

La Tierra Media - 2da Parte



En nuestra siguiente entrevista con El Señor Oscuro nos cuenta que en realidad es muy variada la gente que anda dando vueltas por la Tierra Media; y los que nos interesa tener en cuenta son los guerreros capaces de ir en contra de su beneficio.

A su vez, estos guerreros, son capaces de portar diversas armas donde cada una tiene sus particularidades, a la hora de otorgar poder a su portador.

Arsenal

En este apartado no vamos a hablar de Arsenal de Sarandí y de sus próximas fechas en el campeonato, sino de los diferentes tipos de armas que pueden portar nuestros queridos guerreros, (los tan poco apreciados por nuestro tan amable Señor Saurón).

- **Espada:** Cada espada tiene un multiplicador de poder entre 1 y 20, y además, mantiene el valor extra según el origen, pero ahora se considera como origen la naturaleza del guerrero que la porta. Repasando cada uno de los valores de los orígenes:
 - Élfico: 25
 - Enano: 20
 - Humano: 15
 - Cualquier otro: 10 veces la cantidad de armas que lleve.
- **Báculo:** Cada báculo sabe cual es el poder que otorga.
- **Daga:** La daga es como una espada chiquita, por lo tanto el poder que otorga, es la mitad que daría una espada con sus mismas características.
- **Hacha:** El hacha está compuesta de un mango, y una hoja metálica con filo. Y se calcula como el largo del mango multiplicado por el peso de la hoja.



Tests Arsenal:

Test	Resultado
Espada con multiplicador de 15 y llevada Enano	300
Hacha con mango de 50 cm, con una hoja de 5kg.	250
¿Otros tests?	

Sobre los Guerreros

Todos los guerreros tienen cosas en común. Por ejemplo, todos son capaces de llevar armas y pueden también transportar elemento útiles para la realización de su viaje. Pero sin embargo, son de diferente naturaleza y hay características propias que dependen de cada uno.

Esta tensión entre similitudes y diferencias se ve reflejada a la hora de calcular el poder de los guerreros, de la siguiente manera.

- **Hobbits:** Los hobbits son habitantes medianos del lugar. No representan una gran amenaza y su cálculo de poder está dado por la siguiente fórmula:
 - vida actual + cantidad de elementos * sumatoria del poder de sus armas
- **Enanos:** Los enanos suelen tener armas muy poderosas, por lo tanto su poder es:
 - vida actual + factor de poder * sumatoria del poder de sus armasEl factor de poder, es un número que depende de cada enano.
- **Elfos:** Una de las características de los elfos es su destreza, representada por un número. Por este motivo es que debemos considerarla a la hora de calcular su poder:
 - vida actual + (destrezaBase + destrezaPropia) * sumatoria del poder de sus armas
 - La destreza base, es común para todos los elfos y puede cambiar. Hoy en día es de 2.
- **Humanos:** Probablemente son los más comunes, pero no por eso los menos importantes. Su cálculo de poder está dado por:
 - vida actual + sumatoria del poder de sus armas / limitador de PoderEl limitador de poder es particular para cada ser humano.
- **Maiar:** Gandalf es uno de ellos. La forma en la cual calcula su poder es representativa de todos los maiares. Los valores de 15 y 300 son factores de poder básico y poder bajo amenaza, respectivamente, que podrían llegar a cambiar.
 - vida actual * factor actual + 2 * sumatoria del poder de sus armas
- **Gollum:** Gollum es un ser particular dentro de la Tierra Media que fue totalmente afectado por el anillo único. Su cálculo de poder es como el de cualquier hobbit, pero la mitad de ese.

Por otra parte, seguimos teniendo a **Tom Bombadil**, del cual no sabemos su naturaleza, pero se asume que su poder es de diez millones.

Resolver:

1. Implementar el cálculo de poder
2. Modelar para los tests a los siguientes guerreros:
 - a. Frodo: Hobbit
 - i. Vida: 50
 - ii. Armas: Daga con multiplicador de poder de 8.
 - iii. Items: Ninguno
 - b. Gimli: Enano
 - i. Vida: 75
 - ii. Armas: Dos hachas iguales de 70 de largo y 5kg la hoja.
 - iii. Factor de Poder: 3
 - c. Léglolas: Elfo
 - i. Vida: 80
 - ii. Destreza: 1
 - iii. Armas: Una espada con multiplicador de 12.
 - d. Aragorn: Humano
 - i. Vida: 85
 - ii. Armas: Su espada Anduril y multiplicador de poder de 18; y una daga de valor 10.
 - iii. Limitador de poder: 20

e. Gandalf: Maiar

i. Vida: 100

ii. Armas: Su espada Glamdring y multiplicador de poder de 10, y su báculo de 400.

Tests de Guerreros:

Test	Resultado
Poder de Frodo (sin items)	?
Poder de Gimli	?
Poder de Légolas	?
Poder de Aragorn	?
Poder de Gandalf	?
Gandalf con 9 de vida, y todas sus armas	?
Poder de Légolas que obtiene medio punto de destreza propia	?

Los Caminos de la Tierra Media



Recorrer la tierra media es una costumbre de todos los días para quienes les gustan las aventuras (?). La Tierra Media está compuesta de regiones, como por ejemplo Rohan, Gondor, Eriador y el mismísimo Mordor. Cada región cuenta con un camino que pasa por las zonas que abarca. Por ejemplo, en Gondor podemos encontrar las zonas de Lossarnach, Lebennin o Minas Tirith.

Importante que como bien dice nuestro difunto (spoiler) amigo Boromir, uno no debe ir solo por la vida, siempre conviene moverse en grupo. Por lo tanto, la acción de recorrer caminos también puede hacerse en grupos de guerreros y no sólo por guerreros sueltos.

Las zonas pueden ser:

- Hay varias zonas de la Tierra Media que solo permite pasar por ella a quienes tengan más de una cierta cantidad de poder. Para Lebennin, dicho cantidad sigue siendo 1500, pero podría ser otro valor en otras zonas. A quién las atraviesa no le pasa nada.
- Existen otras zonas que al igual que Minas Tirith, no hay chances de pasarlas sin tener armas. Recorrerlas implica perder una determinada cantidad de vida a quien lo hace, que en el caso de Minas Tirith sigue siendo de 10 unidades.
- Como Lossarnach no hay otras

Cuando se requiere recorrer un camino en grupo, todos los integrantes del grupo deben poder cumplir las condiciones para atravesarlas y las consecuencias de hacerlo afectan a todos ellos.

Pero además cada zona puede tener un requerimiento extra para ser atravesada. Podemos encontrar distintos tipos de requerimiento:

- Requerimiento de elemento: Un requerimiento de elemento, está dado por una cantidad y el nombre del elemento. Por ejemplo, un requerimiento podría ser: 30 y "Lembas". Esto quiere decir, que para que un grupo pueda pasar, deben sumar al menos 30 lembas entre todos.
- Requerimiento de guerrero: Es un condición que debe verificar al menos un guerrero del grupo.

Algunos ejemplos:

- Tener más de 2 armas
- Tener más de N de poder
- Tener más de M de vida

Resolver:

1. Modelar las regiones, zonas y cómo son sus caminos.
2. Permitir que guerreros sueltos o en grupo atravesen las regiones de la tierra media, con todo lo que ello implica.
3. Definir las pruebas que se consideren apropiadas