

Legenda:

- Chave primária
- Chave secundária
- **Chave estrangeira**
- *Atributo especializante*

Mapa(Id, Nome, Ano, Planeta, **Requisito**), Requisito → Item

Espaço(Latitude, Longitude, **Mapa**, **Obstáculo**)

Obstáculo(Descrição)

Personagem(Id, *Tipo*)

 Héroi(Id, Nome, AgilidadeBase, VidaBase, Vida, Experiência, **Espaço**, **Nível**, **Traje**, **Arma**)

 Vilão(Id, Nome, Agilidade, Vida, Experiência, DanoMáximo, DanoCrítico, Rolagens, Defesa, **Espaço**)

Luta(**Herói**, **Vilão**)

EfeitosLuta(**Luta**, **Efeito**, **Personagem**)

Posse(**Item**, **Herói**, Quantidade)

Recompensa(**Item**, **Vilão**, Quantidade)

EfeitosVilão(**Vilão**, **Efeito**)

EfeitosArma(**Arma**, **Efeito**)

Imunidade(Nome, Descrição)

ImunidadesVilão(**Vilão**, **Imunidade**)

ImunidadesTraje(**Traje**, **Imunidade**)

Troca(Id, **Item**, QuantidadeItem, VendaOuCompra, **Base**, **Herói**), Item → Trocável

Consumo(**Herói**, **Consumível**, Vezes)

Rastro(Id, **Espaço**, **Herói**)

Item(Id, *Tipo*)

 Trocável(Id, *Tipo*)

 Equipamento(Id, *Tipo*)

 Traje(Id, Nome, Descrição, QuantidadeMáxima, Valor, NívelMínimo, Defesa, Agilidade)

 Arma(Id, Nome, Descrição, QuantidadeMáxima, Valor, NívelMínimo, DanoMáximo, DanoCrítico, Rolagens)

 Consumível(Id, Nome, Descrição, QuantidadeMáxima, Valor, **Efeito**, Grau, Duração, Cooldown)

 Coletável(Id, *Tipo*)

 Jóia(Id, Nome, Descrição, QuantidadeMáxima, **Efeito**, Grau)

 Moeda(Id, Nome, Descrição, QuantidadeMáxima)

Efeito(Nome, Descrição)

Viagem(Id, **Origem**, **Destino**, **Herói**), Origem → Base, Destino → Base

Base(**Espaço**)

Estoque(**Base**, **Item**, Quantidade), Item → Trocável

Nível(Número, ExperiênciaNecessária, EscalaVida, EscalaAgilidade, EscalaDano)

AcessoEquipamento(**Equipamento**, **Herói**)