**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 distribuídos 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 aturdidor | 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 estratégias 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 |