

## 1. Visão Geral

Definir um módulo de fabricação de itens (crafting) que permita aos jogadores produzir armas, armaduras, consumíveis e itens raros, respeitando regras oficiais de D&D 5e adaptadas ao ambiente de Discord.

## 2. Referências Oficiais

- **Player's Handbook (PHB)**: regras básicas de crafting e uso de ferramentas.
- **Dungeon Master's Guide (DMG)**: custos, tempo e variantes de crafting.
- **Xanathar's Guide to Everything (XGtE)**: opções de downtime e testes de habilidade.

## 3. Categorias de Itens Craftáveis

Categoria	Exemplos	Disponibilidade
Itens Comuns	Espadas, escudos, armaduras leves	Livre, rank mínimo: Ferro
Consumíveis Simples	Munições, kits de primeiros socorros	Livre, rank mínimo: Ferro
Itens Raros	Poções, ferramentas especiais	Reputação/facção mínima ou rank: Prata

*Itens Mágicos e encantamentos serão tratados em documento separado.*

## 4. Requisitos para Iniciar

- **Proficiência**: possuir o kit de ferreiro ou ferramenta apropriada.
- **Localização**: estar em uma oficina (guilda ou cidade).
- **Materiais**: ter componentes ou metade do valor de mercado em PO.
- **Comando**: `/craft iniciar <item_id>` (ver seção de comandos).

## 5. Tempo de Produção Adaptado

Valor de Mercado (PO)	Tempo de Crafting no Bot
Até 50	1 hora real
51-100	2 horas
101-500	6 horas
501-1000	12 horas
>1000	24 horas

**Ajuda:** cada aliado proficiente reduz o tempo total em 1 bloco da tabela.

## 6. Sistema de Progresso

- **Sessões de Trabalho:** cada `/craft trabalhar` consome 1 bloco de tempo e avança o progresso conforme cronograma.
- **Acompanhamento:** `/craft progresso` mostra percentual concluído, tempo restante e participantes.

## 7. Falhas e Testes

- **Itens Comuns/Consumíveis:** nenhuma verificação extra.
- **Itens Raros:** exige um teste de ferramenta (atributo + proficiência, CD definido pelo DMG, ex: CD 15).
- **Sucesso:** progresso normal.
- **Falha:** avança metade do progresso ou consome materiais extras.

## 8. Ajuda de Aliados

- Aliados com proficiência: cada um contribui com +1 sessão de trabalho por período.
- **Comando:** líder convoca aliado com `/craft convidar @user`, que pode aceitar via reação.

## 9. Comandos Principais

- `/craft iniciar <item_id>`: começa nova fila de crafting.
- `/craft trabalhar`: consome um bloco de tempo e atualiza o progresso.
- `/craft progresso`: exibe status atual do crafting.
- `/craft cancelar <craft_id>`: aborta o processo e recupera metade dos materiais.

## 10. Integração com o Sistema de Guilda

- **Rank Mínimo:** itens raros exigem rank mínimo (Prata ou superior).
- **Reputação/Facções:** certos itens só disponíveis para jogadores com reputação positiva em facções específicas.
- **Oficina da Guilda:** benefícios como redução de custo (-10% PO) ou tempo (-1 hora) para membros de ranks altos.

## 11. Especializações de Artesão

Os jogadores podem escolher uma especialização baseada nas guildas de artesãos do PHB, conferindo bônus específicos (tempo reduzido, menor custo, testes mais favoráveis):

d20	Guilda (PT)	Especialização
1	Alquimistas e boticários	Cria poções e elixires
2	Armadores, cadeieiros e ourives	Forja armaduras e fechaduras
3	Cervejeiros, destiladores e vintners	Produção de bebidas
4	Calígrafos, escribas e copistas	Manuscritos, pergaminhos
5	Carpinteiros, telhadores e estucadores	Itens de madeira e estruturas

d20	Guilda (PT)	Especialização
6	Cartógrafos, agrimensores e confeccionadores de mapas	Mapas e instrumentos de navegação
7	Sapateiros e fabricantes de calçados	Artefatos de couro
8	Cozinheiros e padeiros	Comida e rações
9	Sopro de vidro e vidraceiros	Vidros e lentes
10	Joalheiros e lapidários	Joias e gemas
11	Curtidores e tratadores de couro	Artefatos de couro refinados
12	Pedreiros e cortadores de pedra	Itens de pedra e estruturas
13	Pintores, iluminadores e letreiros	Pinturas e sinais
14	Oleiros e fabricantes de telhas	Cerâmica e azulejos
15	Carpinteiros navais e velameiros	Embarcações e velas
16	Ferreiros e metalúrgicos	Armas e ferramentas de metal
17	Funileiros, estanhadores e fundidores	Itens de metal leve e fundição
18	Carroceiros e rodas	Veículos e rodas
19	Tecelões e tintureiros	Tecelagem e tingimento
20	Entalhadores de madeira, tonéis e fabricantes de arcos	Artefatos de madeira especializada

Cada especialização concede: - **-10% no tempo de crafting** de itens da categoria; - **Teste de ferramenta** com vantagem ao criar itens específicos.

## 12. Mecânicas Extras

1. **Qualidade dos Itens:** escala de qualidade (Comum, Superior, Excepcional, Mestre). No final do crafting, rolar 1d20 contra CD para determinar qualidade bônus.
2. **Blueprints e Receitas Secretas:** algumas receitas bloqueadas até o jogador completar missões ou trocar com NPCs/facções; blueprints raros liberam técnicas avançadas.
3. **Upgrades de Oficina:** recursos investidos para melhorar a oficina (e.g. bancada de forja, banco de encantamentos) que reduzem tempo ou aumentam chance de qualidade.
4. **Crafting em Grupo (Projetos Maiores):** projetos cooperativos que exigem múltiplos participantes e duram mais tempo, com recompensas e reputação elevadas.
5. **Manutenção e Desgaste:** itens criados podem ter durabilidade e necessitar de reparos usando `/craft reparar <item_id>`, consumindo materiais.

## 13. Guildas como Facções Vivas

1. **Contratos Exclusivos por Guilda:** cada guilda oferece missões temáticas baseadas na especialização. Ex: Alquimistas mandam coletar reagentes raros; joalheiros pedem gemas exóticas. Desbloqueadas por reputação.

2. **Mercadores de Guilda (NPCs):** vendem materiais e receitas secretas. Reputação influencia preço e acesso.
3. **Desafios de Habilidade:** eventos com tempo real e testes críticos de ferramenta. Ex: reparar algo em 60s ou perder materiais.
4. **Árvore de Progressão da Guilda:** reputação coletiva eleva o nível da guilda, desbloqueando perks globais.
5. **Alianças e Conflitos entre Guildas:** eventos de influência onde jogadores escolhem lados, afetando contratos, preços e relações.
6. **Campanhas Patrocinadas:** arcos de crafting longos em nome da guilda. Ex: forjar armas para um exército ou reconstruir uma cidade.
7. **Artefatos e Legados de Guilda:** itens únicos que só podem ser usados ou melhorados por membros de certa guilda e nível.

## 14. Torre Arcana: Centro de Magia Avançada

A Torre Arcana é a instituição responsável por todas as atividades mágicas que excedem o escopo da Guilda de Artesãos.

### Funções da Torre Arcana

Função	Descrição
Identificação mágica	Serviço padrão da torre. Comando: <code>/identificar &lt;item&gt;</code>
Encantamento +3	Requer item +2 como base. Comando: <code>/encantar_avancado &lt;item_id&gt;</code>
Encantamentos raros	Itens com habilidades especiais, efeitos mágicos complexos.
Rituais e magias especiais	Contratáveis via NPC ou liberadas por reputação ou missões mágicas.

### Requisitos para uso

- Acesso à torre depende de reputação ou de cidade com torre funcional.
- Encantamentos +3 exigem:
- Item +2 previamente criado
- Materiais mágicos raros (Essência Arcana, Runa Estável, etc.)
- Teste de Arcanismo ou pagamento elevado a um NPC da torre

### Estrutura de Comandos

- `/encantar_avancado <item_id>`
- `/identificar <item>`
- `/ritual <nome>`
- `/lista_magias_disponiveis`

### Interação com Jogadores

- Missões da Torre podem ser liberadas para buscar componentes raros
- Reputação na Torre pode desbloquear magias únicas e acesso a serviços exclusivos

## Encantamentos Básicos (Guilda de Artesãos)

- Encantamentos de +1 e +2 ainda são realizados na Guilda, seguindo o sistema padrão de crafting
- Encantamento +3 exige que o item +2 seja levado até a Torre Arcana para upgrade

## 15. Próximos Passos

- Definir lista completa de `item_id`, custo e requisitos.
- Mapear CDs de testes de ferramenta para cada item raro.
- Implementar lógica de convites e ajuda de aliados.
- Criar testes de unidade para fluxo de crafting e mecânicas extras.

---

*Documento inicial para o módulo de crafting e integração mágica, pronto para detalhamento e implementação.*