ArkhamDB Documentation

Daruich, Nicolás Alberto

2024-01-22

# ArkhamDB

## Tablas

### Tabla: Investigadores

#### Breve descripción contextual

La carta de investigador es unica, y se asigna al jugador. La misma determina las caracteristicas de la construccion del mazo y, por lo tanto, de las posibilidades que dicho jugador tendra en la partida.

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 card\_id INTEGER Si Si   
## 2 inv\_class VARCHAR(25) Si   
## 3 inv\_name VARCHAR(25) Si   
## 4 inv\_nickname VARCHAR(25)   
## 5 inv\_traits VARCHAR(50) Si   
## 6 inv\_health INTEGER Si   
## 7 inv\_sanity INTEGER Si   
## 8 inv\_willpower INTEGER Si   
## 9 inv\_intellect INTEGER Si   
## 10 inv\_combat INTEGER Si   
## 11 inv\_agility INTEGER Si   
## 12 inv\_elder\_sign\_value INTEGER Si   
## 13 inv\_elder\_sign\_effect INTEGER Si   
## 14 inv\_ability VARCHAR(100) Si   
## 15 inv\_legend VARCHAR(1000) Si   
## 16 inv\_deck\_size INTEGER Si   
## 17 inv\_deck\_building VARCHAR(100) Si   
## 18 inv\_unique\_cards VARCHAR(50) Si   
## 19 chapter\_id INTEGER Si Si

#### Descripcion de las columnas: Investigador

* **card\_id**: Identificador único de la carta.
* **inv\_class**: Clase (Guardían, Buscador, etc).
* **inv\_name**: Nombre de la carta.
* **inv\_subname**: Apodo del investigador.
* **inv\_traits**: Rasgos propios de la carta. En este caso, rasgos del investigador.
* **inv\_health**: Tolerancia fisica.
* **inv\_sanity**: Tolerancia mental.
* **inv\_willpower**: Voluntad del investigador.
* **inv\_intellect**: Inteligencia del investigador.
* **inv\_combat**: Habilidad para combatir del investigador.
* **inv\_agility**: Agilidad del investigador.
* **inv\_elder\_sign\_value**: Valor que toma el “elder\_sign” si sale de la bolsa de caos.
* **inv\_elder\_sign\_effect**: Efecto ante la salida del “elder\_sign” al salir de la bolsa de caos.
* **inv\_ability**: Habilidad única del investigador.
* **inv\_legend**:
* **inv\_deck\_size**: Tamaño del mazo requerido por el investigador.
* **inv\_deck\_building**: Características requeridas para la construcción del mazo.
* **inv\_unique\_cards**: Cartas únicas asociadas y requeridas para la construcción del mazo.
* **chapter\_id**: Capítulo de la historia de la cual forma parte.

## Cartas de Jugador

#### Breve descripción contextual

Las cartas de jugador se engloban entre 3 categorías: apoyos, eventos y habilidades. Si bien tienen muchas características comúnes, cada tipo presenta sus particularidades.

### Tabla: Apoyos (Assets)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 card\_id INTEGER Si Si   
## 2 card\_cost INTEGER Si   
## 3 card\_level INTEGER Si   
## 4 card\_type VARCHAR(25) Si   
## 5 card\_class VARCHAR(25) Si   
## 6 card\_name VARCHAR(25) Si   
## 7 card\_phrase VARCHAR(500)   
## 8 card\_traits VARCHAR(50)   
## 9 card\_willpower INTEGER   
## 10 card\_intellect INTEGER   
## 11 card\_combat INTEGER   
## 12 card\_wild INTEGER   
## 13 card\_agility INTEGER   
## 14 card\_passive VARCHAR(50)   
## 15 card\_ability VARCHAR(500) Si   
## 16 card\_health INTEGER   
## 17 card\_sanity INTEGER   
## 18 card\_slot VARCHAR(25)   
## 19 chapter\_id INTEGER Si Si

#### Descripcion de las columnas: Apoyos

* **card\_id**: Identificador único de la carta.
* **card\_cost**: Costo requerido para jugar la carta en una partida.
* **card\_level**: Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
* **card\_class**: Clase (Guardían, Buscador, etc).
* **card\_name**: Nombre de la carta.
* **card\_phrase**: Leyenda de interés narrativo.
* **card\_traits**: Rasgos propios de la carta.
* **card\_willpower**: Iconos de voluntad asignables a una prueba.
* **card\_intellect**: Iconos de intelecto asignables a una prueba.
* **card\_combat**: Iconos de combate asignables a una prueba.
* **card\_agility**: Iconos de agilidad asignables a una prueba.
* **card\_wild**: Iconos comodín asignables a una prueba.
* **card\_health**: Tolerancia fisica.
* **card\_sanity**: Tolerancia mental.
* **card\_passive**: Capacidad pasiva de la carta.
* **card\_active**: Capacidad activa de la carta.
* **card\_slot**: Espacio que ocupa el apoyo en el investigador.
* **chapter\_id**: Capítulo de la historia de la cual forma parte.

### Tabla: Eventos (Events)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 card\_id INTEGER Si Si   
## 2 card\_cost INTEGER Si   
## 3 card\_level INTEGER Si   
## 4 card\_type VARCHAR(25) Si   
## 5 card\_class VARCHAR(25) Si   
## 6 card\_name VARCHAR(25) Si   
## 7 card\_traits VARCHAR(50)   
## 8 card\_willpower INTEGER   
## 9 card\_intellect INTEGER   
## 10 card\_combat INTEGER   
## 11 card\_agility INTEGER   
## 12 card\_wild INTEGER   
## 13 card\_ability VARCHAR(500) Si   
## 14 card\_narrative VARCHAR(500)   
## 15 chapter\_id INTEGER Si Si

#### Descripcion de las columnas: Eventos

* **card\_id**: Identificador único de la carta.
* **card\_cost**: Costo requerido para jugar la carta en una partida.
* **card\_level**: Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
* **card\_class**: Clase (Guardían, Buscador, etc).
* **card\_name**: Nombre de la carta.
* **card\_traits**: Rasgos propios de la carta.
* **card\_willpower**: Iconos de voluntad asignables a una prueba.
* **card\_intellect**: Iconos de intelecto asignables a una prueba.
* **card\_combat**: Iconos de combate asignables a una prueba.
* **card\_agility**: Iconos de agilidad asignables a una prueba.
* **card\_wild**: Iconos comodín asignables a una prueba.
* **card\_active**: Capacidad activa de la carta.
* **card\_legend**: Leyenda de interés narrativo.
* **chapter\_id**: Capítulo de la historia de la cual forma parte.

### Tabla: Habilidad (Skills)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 card\_id INTEGER Si Si   
## 2 card\_level INTEGER Si   
## 3 card\_type VARCHAR(25) Si   
## 4 card\_class VARCHAR(25) Si   
## 5 card\_name VARCHAR(25) Si   
## 6 card\_traits VARCHAR(50)   
## 7 card\_willpower INTEGER   
## 8 card\_intellect INTEGER   
## 9 card\_combat INTEGER   
## 10 card\_agility INTEGER   
## 11 card\_wild INTEGER   
## 12 card\_ability VARCHAR(500) Si   
## 13 card\_narrative VARCHAR(500)   
## 14 chapter\_id INTEGER Si Si

#### Descripcion de las columnas: Habilidades

* **card\_id**: Identificador único de la carta.
* **card\_cost**: Costo requerido para jugar la carta en una partida.
* **card\_level**: Nivel de experiencia requerido para contar con la carta en el mazo.
* **card\_class**: Clase (Guardían, Buscador, etc).
* **card\_name**: Nombre de la carta.
* **card\_traits**: Rasgos propios de la carta.
* **card\_willpower**: Iconos de voluntad asignables a una prueba.
* **card\_intellect**: Iconos de intelecto asignables a una prueba.
* **card\_combat**: Iconos de combate asignables a una prueba.
* **card\_agility**: Iconos de agilidad asignables a una prueba.
* **card\_wild**: Iconos comodín asignables a una prueba.
* **card\_active**: Capacidad activa de la carta.
* **card\_legend**: Leyenda de interés narrativo.
* **chapter\_id**: Capítulo de la historia de la cual forma parte.

### Tabla: Antología (Anthology)

#### Breve descripción contextual

El juego gira en torno a una colección de historias que no tienen necesariamente continuidad, pero que están todas basadas en el universo de Lovecraft. Cada historia se divide a su vez en capítulos que si guardan continuidad y que hacen al todo de la misma. Sin embargo, muchas historias se limitan a un único capitulo.

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 ant\_id INTEGER Si Si -  
## 2 ant\_name VARCHAR(100) Si   
## 3 ant\_type VARCHAR(100) Si   
## 4 ant\_date DATE Si

#### Descripcion de las columnas: Antologia

* **ant\_id**: Codigo único de la historia.
* **ant\_name**: Nombre de la historia.
* **ant\_type**: Tipo de historia (extensa/único capitulo).
* **ant\_date**: Fecha de lanzamiento.

### Tabla: Capítulos (Chapters)

#### Breve descripción contextual

Capítulos que forman parte de una historia extensa, o que hacen a una historia de un único capítulo.

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 chapter\_id INTEGER Si Si   
## 2 ant\_id INTEGER Si Si  
## 3 chapter\_name VARCHAR(100) Si

* **chapter\_id**: Código único de la historia.
* **chapter\_name**: Nombre del capítulo.
* **ant\_id**: Código único de la historia de la cúal el capítulo forma parte.

### Tabla: Jugadores (Players)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 player\_id INTEGER Si Si -  
## 2 player\_name VARCHAR(50) Si

### Tabla: Campañas (Campaigns)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 cam\_id INTEGER Si Si   
## 2 team\_id INTEGER Si Si  
## 3 ant\_id INTEGER Si Si

### Tabla: Equipos (Teams)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 team\_id INTEGER Si Si   
## 2 player\_id INTEGER Si Si  
## 3 deck\_id INTEGER Si Si

### Tabla: Mazos (Decks)

## Columna Tipo Not.Null Primary.Key Foreign.Key  
## 1 deck\_id INTEGER Si Si   
## 2 card\_id INTEGER Si Si