

ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DE CAMPAÑA

INTRODUCCIÓN

CON EL MANUAL DE CAMPAÑA LOS HÉROES PODRÁN EXPLORAR EL FASCINANTE Y PELIGROSO MUNDO DE MATHLAND (VER MAPA ADJUNTO).

CADA LOCALIZACIÓN DE MATHLAND TIENE SUS REGLAS PROPIAS, PELIGROS EXTRA Y RECOMPENSAS ESPECÍFICAS.

ADEMÁS, LA SUBIDA DE NIVEL TIENE UNA REGLA ESPECIAL: EL ORO.

SUBIDA DE NIVEL

CUANDO SE ESTÉ USANDO EL MANUAL DE CAMPAÑA, LA SUBIDA DE NIVEL TIENE UNA REGLA ADICIONAL.

COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, CADA PERSONAJE PUEDE ELEGIR UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES:

1. RECOMPENSA NORMAL + UNA MONEDA DE ORO

CON ESTA OPCIÓN, EL JUGADOR CONSIGUE LA RECOMPENSA QUE DESEE DENTRO DE SUS OPCIONES DE PERSONAJE Y ADEMÁS UNA MONEDA DE ORO (1 mo).

EJEMPLO: FROILÁN EL ROJO, ELFONOMIO MAGO, AL SUBIR A NIVEL 3 ELIGE LA CAPA ARCANIA Y UNA MONEDA DE ORO.

2. TRES MONEDAS DE ORO

CON ESTA OPCIÓN, EL JUGADOR RENUNCIA A SU RECOMPENSA NORMAL Y, A CAMBIO, OBTIENE TRES MONEDAS DE ORO (3 mo).

MONEDAS DE ORO

CON LAS MONEDAS DE ORO (mo) SE PUEDEN COMPRAR OBJETOS Y SERVICIOS EN CADA UNA DE LAS CIUDADES Y POBLADOS DE MATHLAND.

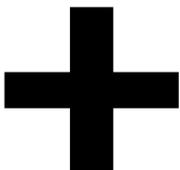
EN CADA POBLACIÓN HABRÁ UN MERCADO, CON DISTINTOS LOCALES Y SERVICIOS, EN DONDE LOS JUGADORES PODRÁN:

- VENDER UN OBJETO PROPIO.
- COMPRAR UN OBJETO O SERVICIO ESTÁNDAR (DISPONIBLES EN TODOS LOS MERCADOS).
- COMPRAR UN OBJETO O SERVICIO LOCAL ESPECÍFICO (CADA POBLACIÓN TENDRÁ UNA SELECCIÓN DIFERENTE).

VENDER OBJETOS PROPIOS

UN PERSONAJE PUEDE VENDER SUS OBJETOS OBTENIENDO ORO SEGÚN LA SIGUIENTE LISTA DE PRECIOS:

- ARMA/ARMADURA1 mo
- POCIÓN1 mo
- OBJETO MÁGICO/CLERICAL1 mo
- OBJETO RACIAL1 mo
- ELIXIR2 mo
- OBJETO MÁGICO FORJADO2 mo
- ARMA MÁGICA2 mo
- ARMA DE FUEGO2 mo
- ARMA SAGRADA3 mo
- PIEDRA DE PODER3 mo
- TESORO PRODIGIOSO5 mo



ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DE CAMPAÑA

OBJETOS Y SERVICIOS ESTÁNDAR (DISPONIBLES EN TODOS LOS MERCADOS)

EN CADA UNA DE LAS CIUDADES Y POBLACIONES DE MATHLAND, LOS PERSONAJES SIEMPRE ENCONTRARÁN DISPONIBLES, EN LOS RESPECTIVOS MERCADOS Y CALLES, LOS SIGUIENTES OBJETOS Y SERVICIOS:

HERRERÍA Y ARMERÍA

COMPRAR ARMA / ARMADURA:

ARMA 3 mo
ARMADURA 3 mo
ARMA DE FUEGO(*) 10 mo

MEJORAR ARMA:

+5 XP AL BONIFICADOR 3 mo
+10 XP AL BONIFICADOR 5 mo

MEJORAR ARMADURA:

PENALIZACIÓN REDUCIDA
A UNA TERCERA PARTE 5 mo
PENALIZACIÓN REDUCIDA
A UNA CUARTA PARTE 10 mo

MEJORAR ARMA DE FUEGO:

+5 XP AL BONIFICADOR 5 mo
+10 XP AL BONIFICADOR 8 mo

(*) SOLO SI SE ESTÁ USANDO SISTEMA LETAL

TABERNA

TODA CIUDAD TIENE ESE OSCURO LOCAL DE DUDOSA REPUTACIÓN DONDE LOS PERSONAJES PUEDEN:

* APOSTAR SU ORO EN PELIGROSOS JUEGOS DE AZAR.

LANZA UN DADO DE 6 CARAS:

1 o 2 -3 mo
3 o 4 -1 mo
5 0 mo
6 o más +5 mo

* TOMAR PARTE EN UNA TÍPICA PELEA DE TABERNA.

LANZA UN DADO DE 6 CARAS:

1 o 2 -1 mo
3 o 4 -50 XP
5 o más 1 mo

BRUJA LOCAL

1 POCIÓN 3 mo
5 POCIONES 12 mo
OBJETO MÁGICO / CLERICAL ... 5 mo

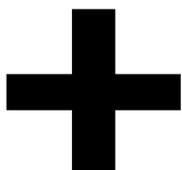
DADOS TRUCADOS:

+1 A LAS TIRADAS 10 mo
+2 A LAS TIRADAS 15 mo

POSADA

EN LA POSADA UN PERSONAJE PUEDE INVERTIR ORO PARA QUE LE ASIGNEN UNA MISIÓN PERSONAL Y CONSEGUIR PUNTOS EXTRA DE EXPERIENCIA (VER REGLAS SOBRE MISIONES).

MISIÓN NIVEL 1 3 mo
MISIÓN NIVEL 2 7 mo
MISIÓN NIVEL 3 15 mo



ECUACIÓN MORTAL 2

MANUAL DE CAMPAÑA

3/4

MISIONES

EN LAS POSADAS DE LAS DISTINTAS CIUDADES Y POBLADOS DE **MATHLAND** SE PUEDEN CONSEGUIR MISIONES CUYO CUMPLIMIENTO OTORGARÁN BENEFICIOS A LOS PERSONAJES QUE CONSIGAN SUPERARLAS CON ÉXITO.

LAS MISIONES SE CLASIFICAN POR NIVEL SEGÚN SU DIFICULTAD Y LAS RECOMPENSAS QUE OTORGAN. QUEDA AL CRITERIO DEL **EQUATION MASTER** LA CONCRECIÓN DE LOS DETALLES DE CADA MISIÓN CONCRETA.

MISIONES DE 1^{ER} NIVEL

NORMALMENTE CONSISTIRÁN EN RESOLVER ENTRE 3 Y 6 ECUACIONES DE UN DETERMINADO TIPO. OTORGAN RECOMPENSAS ENTRE 4 Y 8 MONEDAS DE ORO.

EJEMPLO: FROILÁN EL ROJO ACUDE A LA POSADA DE LA CIUDAD COSTERA DE **PORT LINOMIO** Y ALLÍ, TRAS GASTAR PARTE DE SU ORO CONFRATERNIZANDO CON LOS LUGAREÑOS, ESCUCHA QUE HAY UNA BANDA DE ECUACIONES DE GRADO SUPERIOR A 2 CON DENOMINADORES QUE TIENEN ATERRORIZADO EL LUGAR. LAS AUTORIDADES OFRECEN 4 mo POR LA CAPTURA DE AL MENOS 3 DE ESTAS TRAICIONERAS ECUACIONES.

MISIONES DE 2^O NIVEL

NORMALMENTE CONSISTIRÁN EN IR A UNA LOCALIZACIÓN CONCRETA Y RESOLVER UNA ECUACIÓN DE CIERTA DIFICULTAD (A DISCRECIÓN DEL **EQUATION MASTER**). OTORGAN RECOMPENSAS ENTRE 9 Y 15 MONEDAS DE ORO.

EJEMPLO: TROGO, GUERRERO DENOMINANO DE NIVEL 17, DESPUÉS DE UN DURO VIAJE POR LAS CIÉNAGAS DEL **CORCHETE**, REPONE FUERZAS EN LA POSADA DE LA CIUDAD DE **ALBURGO**. INVIERTE PARTE DE SU ORO EN HACER INDAGACIONES HASTA QUE DESCUBRE QUE LA BRUJA LOCAL OFRECE 13 mo POR UNA PLUMA DE LA ECUACIÓN FÉNIX QUE VIVE EN EL BOSQUE DE LAS IDENTIDADES NOTABLES.

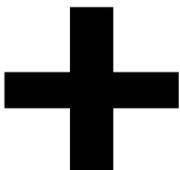
MISIONES DE 3^{ER} NIVEL

LAS MÁS DIFÍCILES DE LAS MISIONES. DEBEN SUPONER UN DESAFÍO Y ACARREAN UNA PENALIZACIÓN SI NO SE CONSIGUEN. COMO RECOMPENSAN PUEDEN OTORGAR TESOROS PRODIGIOSOS (UNO O MÁS)

EJEMPLO: KALA, DRUIDA HUMANA DE NIVEL 32, INVIERTE MUCHO ORO HASTA ENCONTRAR A UN ENIGMÁTICO ANCIANO EN UN RINCÓN DE LA POSADA DE **GAUSSALIA**. LE CUENTA QUE, EN LOS ARRECIFES CONOCIDOS COMO **DIENTES DE GARDANO**, HABITAN UNAS ECUACIONES MARINAS SUMAMENTE MALVADAS QUE PLANEAN CONQUISTAR **MATHLAND**. CUANDO KALA LLEGA AL ARRECIFE, EL **EQUATION MASTER** LE ENTREGA LA RELACIÓN DE LAS ECUACIONES MARINAS. SI DERROTA (RESUELVE) A TODAS LAS ECUACIONES, CONSEGUIRÁ LOS **XP** Y UN TESORO PRODIGIOSO, PERO SI ALGUNA SOBREVIVE, NO RECIBIRÁ **XP** POR LAS RESUELTAS CORRECTAMENTE Y, ADEMÁS, PERDERÁ 1.000 **XP**.



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



LIBRETA STATION

ECUACIÓN MORTAL 2 MANUAL DE CAMPAÑA

SERVICIOS LOCALES DE CADA POBLACIÓN

ADemás DE LOS OBJETOS Y SERVICIOS ESTÁNDAR, CADA POBLACIÓN O LOCALIDAD DISPONDRÁ DE UNO O MÁS SERVICIOS PROPIOS A DISPOSICIÓN DE LOS INTRÉPIDOS AVENTUREROS.

QUEDA A DISCRECIÓN DEL EQUATION MASTER LA CONCRECIÓN DE LOS MISMOS, AUNQUE, EN LÍNEAS GENERALES, DEBERÍAN CUMPLIR LAS SIGUIENTES PAUTAS:

- ESTAR ASOCIADOS A UN PERSONAJE CARISMÁTICO DE LA LOCALIDAD (UN ANCIANO MÍSTICO, UN MONASTERIO, UN TEMPLO DE SABIDURÍA...)
- EN ELLOS SE PODRÍAN CONSEGUIR OBJETOS O BONUS ESPECÍFICOS PARA LOS ENEMIGOS DE LA ZONA.
- TAMBIÉN PUEDEN SER LUGARES DONDE GASTAR ORO Y CONSEGUIR BENEFICIOS ESPECIALES.
- **○** SIMPLEMENTE OFRECER SERVICIOS ESTÁNDAR, PERO DE MÁS CALIDAD (Y MÁS CAROS)

EJEMPLO: FROILÁN EL ROJO LLEGA A FORT RUFFINI AGOTADO TRAS SU VIAJE POR LAS PRADERAS PROBLEMÁTICAS. EL EQUATION MASTER INFORMA QUE, EN LA CIUDAD, ADemás DE LOS SERVICIOS HABITUALES, HAY UN HERRERO DENOMINANO ESPECIALISTA EN PONER RUNAS A LAS ARMAS QUE BONIFICAN CONTRA ECUACIONES DE GRADO 4 O SUPERIOR.

BONIFICADOR +15 XP.....5 mo

BONIFICADOR +20 XP.....8 mo

VIAJANDO POR MATHLAND

VIAJAR POR MATHLAND ES PELIGROSO Y ARRIESGADO.

LAS RUTAS PRINCIPALES ESTÁN MARCADAS EN EL MAPA (LÍNEA NEGRA CONTINUA) Y SON RELATIVAMENTE SEGURAS. VIAJAR POR ZONAS SIN RUTA MARCADA (POR EJEMPLO, ATRAVESANDO LAS MONTAÑAS MONSTRUOSAS O EL REINO MALDITO DE RUFFINI) AÑADE UN PENALIZADOR FIJO DE -50 XP SI SE FALLA AL RESOLVER (ADemás DEL PENALIZADOR QUE YA TUVIERA EL PERSONAJE).

LAS RUTAS MARÍTIMAS SON POSIBLES, PERO TIENEN UN COSTE EN ORO. HAY RUTAS MARÍTIMAS SEGURAS (LÍNEA NEGRA DISCONTINUA) REALIZADAS POR BARCOS DE PASAJEROS. TAMBIÉN ES POSIBLE CONTRATAR UNA EMBARCACIÓN PARTICULAR PARA HACER UNA TRAVESÍA LIBRE.

RUTA SEGURA.....2 mo

TRAVESÍA LIBRE.....10 mo

LOCALIZACIONES

LA LOCALIZACIÓN INICIAL DE ESTA GRAN AVENTURA SERÁ LA GRAN BIBLIOTECA DE MATHTOWN.

EL NOMBRE DE CADA LOCALIZACIÓN DA UNA PISTA DEL TIPO DE ECUACIONES QUE HABITAN EN ESA ZONA (AUNQUE PUEDE HABER DE OTROS TIPOS).

ASÍ, POR EJEMPLO, EN EL DESIERTO DE LOS DENOMINADORES HABRÁ, MAYORITARIAMENTE, ECUACIONES CON DENOMINADORES.

