Jugador (mail, pass, nickname)

NPC (id\_npc, tipo)

Zona(id\_Zona)

Ciudad (Nombre,id\_zona)

Tienda (nombre\_t,id\_npc,nombre\_c)

Espectro (cod\_me,vida,oro\_soltado)

Trol (cod\_mt,vida, oro\_soltado)

goblin (Cod\_gm,vida, oro\_soltado)

Hab\_mago (nombre\_hm, descripción)

Hab\_guerrero (nombre\_hg, descripción)

Hab\_tanque (nombre\_ht, descripción)

Poción (cod\_p, valores\_regeneración, tipo)

Dragón (nombre\_d, vida,nombre\_d\_desbloqueado)

Mago (id\_m, mana,vida,nivel)

Guerrero (id\_g,mana,vida,nivel)

Tanque (id\_t,Mana, vida,nivel)

Personaje (nombre\_p,fuerza,mail,id\_m,id\_g,id\_t)

Escuadrón (id\_e,id\_m,id\_t,id\_g)

Escuadrón\_vence\_dragón (nombre\_d,id\_e,fecha)

Tanque\_tiene\_Hab\_Tanque (nombre\_ht,id\_t)

mago\_tiene\_hab\_mago(Nombre\_hm,id\_m)

guerrero\_tiene\_hab\_guerrero(Nombre\_hg,id\_g)

Personaje\_entrega\_NPC\_Pocion(ID\_NPC,codP,Nombre\_p,fecha)

Daga (ID\_Daga,tipo, Nombre\_P)

Tanque\_enfrenta\_Trol(cod\_MT,id\_t)

Guerrero\_batalla\_Goblin(cod\_MG,id\_g)

Mago\_derrota\_Espectro(cod\_ME,id\_m)

Báculo (Nombre\_B,anio,peso,id\_m)

Hacha (Nombre\_H,anio,peso,id\_t)

Espada (Nombre\_E,anio,peso,id\_g)

Forja (Nombre\_F,id\_npc,Nombre\_b, nombre\_e, nombre\_h)

Tienda\_compra\_Daga(nombre\_t,Nombre\_C,ID\_Daga)

Forja\_se\_encuentra\_ciudad(Nombre\_C,Nombre\_F)

Mago\_fabrica\_en\_Forja(Nombre\_F,id\_m,fecha)

Guerrero\_crea\_en\_forja(Nombre\_F,id\_g,fecha)

Tanque\_hace\_en\_Forja(Nombre\_f,id\_t,fecha)\*/