

Sataduel - IA

Creación de Personajes

por Omwekiatl 2025

Introducción:

En el presente documento se describen las características que definen a los personajes creados para ser enfrentados en lucha con AI, la idea es que 100 puntos sean distribuidos para conformarlos y limitar su nivel de poder.

Arma Principal			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Ninguna	lucha a mano limpia, sus manos son fuertes	0
1	Espada	arma larga y cortante, con movimiento ágil	10
2	Mazo martillo	con empuñadura corta, puede dar golpes fuertes	10
3	Lanza	palo con punta, usado en melé o arrojadizo	10
4	Látigo con púas	melé de mediano alcance, que puede cortar la piel	10
5	Palo con puntas	un bow largo finalizado en puntas, arma de los monjes	10
6	Mazo con púas	arma pesada, lenta pero de gran impacto	10
7	Arco	lanza flechas, pero sólo cuenta con unas 5	10
8	Ballesta	lanza dardos, pero sólo cuenta con unos 5	10
9	Dagas	dos cuchillos curvos, usados para melé o arrojadizos	10

Arma Secundaria			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Ninguna	no usará algún arma especial	0
1	Guantes pesados	da protección a las manos y nudillos de acero	5
2	Cuchillo	opción de combate para enemigos que están cerca de ti	5
3	Bomba hechiza	un sólo explosivo casero de poco radio	5
4	Escudo pequeño	Escudo liviano, con poca defensa	10

5	Escudo grande	Escudo pesado, con demasiada defensa	20
6	Bomba de gas	Úsala para que tus enemigos te pierdan de vista	
7	Carcaj pequeño	Puedes usarlo para cargar flechas o dardos, hasta 10	10
8	Carcaj grande	Puedes usarlo para cargar flechas o dardos, hasta 20	20
9	Hacha arrojadiza	Hace demasiado daño, pero solo puedes llevar una a la batalla	10

Habilidades			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Ninguna	sin habilidad especial	0
1	Electrificar	genera cargas eléctricas que aturden al contacto	10
2	Congelamiento	absorbe la energía del ambiente ralentizando al otro	10
3	Veneno	inyecta toxinas que hacen efecto luego de minutos	10
4	Ácido	escupe ácido que lentamente corroe la carne	10
5	Lanzar Fuego	tira llamas como de lanzallamas a medio alcance	10
6	Rugido aturridor	onda de sonido que causa choque acústico	10
7	Velocidad	se mueve el doble de rápido que un personaje común	10
8	Regenerar	cura heridas superficiales en minutos	10
9	Vuelo	alas que le permiten mantenerse en el aire segundos	10

Cabeza			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Redonda	cabeza humanoide sencilla	0
1	Casco	gran cráneo cabezón y duro como un casco	10
2	Pico rapaz	gran pico como de águila, puntudo	10
3	Bicéfalo	dos cabezas sencillas en vez de una	10
4	Jirafon	con un cuello largo y flexible como avestruz	10

5	Cornada corta	con cuernos como de cabra, cortos y puntiagudos	10
6	Gran melena	mucho pelo que rodea al cráneo como afro rizado	10
7	Mandíbula corta	como la boca de un perro, corta pero potente	10
8	Mandíbula larga	como la trompa de un cocodrilo con muchos dientes	10
9	Cornada larga	como cachos de alce, enormes y pesados	10

Especie (todas son humanoides de 1.7m)			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Humano	piel de cavernícola, resistente pero simple	0
1	Insectoide	con exoesqueleto de queratina y algunos pelos	10
2	Toro	grueso y pesado, con mucha grasa y peludo	10
3	Reptiliano	con escamas de reptil y una cola larga y delgada	10
4	Aviar	emplumado, con mucho equilibrio y agilidad	20
5	Robótico	células de silicio, piel de lámina de aluminio	20
6	Gorila	muy muscular, fuerte pero piernas cortas	20
7	Archi demonio	muy ágil, muy fuerte, pero con defensa baja	20
8	Baboso	como una rana con baba que lo hace resbaloso	10
9	Elfo	Mayor precisión con armas de largo alcance, torpe con armas de cuerpo a cuerpo	10

Vestimenta			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Trapos ligeros	vestimenta muy básica, sin protección extra	0
1	Pechera de cazador	vestimenta con defensa baja, pero cómoda para disparar proyectiles	10
2	Coraza de escarabajo gigante	defensa alta, es tan pesada que no podrás llevar casco	30

3	Armadura cuero	defensa baja, pero incrementa la velocidad	10
4	Armadura hierro	defensa alta, pero disminuye la velocidad	10
5	Cuero de oso	defensa media, protege contra las bombas hechizas	20
6	Túnica larga	defensa baja, aumenta la agilidad con armas de dos brazos	10
7	Mallas de acero	defensa media, velocidad media, daño recibido por proyectiles aumentado	20
8	Escamas	túnica pegada al cuerpo con escamas de dragón, fuerte contra proyectiles, débil contra armas cuerpo a cuerpo	20
9	Armadura real	alguna vez perteneció al rey de los humanos, defensa alta, velocidad media, aumenta el daño recibido por bombas hechizas	20

Color Físico (tintura de piel) y de Vestimenta (tintura de ropajes)			
ID	Nombre	Descripción	Puntos
0	Blanco	ninguna	0
1	Amarillo	ninguna	0
2	Verde	ninguna	0
3	Azul	ninguna	0
4	Rojo	ninguna	0
5	Gris	ninguna	0
6	Negro	ninguna	0
7	Fucsia	ninguna	0
8	Morado	ninguna	0
9	Café	ninguna	0

Personalidad			
ID	Nombre	Descripción	Puntos

0	Serio	no muestra emociones para evitar ser leído	0
1	Bufón	mantiene burlándose del enemigo, todo es un chiste	0
2	Iracundo	gruñe y muestra los dientes como un salvaje	0
3	Intelectual	piensa muy bien las estrategias en la batalla	0
4	Depresivo	le da igual herirse, puede hacer ataque kamikaze	0
5	Risueño	no importa lo que pase, ríe, sobre confianza tiene	0
6	Psicópata	hace daño por gusto, tortura por gusto	0
7	Bipolar	cambia de tristeza a felicidad de la nada, impredecible	0
8	Sensible	realmente no quiere pelear, actúa defensivamente	0
9	Sensual	coquetea todo el tiempo con el enemigo, un depravado	0