**17 Problemas, propuestas:**

* Pobreza
* Agua limpia y saneamiento
* Vida submarina
* Paz justicia e instituciones sólidas

**Potenciadores:**

Posibles ideas se podrán sumar algunas

* Pobreza
  + Aumenta la probabilidad de drop de consumibles
* Agua limpia y saneamiento
  + Si se tiene un ataque al 70% de calidad de un 15% de tu salud
* Vida submarina
  + Aumenta el daño en 20%
* Paz Justicia e instituciones sólidas
  + El primer ataque efectivo del enemigo no te hace daño

**Consumibles:**

* Da 5 vidas de salud
* Da 10 vidas de salud
* El próximo ataque hace el doble de daño
* Puedes atacar dos veces este turno
* Reduce la velocidad del ataque y defensa por este turno

**Niveles: (al subir de nivel se restaura toda la vida)**

* **Lv1 5xp**
  + Ataque 5
  + Salud 5
  + Velocidad movimiento 1
  + Velocidad de defensa 1
  + Velocidad de ataque 1
* **Lv2 15xp**
  + Ataque 6
  + Salud 6
  + Velocidad movimiento 1.1
  + Velocidad de defensa 1.1
  + Velocidad de ataque 1.1
* **Lv3 30xp \*1.5 y se redondea a cifras de 5**
  + Ataque 7
  + Salud 7
  + Velocidad movimiento 1.2
  + Velocidad de defensa 1.2
  + Velocidad de ataque 1.2

**Enemigos:**

Pobreza:

* Mendigo lv1 Probabilidad Drop 50%
  + Salud 4-10
  + Ataque 2-4
* Avaro común lv2 Probabilidad Drop 60%
  + Salud 6-14
  + Ataque 3-5
* Empresario corrupto lv3 Probabilidad Drop 70%
  + Salud 8-16
  + Ataque 3-5
* Codicia (Jefe)
  + Salud 40
  + Ataque 2
  + Ataque especial 5 (cuando tiene menos del 25%)