONES EXISTENTES.
- **NUEVAS ARMAS**: DEBE ESPECIFICARSE CONTRA QUE TIPO DE ECUACIONES BONIFICAN Y COMO COMBINAN CON LAS REGLAS DE LOS NIVELES ÉPICOS Y DEMÁS COMPLEMENTOS.
- **NUEVAS ARMADURAS**: DEBE ESPECIFICARSE COMO REDUCEN EL PENALIZADOR DE VELOCIDAD.
- **NUEVAS POCIONES**: DEBE ESPECIFICARSE COMO MODIFICAN LOS **XP**.

EL ÚNICO LIMITE ES LA IMAGINACIÓN.

