Criação de Itens

Para criar-se um equipamento é preciso definir suas propriedades:

1. Nomear o item.
2. Definir o material no qual o item foi feito, como couro ferro, prata lunar.
3. Definir o tipo de equipamento que determinado item é e seus subtipos:
   1. Equipamento de cabeça.
      * Diadema/Tiara/Coroa.
      * Cabelo/Prendedor de Cabelo.
      * Máscara.
      * Capacete.
      * Cravo (brinco, piercing, joia indiana na testa, resumindo, fica preso de alguma forma na carne, seja por perfuração ou não, mas não significa tatuagem, pois tatuagem não é um item).
      * Personalizado.
   2. Pescoço.
      * Colar/Coleira.
      * Cravo.
      * Personalizado.
   3. Torso.
      * Armadura leve/Peitoral leve.
      * Armadura média/Peitoral médio.
      * Armadura pesada/Peitoral pesado.
      * Roupa (camisa, blusa, moletom, túnica, etc.).
      * Recipiente (mochila, pochete,bainha, etc.).
      * Cravo.
      * Personalizado.
   4. Pernas.
      * Armadura leve.
      * Armadura média.
      * Armadura pesada.
      * Roupa (calças, bermuda, saia, etc.).
      * Cravo.
      * Recipiente.
      * Personalizado.
   5. Pés.
      * Armadura leve.
      * Armadura média.
      * Armadura pesada.
      * Calçado (botas, sapatos, tênis, etc.).
      * Cravo.
      * Recipiente.
      * Personalizado.
   6. Mãos.
      * Armadura leve.
      * Armadura média.
      * Armadura pesada.
      * Luvas.
      * Anel.
      * Cravo.
      * Recipiente.
      * Personalizado.
   7. Braços.
      * Armadura leve.
      * Armadura média.
      * Armadura pesada.
      * Bracelete.
      * Cravo.
      * Recipiente.
      * Personalizado.
   8. Corpo livre (me refiro a coisas que ficam flutuando, que podem estar rodeando algo ou não como se fossem elétrons ou só ficam girando feito um peão da casa própria, mas que sempre fica flutuando sem que precise de algo para que possa ser tocado.).
      * Orbe.
      * Arma.
      * Personalizado.
   9. Empunhadura.
      * Arma Branca.
      * Arma de tiro a distância.
      * Bastão.
      * Personalizado.
   10. Matéria prima:
       * Mineral.
       * Vegetal.
       * De criatura.
       * Personalizado.
   11. Consumível:
       * Poção.
       * Comida.
       * Bebida.
       * Personalizado.
   12. Objeto de utilidade.
       * Recipiente.
       * Ferramenta.
       * Personalizado.
   13. Móvel.
       * Móvel de comportamento (cadeira, sofá, cama, etc.).
       * Móvel Recipiente (mesa, estante de livro, armário, etc.).
       * Personalizado.
4. O item pode possuir 1 ou mais tipos, dependendo do item, por exemplo, uma braçadeira é tanto do tipo mão braço, ou macacão, que é tanto torso, quanto perna, braço, entre outros.
5. Importante saber que para que um item caiba, tem que haver lógica realista para que possa caber, afinal, não é possível equipar duas armaduras ao mesmo tempo, mas pode fazer algo como equipar uma luva com uma braçadeira por exemplo.
6. Em descrição, você descreverá seu item, ou melhor dizendo, descrever como ele é, seus encantamentos, se ele é um foco arcano ou não, etc., além de descrever as propriedades do item, como se ele é perfurante, cortante, esmagador, ou etc., além disso você pode definir o tamanho, o volume, o peso, e etc.
7. Em Aparência física, você desenhará a forma do seu item ou pegar a imagem dele direto da internet.

Criação de Equipamentos

Nome do equipamento:

Materiais no qual o equipamento é feito:

Tipo/subtipo de equipamento:

Descrição: