**OBJETIVO**

Permitir que o jogador evolua, customize e fortaleça seu personagem com base em equipamentos que influenciam diretamente os atributos, habilidades e a estratégia do jogo. Este sistema interage com combate, cenário, narrativa e progressão.

**1. CATEGORIAS DE ITENS**

- Equipamentos: Armas, Armaduras, Escudos, Munições  
- Artefatos: Itens mágicos com bônus passivos ou ativos  
- Consumíveis: Poções, elixires, bombas, kits de reparo  
- Exploração: Ferramentas e objetos de progressão de mapa  
- Customização Visual: Itens estéticos com ou sem efeitos  
- Missão: Itens únicos ligados a eventos, quests e bosses  
- Itens Únicos: Poderosos e exclusivos, com efeitos múltiplos

**2. SISTEMA DE EQUIPAMENTOS PRINCIPAIS**

**2.1 Armas**

- Dano, nível, raridade, durabilidade, bônus  
- XP por uso, evolução até nível 100  
- Restrições por classe e raridade  
- Fórmula: dano\_base \* nível \* multiplicador

**2.2 Escudos**

- Defesa, peso, raridade, atributo bônus  
- Fórmula: defesa\_base \* nível \* multiplicador

**2.3 Armaduras**

- Peças: elmo, peitoral, calça, bota  
- Efeitos aleatórios, durabilidade  
- Conjuntos ativam bônus de combate  
- Bônus de conjunto: ataque ou defesa

**2.4 Munições**

- Tipos: flechas e dardos  
- Efeitos aleatórios: venenoso, flamejante etc.  
- Criadas dinamicamente conforme nível do jogador

**3. SISTEMA DE ARTEFATOS**

- Tipos: Amuletos, Anéis, Talismãs, Totens, Relíquias  
- Efeitos passivos (constantes) ou ativos (com cooldown)  
- Ex: Totem de Cura, Anel do Renascimento, Cristal da Ruína  
- Slots: 1 Amuleto, 2 Anéis, 1 Totem, 1 Relíquia  
- Futura fusão de artefatos lendários (ritual místico)

**4. CONSUMÍVEIS**

- Poções: Vida, energia, invisibilidade, velocidade  
- Elixires de força e resistência  
- Bombas, kits de reparo, catalisadores elementais  
- Efeito imediato ou com duração limitada  
- São descartáveis após uso

**5. ITENS DE EXPLORAÇÃO**

- Picareta, machado, rede, lanterna, gancho de escalada  
- Desbloqueiam áreas, abrem rotas secretas  
- Usados fora de combate (exploração ativa)

**6. CUSTOMIZAÇÃO VISUAL**

- Itens de estilo e identidade de facção  
- Capas, tinturas, estandartes, máscaras e acessórios  
- Sem impacto direto no combate (exceto versões raras)

**7. ITENS DE MISSÃO E ÚNICOS**

- Fragmentos de lore, selos, moedas e chaves mágicas  
- Instrumentos de buff, livros de técnicas esquecidas  
- Ex: Pingente de Retorno, Insígnia do Protetor

**8. INTEGRAÇÕES COM OUTROS SISTEMAS**

- Combate: equipamentos, consumíveis, artefatos  
- Inventário: separação por tipo, uso rápido  
- Classes: restrições por arma/artefato  
- Missões: itens ativam eventos especiais  
- Exploração: ferramentas e interação com cenário