GPT

**habilidades**

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | Identificador único de la habilidad. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre de la habilidad. |
| cantidad | INT | DEFAULT 0 | Intensidad, duración o número de usos. |
| fisica | BOOLEAN | DEFAULT true | Si la habilidad es física (true) o mágica (false). |
| dano | BOOLEAN | DEFAULT true | Si la habilidad causa daño. |
| vida | BOOLEAN | DEFAULT true | Si la habilidad afecta a los puntos de vida. |
| objetivo | ENUM | ('mono','area','auto'), NOT NULL | Tipo de objetivo: único, en área o sobre sí mismo. |
| coste | INT | DEFAULT 0 | Coste para utilizar la habilidad. |
| descripcion | TEXT | NOT NULL | Descripción detallada del efecto o uso de la habilidad. |

PERSONAJES PRINCIPALES

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID único del personaje. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre del personaje. |
| hab\_basica\_id | INT | NOT NULL, FOREIGN KEY | Habilidad principal básica. |
| hab\_secundaria\_id | INT | FOREIGN KEY (nullable) | Habilidad secundaria opcional. |
| hab\_especial\_id | INT | FOREIGN KEY (nullable) | Habilidad especial poderosa. |
| usar\_objeto\_id | INT | FOREIGN KEY (nullable) | Habilidad para usar objetos. |
| graficos | VARCHAR(255) | NOT NULL | Ruta o nombre del archivo gráfico del personaje. |
| vida\_actual | INT | NOT NULL | Puntos de vida actuales. |
| vida\_max | INT | NOT NULL | Puntos de vida máximos. |
| energia\_actual | INT | NOT NULL | Energía actual. |
| energia\_max | INT | NOT NULL | Energía máxima. |
| fuerza\_base | INT | NOT NULL | Fuerza física base. |
| fuerza\_actual | INT | NOT NULL | Fuerza actual tras efectos o equipo. |
| RF\_base | INT | NOT NULL | Resistencia física base. |
| RF\_actual | INT | NOT NULL | Resistencia física actual. |
| PM\_base | INT | NOT NULL | Poder mágico base. |
| PM\_actual | INT | NOT NULL | Poder mágico actual. |
| RM\_base | INT | NOT NULL | Resistencia mágica base. |
| RM\_actual | INT | NOT NULL | Resistencia mágica actual. |
| agilidad | INT | NOT NULL | Afecta velocidad, evasión o turnos. |
| aggro | INT | DEFAULT 1, CHECK (aggro = 1) | Nivel de amenaza generado, útil para enemigos. |
| incapacitado | BOOLEAN | DEFAULT false | Si el personaje está fuera de combate. |
| enfermo | BOOLEAN | DEFAULT false | Si está afectado por una condición negativa. |
| descripcion | TEXT | NOT NULL | Historia o rol del personaje. |

NPCS

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID del NPC. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre del NPC. |
| dialogo | TEXT | NOT NULL | Texto que dice al interactuar. |
| graficos | VARCHAR(255) | NOT NULL | Imagen o sprite del NPC. |
| descripcion | TEXT | NOT NULL | Historia o función narrativa del NPC. |

OBJETOS

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID del objeto. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre del objeto. |
| precio | INT | NOT NULL | Valor en monedas o puntos. |
| descripcion | TEXT | NOT NULL | Descripción del objeto y su uso. |

EQUIPOS

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID único del equipo. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre del equipo. |
| personaje\_id | INT | FOREIGN KEY (nullable) | Personaje que lo tiene equipado. |
| valor\_FF | INT | NOT NULL | Bonus a la fuerza física. |
| valor\_RF | INT | NOT NULL | Bonus a la resistencia física. |
| valor\_PM | INT | NOT NULL | Bonus al poder mágico. |
| valor\_RM | INT | NOT NULL | Bonus a la resistencia mágica. |
| descripcion | TEXT | NOT NULL | Explicación del equipo y sus efectos. |

CONSUMIBLES

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID único del consumible. |
| nombre | VARCHAR(100) | NOT NULL | Nombre del consumible. |
| cantidad | INT | (nullable) | Número de usos por ítem (si aplica). |
| cantidad\_recuperada | INT | (nullable) | Cuánto restaura (vida, energía, etc.). |
| usable\_en\_combate | BOOLEAN |  | Si puede usarse en batalla. |
| descripcion | TEXT |  | Explicación del efecto o condiciones. |

TIENEN CONSUMIBLES

| **Campo** | **Tipo** | **Restricciones** | **Descripción** |
| --- | --- | --- | --- |
| id | INT | PRIMARY KEY, AUTO\_INCREMENT | ID de la relación. |
| personaje\_id | INT | NOT NULL, FOREIGN KEY | Personaje que posee el consumible. |
| consumible\_id | INT | NOT NULL, FOREIGN KEY | Consumible que posee. |
| cantidad | INT | DEFAULT 0 | Número de unidades que tiene el personaje de ese tipo de consumible. |