

Membro(id, cargo, nível, data, nome, #codClasse, #codCasa)

Casa(<u>cod</u>, end, cidade, #codReg)

Região(cod, nome, restrição_nvl)

Familiar(<u>id</u>, classe, nome, nível, #idMembro)

Classe(<u>cod</u>, nºpessoasClasse, nome, equipamentos, danoCausado, especialização)

Desbloqueia(#codClasse, #codHab)

Habilidades(id, nível, nome, custo)

Missão(<u>cod</u>, nºPessoas, min_nvl, status, tipo, #idNPC)

Participação(#idMembro, #codMissão)

NPC(<u>id</u>, nome, localHab)

Recompensa(#codMissão, cod, tipo)