**Общие виды предметов**

**Снаряжение** – всё то что можно надеть и снять (броня, оружие, кольца, возможно какие-то артефакты)

**Расходники** – всё что можно использовать или применять (еда, свитки, артефакты активного действия, колбы с зельями)

**Компоненты** – всё то что используется в крафте или требуется при применении способностей (то же пёрышко в ВОВ с помощью которого Маг мог юзать левитацию)

**Предметы для заданий** – таких будет мало, но будут, это предметы, которые нужны только для задания и больше нигде не используются (письма, неюзабельные свитки, записки)

**Снаряжение**

**Броня** – всё то что можно надеть и снять при этом дающее в большей мере защитное преимущество (Щиты, кирасы, плащи, рукавицы, колчан)

**Оружие** – всё то что можно надеть или снять при этом дающие в большей мере атакующие преимущество (Мечи, луки, алебарды, посохи, жезлы, стрелы)

**Кольца** – отдельный вид так как имеет свою механику, а так это всё то что можно надеть или снять при этом дающие разнообразные преимущества ((про механику чуть позже) Кастет тоже кольцо если что, только занимающий 5 слотов)

**Броня**

**Лёгкая броня** – «лёгкая» означает именно вес, то есть какие-то одеяния мага могут хорошо защищать, но весить мало (Плащи, лёгкие под латниками, шоссы, мантии)

**Средняя броня** – самый распространённый вид брони, опять же означающий вес, а не фактическую защиту (Под латниками, лёгкие наплечники-наголенники, кольчуга большого плетения)

**Тяжёлая броня** – популярная среди кавалерии-рыцарей-паладинов, по факту тяжёлая, но и при этом защищает довольно сильно. (Кирасы, пластинчатые под латниками, возможно даже полностью литые латные доспехи)

**Гибридная броня** – может совмещать в себе части от разных видов брони (Бацинет с кольчугой, под латный доспех соединённый кольчугой, латные части руки соединённые кожей)

**Материалы брони**

* У брони нет чёткого деления какой материал или вид брони к какому классу бронирования относиться, то есть любой вид из дальше перечисленных может относиться к любому КБ (Классу Брони).

Ткань, латы, кожа, кольчуга, чешуйчато-под латный, чешуйчато-драконий, литые-латы, драконья-чешуя, деревянный, сыромятный, хлопчатый,

**Оружие**

**Одноручное** – всё то оружие, которое для использования требует одну руку (Жезл, короткий меч, кинжал, топорик)

**Двуручное** – всё то оружие, которое требует для использования две руку (Меч-бастард, посох, лук, большой топор, катана, алебарда)

Без ручное – всё то оружие что не требует для использования руки вовсе, но есть ограничения в том или ином виде (Например, сферы магии, которые ограничены магическими способностями использующего, книги или оружие парящие в воздухе (как пример: маг кинетик который способен управлять предметами и подчинять их своей воле, но опять же ограничен магической силой)

**Одноручное**

Боевой топор, длинный меч, дротик, дубинка, кинжал, кистень, клинок-звезда, коготь, короткий меч, короткое копьё, кукри, лёгкая булава, лёгкая кирка, маленький арбалет, лёгкий молот, бола, боевой молот, дуэльный меч, меч-бастард, пилум, рапира, сай, серп, скимитар, сюрикен, нунчаки, тонги, топорик, тычковый нож, тяжёлая булава, факел, фальката, эсток, лёгкий жезл, книга, сфера, боевые рукавицы, боевая плётка, кодати, фламберг

**Двуручное**

Бёрдышь, большая палица, глефа, двуручный меч, двуручный топор, большое копьё, длинный лук, короткий лук, копьё, коса, лёгкий арбалет, арбалет, двуручный топор, Древковая праща, композитный длинный лук, композитный короткий лук, полэкс, посох, трезубец, троллеруб, тяжёлый арбалет, тяжёлый кистень, фальчион, жезл, катана,

**Кольца**

У самих колец нет делений на какие-то точные подклассы, но есть своя механика  
 У каждого кольца есть свой КО (колечный левел) или же РЛ (ring level) зависящий от силы или величины бонуса которое даёт кольцо. У игрока есть характеристика, которая отображает максимальную сумму КО кольцам. Так же есть количественное ограничение, но это уже зависит от расы и сколько у неё пальцев, пока сделаем просто 10.

**Расходники**

**Еда** – самой потребности в еде в игре не будет, она нужна будет что бы по началу восполнять ХП в дальних походах или тогда, когда не является возможным обычные средства восполнения ХП.  
 **Свитки** – используются для запечатывания заклинания на долгий срок (как правило пару недель, зависит от силы заклинания и силы запечатывающего), позволяет не магическим классам притронуться к великому. Некоторые классы такие как кинетики или магусы могут навсегда изучать заклинания после прочтения свитка. В руках грамотного мага или колдуна могут быть усилены с помощью магии при этом увеличивая разные показатели.

* В будущем возможен апгрейд до подклассов, но пока просто как «свитки»

**Зелья** – их можно приобрести у странствующих алхимиков или в городе, при некоторых стечениях обстоятельств можно изготовить самому. Используются для преодоления разрыва в силе с противником, но для некоторых личностей служат основным способом ведения боя. Так же, как и свитки могут быть усилены магией.

* Так же, как и со свитками возможен апгрейд до подклассов.

**Снаряды** – стрелы, камни, переделанные зелья, всё что используют классы для поражения врагов на дистанции.

**Предметы Для Заданий(ПДЗ)**

По факту тут и говорить нечего это просто предметы для заданий. Почти всегда с ними вообще ничего нельзя сделать.

**ИНВЕНТАРЬ**

***Теги***

**Броня -** самый высший приоритет 1  **Оружие –**самый высший приоритет 1 **Расходники –** пред высший приоритет 2

**Компоненты –** пред низший приоритет 3

**Предметы Для Заданий –** самый низший приоритет 4

Максимум два тега на предмет

*При создании предметов одинаковых тегов необходимо давать ID в одном диапазоне. (Пример: броня с 1 до 500, оружие с 501 до 1000*

**Предметы**

**Компоненты**

**Плотная Кожа –** Ресурс необходимый для некоторых крафтов. (Потом можно будет прописать с кого падает, но это пока НАХЕР не надо)

**Железная руда –** Ресурс необходимый для некоторых крафтов. (Потом можно будет прописать с кого падает, но это пока НАХЕР не надо)

**Снаряжение**

У большинства высокоуровневых предметов (возможно не только предметов типа: снаряжение) будут требования по некоторым характеристикам или атрибутам, или даже по уровню класса или общему уровню персонажа. Пока без этого, так как самих предметов пока очень мало, но это просто чтобы та понимал на будущее.

**Оружие**

**Одноручный Меч** – оружие с которым все учились сражаться.

Одноручное

Физ. Урон – 7-10

Меткость – 56%

Шанс крит. Урона – 13.5%

Рейтинг крит. Урона – x1.2

Для атаки требует ОД - 2

Дополнительные характеристики:

Блокирование – 2.7%

**Короткий Лук** – все начинающие стрелки были вооружены похожим.

Двуручное

Физ. Урон – 6

Меткость – 70%

Шанс крит. Урона – 16.5%

Рейтинг крит. Урона – x1.7

Для атаки требует ОД - 3

Дополнительные характеристики:

Отсутствуют.

**Боевой Нож -** хорошо комбинируется как с самим собой, так и с другими видами оружия.

Одноручное

Физ. Урон – 4

Меткость – 60%

Шанс крит. Урона – 20.5%

Рейтинг крит. Урона – x2.1

Для атаки требует ОД - 1

Дополнительные характеристики:

Отсутствуют.

**Вилы** – обычные вилы для сена.

Двуручное

Физ. Урон – 3

Меткость – 40%

Шанс крит. Урона – 9.5%

Рейтинг крит. Урона – x1.2

Для атаки требует ОД - 2

Дополнительные характеристики:

Отсутствуют.

**Серебряный клинок** – обычный стальной, немного ржавый, клинок, который покрыт серебром.

Одноручное

Физ. Урон – 5

Меткость – 56%

Шанс крит. Урона – 10.5%

Рейтинг крит. Урона – x2.1

Для атаки требует ОД - 2

Дополнительные характеристики:

В два раза повышен урон против нежити и демонов.