

## criação de itens

Muitos personagens são proficientes em alguma ferramenta de artesão e são capazes de criar vários itens. Este documento explica as regras que precisa seguir caso queira criar um item.

### O QUE PODE SER CRIADO

Qualquer coisa na qual seu personagem tenha uma proficiência adequada em alguma ferramenta de artesão. Se você quer fazer uma arma, precisa ser proficiente ferramentas de ferro. Se quiser fazer poções, precisa ser proficiente em Suprimentos de Alquimista ou Kit de Herbalismo...

Supondo que seu personagem tenha a proficiência apropriada e as ferramentas para poder construir, todos os itens listados no Livro do Jogador estão disponíveis para serem criados no 1º nível - incluindo uma poção básica de cura.

A partir do 3º nível, você se torna capaz de criar itens mágicos comuns e incomuns. Isso inclui armas, armaduras, escudos, focos de magia e munições com modificadores +1, pergaminhos, poções que replicam magias de até 3º nível, e até roupas e jóias que permitem conjurar uma magia de 1º nível uma vez por dia sem consumir um espaço de magia.

O livro do mestre tem uma lista completa de itens mágicos que podem ser construídos, dependendo do seu nível.

À medida que você ganha níveis, você consegue criar itens mágicos mais poderosos.

Raridade	Nível Mínimo
Comum	3º
Incomum	3º
Raro	6º
Muito Raro	11º
Lendário	17º

### Fórmulas

Criar certos itens mágicos exigirá que você tenha uma fórmula escrita - uma receita de criação.

Você não precisa de fórmula para os seguintes itens:

- Qualquer item mundano
- Poções de Cura
- Quaisquer itens +1, +2, ou +3 que não tenham nenhum outro efeito adicional

Por exemplo, uma espada +1 não precisa de fórmula, mas uma espada +1 que entra em chamas e dá dano extra de fogo exigirá uma fórmula.

Se o seu personagem é um conjurador e o item que está criando replicará um dos efeitos de alguma magia sua, então você também não precisa de uma fórmula para o item. Um Paladino com *Destrução Lancinante* não precisaria de fórmula.

Você precisa da fórmula até terminar completamente a construção do item.

## Custos

Construir itens mundanos requer metade do preço de venda do item.

O custo de construir um item mágico depende da sua raridade, alguns podem exigir um pouco a mais ou um pouco menos do que descrito na tabela, à depender do mestre.

Raridade	Custo
Comum	100 PO
Incomum	500 PO
Raro	5,000 PO
Muito Raro	50,000 PO
Lendário	500,000 PO

Uma versão mágica de algum item mundano custa o metade do preço de venda do item mais o custo apropriado da tabela.

Por exemplo, se quiser construir uma armadura de placas, seu custo será de 750 PO, dado que a armadura tem o preço de venda de 1500 PO. Caso deseje contruir a versão +1 dessa armadura, ela terá um custo adicional de de 5000 PO, pois a armadura +1 é considerada um item raro, totalizando 5750 PO de custo.

### CUSTO DE ITENS CONSUMÍVEIS

Itens mágicos que são consumidos custam menos do que o descrito na tabela.

- Poções e pergaminhos custam 1/4 do preço listado.
- Munição mágica custa 1/10 do preço listado.

### COMPONENTES ESPECIAIS

Alguns itens mágicos precisam de ingredientes que não estão disponíveis tão facilmente. Isso é especialmente verdade para itens Muito Raros ou Lendários.

Você talvez precise dedicar uma aventura inteira para conseguir achar esses ingredientes necessários, à critério do mestre.

### TEMPO DE CONSTRUÇÃO

A criação de um item é um processo demorado.

Geralmente, você só realizará um trabalho assim no período de descanso entre aventuras.

O progresso diário é medido em peças de ouro. Quanto mais caro for um item, mais tempo será necessário para produzi-lo. Se você tiver ajudantes que também sejam proficientes nas ferramentas e possuam as ferramentas necessárias, poderá adicionar o progresso de cada um para criar o item. Eles não precisam ser necessariamente conjuradores como você se estiver criando um item que replica uma magia sua.

- Para itens mundanos, a progressão é de 25 PO por dia por trabalhador.
- Para Itens mágicos, a progressão é de 50 PO por dia por trabalhador.

Por exemplo, para criar uma espada +1, seu custo seria de basicamente 500 PO, portanto demoraria 10 dias para terminar. Se tiver mais três ajudantes, o tempo cai para 3 dias.

## OFICINAS

Uma oficina é uma sala cheia de ferramentas e equipamentos úteis para a prática de um ofício específico, como uma forja, padaria, biblioteca ou laboratório de alquimia.

Trabalhar em uma oficina pode aumentar sua velocidade de criação, mas não afeta o custo de criação.

Construir e equipar uma oficina custa 5000 PO e demora 60 dias. Você não precisa estar presente para a construção e montagem da sua oficina, supondo que confie em seu contratante com o dinheiro.

Até 5 criaturas podem usar a oficina simultaneamente.

## BÔNUS DE VELOCIDADE

Ao construir um item em uma oficina apropriada, o progresso de PO por dia é dobrado, sendo 50 PO para itens mundanos, ou 100 PO para itens mágicos, para cada trabalhador.

## OBTENDO FÓRMULAS

Se você precisar de uma fórmula, você pode tanto procurar alguém que a possua ou tentar desenvolver uma própria. Você também pode desencantar o item para obter a fórmula dele.

## ADQUIRINDO DE ALGUÉM

Geralmente esse caminho leva a alguma aventura. Vários artesãos habilidosos possuem fórmulas que estão dispostos a vender, ou dar em troca de algum favor.

## DESENVOLVENDO UMA FÓRMULA

Projetar uma fórmula é um trabalho parecido com criar o item mágico em si. A fórmula é sempre uma raridade maior que o item em si, se o item for lendário o custo é o dobro da tabela, e você também precisa adicionar o custo do item mundano se necessário, dado que suas pesquisas envolveram experimentações. Você também precisa ter todos os pré requisitos necessários para criar o item, incluindo ferramentas, proficiências e nível.

Uma vez que criar a fórmula, você pode usá-la para criar o item dela, não podendo fazê-lo antes de terminar de desenvolvê-la.

## ENCANTANDO UM ITEM

Você consegue transformar um item mundano em mágico se tiver todos os pré requisitos necessários para criar o item. O custo diminui para apenas o da tabela de custos dos itens mágicos.

Por exemplo, se já tiver uma armadura de placas, você pode encantá-la para +1 e gastar apenas 5000 PO. O tempo é o mesmo de criar um item mágico, com o mesmo progresso.

## DESENCANTANDO UM ITEM

Você consegue desencantar um item mágico se quiser, efetivamente tornando-o mundano. Para isso, você precisa ter os pré requisitos necessários para criar o item, com excessão de sua fórmula. O custo é de metade do preço descrito na tabela de custo de itens mágicos, e o tempo é o mesmo de criar um item mágico, com o mesmo progresso.

Ao final do processo, o item se torna mundano e você obtém a fórmula para construir o item, caso este tenha uma fórmula associada à ele, juntamente com o mesmo processo.