

ECUACIÓN MORTAL 2

MANUAL DEL EQUATION MASTER

PRIMERAS
AVENTURAS EN
MATHLAND

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 ESTE MANUAL INTENTARÁN AYUDARTE EN LA DURA Y GRATIFICANTE LABOR DE SER EQUATION MASTER.

SIGUIENTE NIVEL

CUANDO TUS AVENTUREROS YA ESTÉN FAMILIARIZADOS CON EL JUEGO BASE, SIGUIENTE NIVEL DA NUEVAS Y VARIADAS OPCIONES PARA MEJORAR Y PERSONALIZAR LOS PERSONAJES.

- NUEVOS OBJETOS MÁGICOS Y CLERICALES.
- NUEVAS POCIONES.
- OBJETOS RACIALES.
- TALISMANES.
- ESPECIALIZACIONES PARA LAS PROFESIONES.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

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

- +10 XP SI ES UNA ECUACIÓN QUE NO FORMA PARTE DE UN PROBLEMA.
- +20 XP SI ES UNA ECUACIÓN QUE FORMA PARTE DE UN PROBLEMA.
- +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.

MISIONES EXTRA

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

EN ESTAS AVENTURAS ES ACONSEJABLE QUE LOS JUGADORES PUEDAN CONSEGUIR ALGUNA RECOMPENSA ESPECIAL.

COMO EQUATION MASTER PUEDES INVENTARTE RECOMPENSAS ESPECIALES COMO ARMAS, OBJETOS MÁGICOS, OBJETOS CLERICALES, POCIONES...

EL MAPA DE MATHLAND PUEDE AYUDARTE A AMBIENTAR LAS PARTIDAS Y A UBICAR LAS MISIONES Y NIVELES EXTRA.

