

# Manual de Matemago

Eres el Matemago, guardián de la realidad numérica y portador de la Matemagia. ¡Las tierras de Sencostan son asediadas por las fuerzas del mal! Anomalías de la realidad atacan al reino de los Reales. Estás en tu deber acabar con los esbirros del reino de los Complejos. ¡Pero no temas! Los poderes sagrados de la Matemagia están de tu lado, Matemago, ábrete paso entre las hordas irreales y acaba con el señor i, rey de la maldad.



**Laberinto:** En batalla, la realidad se vuelve confusa hasta para el más sabio, ¡encuentra tu camino a la victoria entre el reino Real para así encontrar las reliquias de un tiempo antiguo y eliminar a tus adversarios!



En los pasillos retorcidos del Gran Laberinto Numérico te aguarda una procesión de adversarios matemáticos. Cada uno es una grieta viviente en la realidad, un acertijo con colmillos. Para avanzar, Matemago, deberás invocar tu Matemagia, descifrar sus secretos y desvanecerlos antes de que ellos deshilachen tu esencia en el éter de los Números Perdidos.

### **Enemigos:**

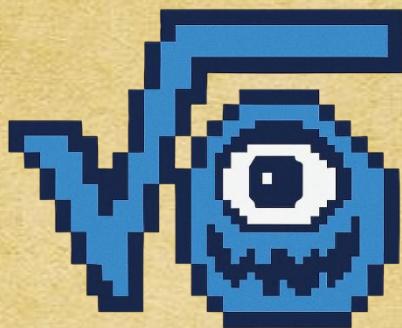
**Cero, la aberración:** Aquel que no puede ser dividido es un acechador, buscará siempre la forma de seguirte el paso.

**Cero:** Un enemigo de velocidad media que persigue al jugador, muere dividido.



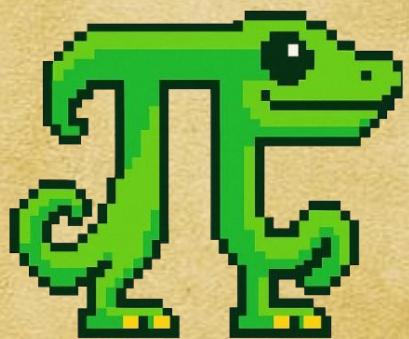
**Sir Raíz Negativa, Estocada de la Muerte:** Aquel que es negativo es un caballero acorazado, protegido por su escudo y atacante a la carga con su estocada mortífera justo detrás. Cuando te crucees con él, cargará contra ti a gran velocidad.

**Raíz Negativa:** Un enemigo de velocidad baja que cuando se cruza con el jugador aumenta su velocidad a media alta. Muere cuando se le aplica valor absoluto.



**Pigarto, el Lagarto de 3.14 Escamas:** Un feroz lagarto gigante que ronda el reino, buscando a alguna presa indiscreta y desprevenida que tenga la desgracia de cruzarse en su camino para convertirla en su alimento.

**Pigarto:** Un enemigo de velocidad alta que ronda los bordes del laberinto.

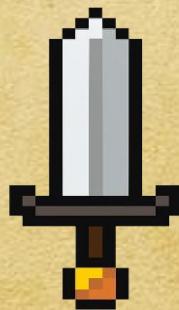


A lo largo del laberinto yacen objetos ancestrales, reliquias impregnadas de Matemagia pura. No son simples herramientas: cada uno resuena con un eco aritmético propio, aguardando al Matemago digno de desatar su poder. Hallarás amuletos que alteran el curso de las ecuaciones, báculos que doman funciones indómitas y talismanes capaces de doblar la realidad como si fuera una hoja de cálculo viva. Úsalos con sabiduría, pues en sus cifras ocultas habita tanto la salvación como el caos.

### Objetos Mágicos:

**La Espada Divisora:** ¡Divide a tus enemigos para debilitarlos y expulsa del plano real a aquel que no puede ser dividido!

**La Espada Divisora:** Quita vida a quien toca y mata al cero.



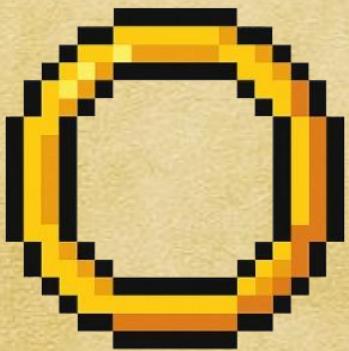
**El Escudo Absoluto:** Que las hordas irreales retrocedan ante tu escudo y que aquel que es negativo que cumpla tu voluntad.

**El Escudo Absoluto:** Te protege de un golpe y mata a la raíz negativa.



**Anillo de las Runas Infinitas:** Un anillo sagrado del que se dice alberga una cantidad infinita de runas numéricas. Su poder es tal que puede derribar incluso al temible Lagarto de 3.14 Escamas.

**Anillo de las Runas Infinitas**



**Adelante, caminante de lo imposible... que la Matemagia guíe cada uno de tus pasos.**