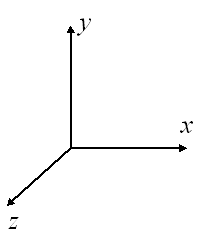
Criação de Itens

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.
8. Cada item terá suas dimensões, sendo elas altura, comprimento e largura, seguindo o esquema da imagem abaixo:

X = Largura.

Y = Altura.

Z = Comprimento

É muito importante mencionar também as dimensões de cada detalhe do item caso necessário, afinal detalhes também interferem no espaço ocupado no recipiente onde determinado item esteja, sem esquecer de mencionar a forma geométrica do item junto a forma geométrica dos seus detalhes, caso alguma medida das dimensões de determinado item não tenha relevância, como o comprimento de um papel por exemplo, não pe preciso mencionar, do mesmo jeito os detalhes sem muita relevância.

1. Além das dimensões existe também o peso do item, este fator também interfere na capacidade de carga de um recipiente, neste caso, ele interfere na resistência do recipiente, afinal, caso o recipiente seja fraco demais para tanto peso, nem se o jogador tivesse 1k de força conseguiria carregar, pois o recipiente ficaria arruinado, junto a isso há a capacidade do jogador carregar peso, que é proporcional a sua força, quanto mais força mais carga ele é capaz de carregar, ou seja, a força delimitará o limite de carga em peso que ele poderá carregar(capacidade máxima), caso ultrapasse este limite ele começará a gastar muita estamina e dependendo do peso pode de ser incapacitado de correr(capacidade crítica) a até não conseguir mais se locomover por tamanha quantidade de peso (capacidade crítica absoluta).
2. Não podemos nos esquecer do volume, o volume delimita quanto espaço um objeto ocupa em um recipiente, seja ele flexível ou não, mas por mais que um recipiente tenha muito volume, caso as dimensões a ocupá-lo seja muito grande o objeto acaba não cabendo ali, é como um cilindro de X=2cm Y=2m Z=2cm em uma mochila de X=9cm Y=9cm Z=9cm, por mais que o volume da mochila comporte o volume do cilindro, as dimensões do cilindro são grandes demais para a mochila.
3. O jogador não possui nenhuma capacidade de carga em termos de volume ou dimensões que permita ele carregar tais objetos, a menos que ele porte um recipiente (como uma mochila), o item seja uma vestimenta, ou use alguma estratégia pra carregar o item (como carregar no baço, ou carregar usando a camisa).

Criação de Equipamentos

Nome do equipamento:

Materiais no qual o equipamento é feito:

Tipo/subtipo de equipamento:

Descrição: