LA CAMPANA DE GAUSS

AL HACER SONAR ESTA PEQUEÑA CAMPANA DE BRONCE DESPUÉS DE EQUIVOCARTE AL RESOLVER UNA ECUACIÓN, EL PENALIZADOR A LOS **XP** IRÁ A OTRO JUGADOR EN VEZ DE A TI.

LA BOTELLA DE KLEIN

CON ESTA BOTELLA, QUE NO TIENE NI DENTRO NI FUERA, CUALQUIER POCIÓN DURARÁ EL TRIPLE.

MULTIPLICA POR 3 TUS DOSIS DE POCIÓN ACTUALES. A PARTIR DE AHORA, CUANDO ADQUIERAS UNA POCIÓN, APUNTA 3 EN TU EQUIPO.

LA BANDA DE MOEBIUS

CON ESTA BANDA EQUIPADA SE PUEDEN MANEJAR DOS ARMAS AL MISMO TIEMPO (LOS GUERREROS HASTA 3 ARMAS)

LA ESTRELLA DE KOCH

ESTE MEDALLÓN EN FORMA DE ESTRELLA OTORGA A SU PORTADOR UN MULTIPLICADOR POR 3 A LOS **XP** DE CUALQUIER ECUACIÓN

LA ALFOMBRA DE SIERPINSKI

ESTA ALFOMBRA VOLADORA DA +5 A **VEL**. ADEMÁS OTORGA UN +25 XP A CUALQUIER ECUACIÓN RESUELTA CORRECTAMENTE

EL TRIÁNGULO DE TARTAGLIA

ESTA MAZA CON CABEZA TRIANGULAR DA +30 XP A CUALQUIER ECUACIÓN QUE SE RESUELVA CORRECTAMENTE.

ADEMÁS, SI LA ECUACIÓN TIENE ALGUNA SOLUCIÓN ENTERA QUE SEA MÚLTIPLO DE 3, TRIPLICA EL BONIFICADOR.

ARMA

EL YELMO CÓNICO DE MONGE

ESTE YELMO DECORADO CON PODEROSOS SÍMBOLOS MATEMÁTICOS REDUCE A 0 LOS PENALIZADORES AL FALLAR UNA ECUACIÓN. ADEMÁS OTORGA +40 XP A TODAS LAS ECUACIONES CON AL MENOS UNA SOLUCIÓN QUE NO SEA UN NÚMERO ENTERO.

LA RECTA DE EULER

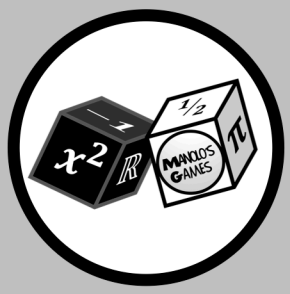
ESTA MAGNÍFICA LANZA DA +50 XP A CUALQUIER ECUACIÓN QUE SE RESUELVA CORRECTAMENTE. CADA VEZ QUE SE SUBA DE NIVEL SE PUEDE USAR LA RECOMPENSA DE SUBIDA EN AUMENTAR EN +10 XP EL BONIFICADOR DE LA LANZA.

ARMA

EL MARTILLO DE PITÁGORAS

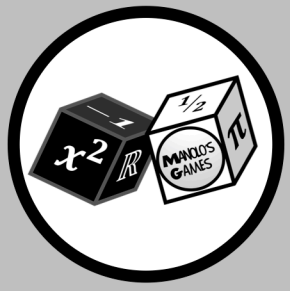
CON ESTE PRODIGIOSO MARTILLO, CUALQUIER ECUACIÓN QUE TENGA ENTRE SUS SOLUCIONES AL MENOS UN NÚMERO NATURAL QUE SEA UN CUADRADO PERFECTO DARÁ +100 XP ADICIONALES

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

La Garra de Arquímedes

Esta poderosa arma de asedio da +250 XP a cualquier ecuación resuelta correctamente pero cuenta como dos armas simultáneas (es decir, solo se puede usar si se pueden usar dos armas al mismo tiempo y la garra de Arquímedes contará como dos)

ARMA (2)

El Amuleto Demoníaco de Laplace

Con este terrible amuleto, cuando llegue la hora de pasar tus **XP** temporales al total, solo pasarás las puntuaciones positivas. Las negativas se las asignarás a otro jugador.
Además, después de resolver correctamente una ecuación tira un dado. Si sale par, duplica los **XP** de la ecuación. Si sale impar, vuelve negativa la puntuación.

El Látigo Espiral de Fermat

Esta antigua y poderosa arma da los siguientes bonificadores:

- +40 XP en ecuaciones con paréntesis.
- +40 XP en ecuaciones con denominadores.
- +40 XP en ecuaciones sin solución.
- +40 XP en ecuaciones con al menos una solución no entera.

ARMA

La Cinta Métrica de Riemann

Esta cinta métrica mística se puede añadir a cualquier arma en cualquier momento añadiendo las siguientes capacidades:

- +25 XP a ecuaciones sin paréntesis.
- +25 XP a ecuaciones sin denominadores.

La Diadema de Diofanto

Con esta elegante diadema, al resolver correctamente una ecuación con coeficientes enteros y cuyas soluciones sean todas enteras, obtienes un multiplicador por 4 a los **XP** obtenidos.

El Ojo de Galois

Con este poderoso artefacto puedes ver el futuro.
DESPUES de resolver una ecuación y ver si la has resuelto bien o no y el tipo de soluciones que tiene, puedes decidir cual era el equipo que llevabas.

La Armónica de Fourier

Con esta poderosa armónica como recompensa cada vez que subas de nivel puedes vincularte a otro jugador que se unirá a tu *grupo* (no hay límite al número de miembros en un *grupo*).
Cuando llegue el momento de pasar los **XP** temporales al total de **XP**, todos los miembros del grupo reciben +50 XP por cada otro miembro en el *grupo*.

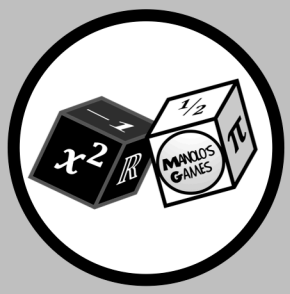
El Ábaco de Fibonacci

- +3 **CAL**.
- Al subir de nivel puedes elegir objetos mágicos o clericales como recompensa aunque no seas mago o clérigo.
- Si eres clérigo o mago, cada vez que obtengas un objeto de tu profesión obtienes además una poción.

El Espejo Ovalado de Cassini

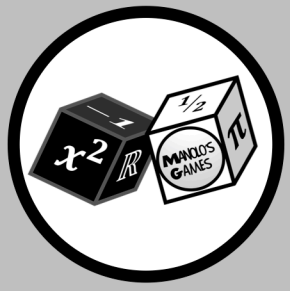
Este magnífico y espectacular espejo encantado lleno de números y símbolos matemáticos, duplica el bonificador de todas las armas que uses en cualquier momento.

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2

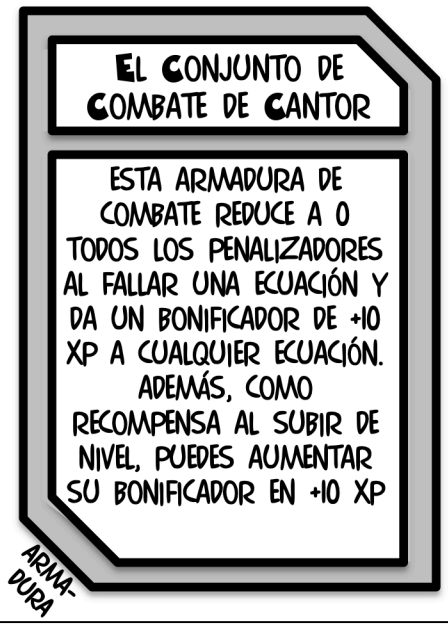
TESOROS PRODIGIOSOS

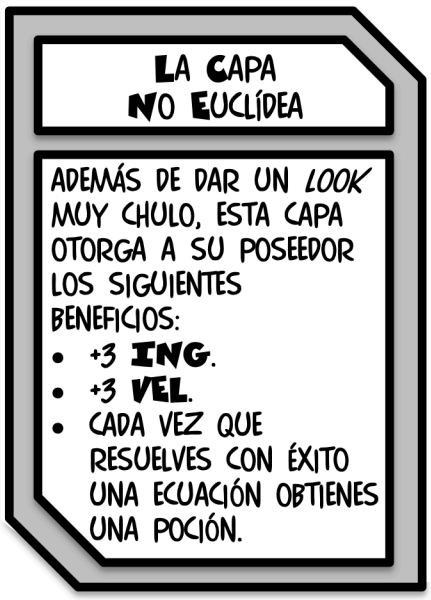
ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS

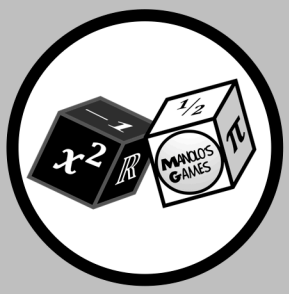
ECUACIÓN MORTAL 2

TESOROS PRODIGIOSOS


EL CONJUNTO DE COMBATE DE CANTOR
ESTA ARMADURA DE COMBATE REDUCE A 0 TODOS LOS PENALIZADORES AL FALLAR UNA ECUACIÓN Y DA UN BONIFICADOR DE +10 XP A CUALQUIER ECUACIÓN. ADEMÁS, COMO RECOMPENSA AL SUBIR DE NIVEL, PUEDES AUMENTAR SU BONIFICADOR EN +10 XP
ARMA-DURA

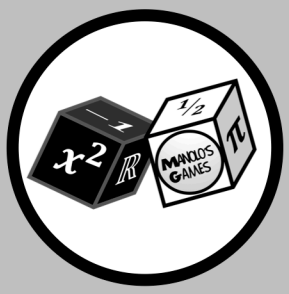

LA CAPA NO EUCLÍDEA
ADEMÁS DE DAR UN LOOK MUY CHULO, ESTA CAPA OTORGA A SU POSEEDOR LOS SIGUIENTES BENEFICIOS:
• +3 ING.
• +3 VEL.
• CADA VEZ QUE RESUELVES CON ÉXITO UNA ECUACIÓN OBTIENES UNA POCIÓN.

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS

ECUACIÓN MORTAL 2



TESOROS PRODIGIOSOS