

ITENS PARA MONTARIAS

Alguns itens usados por montarias afetam também seu condutor. No caso das montarias capazes de transportar mais de uma criatura, o condutor será o personagem que estiver controlando a montaria.

Os itens mágicos descritos nesta seção foram projetados para cavalos, mas podem ser modificados para se adaptar a praticamente qualquer tipo de montaria. Quando um PdJ troca sua montaria ele também pode usar o ritual Transferir Encantamento (consulte o Apêndice 1) para remodelar um item. Os itens mágicos para montarias não possuem bônus crescentes como o dos personagens.

ITENS PARA MONTARIAS

Nvl	Nome	Preço (PO)
1	Barda Impenetrável	360
2	Jaez Espelhado	520
3	Ferraduras da Velocidade	680
3	Sela da Força	680
4	Arreio Fantasma	840
5	Rédeas da Ação Veloz	1.000
6	Sela do Mártir	1.800
8	Sela Firme	3.400
9	Ferraduras do Zéfiro	4.200
11	Barda Impenetrável	9.000
15	Sela do Pesadelo	25.000
15	Sela do Tubarão	25.000
18	Ferraduras Celestiais	85.000
21	Barda Impenetrável	225.000

Arreio Fantasma

Nível 4

Este arreio concede um aspecto fantasmagórico à montaria e a capacidade de atravessar objetos sólidos.

Posição do Item: Montaria 840 PO

Propriedade: A montaria adquire resistência 10 vs. necrótico.

Poder (Diário): Ação Mínima. O personagem e sua montaria adquirem alternância até o final do próximo turno do usuário.

Barda Impenetrável

Nível 1+

Com esta barda, seu heroísmo concede uma aura protetora à sua montaria, resguardando-a.

Nível 1 360 PO Nível 21 225.000 PO

Nível 11 9.000 PO

Posição do Item: Montaria (aplique este efeito à barda)

Propriedade: Enquanto estiver sendo cavalgada, a montaria adquire resistência 5 contra todos os tipos de dano.

Nível 11: Resistência 10.

Nível 21: Resistência 20.

Ferraduras Celestiais

Nível 18

Uma montaria com estas ferraduras é capaz de voar.

Posição do Item: Montaria 85.000 PO

Propriedade: A montaria adquire um deslocamento de voo igual ao terrestre.

Ferraduras da Velocidade

Nível 3

Estas ferraduras delgadas de aço concedem mais velocidade à montaria.

Posição do Item: Montaria 680 PO

Propriedade: Todas as formas de deslocamento da montaria aumentam em 1 quadrado.

Ferraduras do Zéfiro

Nível 9

Estas ferraduras de ferro negro permitem que a montaria corra por qualquer tipo de terreno.

Posição do Item: Montaria 4.200 PO

Propriedade: A montaria ignora os efeitos de terrenos acidentado e pode atravessar superfícies líquidas como se fossem sólidas. Quaisquer efeitos adversos do terreno, como o dano causado pelo ácido ou pela lava, afligem a montaria normalmente.

Jaez Espelhado

Nível 2

Este jaez contém fileiras de cristais facetados que protegem contra ataques em área.

Posição do Item: Montaria 520 PO

Propriedade: A montaria recebe +1 de bônus de item nas defesas de Fortitude, Reflexos e Vontade.

Poder (Sem Limite): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque de área tem como alvo a montaria que ele está cavalgando. A montaria não é mais alvo do ataque.

Rédeas da Ação Veloz

Nível 5

Este arreio elegante de couro permite que você e sua montaria reajam mais rapidamente ao perigo.

Posição do Item: Montaria 1.000 PO

Poder (Encontro): Nenhuma Ação. O personagem pode ativar este poder no começo do encontro, antes de determinar a iniciativa. A montaria cavalgada pelo personagem faz um teste de iniciativa usando o modificador de iniciativa do usuário. Se ela obtiver um resultado maior que o teste do personagem, este pode adotá-lo no lugar do seu próprio.

Sela Firme

Nível 8

Esta sela mantém você montado mesmo contra efeitos que normalmente fariam com que você caísse da montaria.

Posição do Item: Montaria 3.400 PO

Poder (Encontro): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando uma montaria que ele está cavalgando é puxada, empurrada ou conduzida. A montaria não é puxada, empurrada ou conduzida.



Sela da Força

Nível 3

Esta sela de couro tingido tem detalhes em latão e permite que a montaria transporte até mesmo as cargas mais pesadas.

Posição do Item: Montaria 680 PO

Propriedade: A capacidade de carga da montaria aumenta em 50 por cento em todas as categorias. Por exemplo, um cavalo com esta sela teria uma carga normal de 178 kg, uma carga pesada de 356 kg e uma capacidade máxima para arrastar de 890,5 kg.

Sela do Mártir

Nível 6

Os que buscam proteger suas montarias a qualquer custo apreciam esta sela.

Posição do Item: Montaria 1.800 PO

Propriedade: A montaria recebe +1 de bônus de item em todas as defesas.

Poder (Sem Limite): Interrupção Imediata. O personagem pode ativar este poder quando um ataque causa dano à montaria que ele está cavalgando. A montaria sofre metade do dano do ataque e o personagem sofre a outra metade. Nenhum efeito é capaz de prevenir ou reduzir o dano causado ao cavaleiro.

Sela do Pesadelo

Nível 15

Esta sela em couro negro retorcido permite que você aproveite melhor a capacidade de teleporte de sua montaria.

Posição do Item: Montaria 25.000 PO

Propriedade: Quando a montaria se teleporta, o cavaleiro que a estiver cavalgando pode permanecer montado e se teleportar junto com ela mesmo que o movimento da montaria normalmente não permitisse isso.

Sela do Tubarão

Nível 15

Esta sela permite que você e sua montaria nadem e respirem embaixo d'água.

Posição do Item: Montaria 25.000 PO

Propriedade: A montaria consegue respirar na água com a mesma facilidade que respira o ar e adquire um deslocamento de natação igual ao seu deslocamento terrestre. Enquanto estiver montado, o personagem consegue respirar na água com a mesma facilidade que respira o ar e pode falar normalmente embaixo d'água.