

vientos. Cuando la tabla indica que al cabalgavientos se le conceden 0 conjuros de un nivel dado (por ejemplo, 0 conjuros de 1.º nivel a nivel 1.º) obtiene sólo aquellos conjuros bonificados que su puntuación de Sabiduría le permita. Un cabalgavientos prepara y lanza sus conjuros del mismo modo que el druida, pero debe elegirlos de la lista de conjuros que se da más adelante.

**Tasar montura (Ex):** a 1.º nivel, un cabalgavientos puede comparar dos monturas del mismo tipo y decir a simple vista cual de las dos es superior (más fuerte, más rápida, más inteligente, con mayor resistencia y demás). Si así lo desea, el cabalgavientos puede realizar también una comparación punto por punto de dos monturas. Dedicando un asalto a examinar ambas, puede determinar cuál tiene la mayor puntuación en una única característica de su elección. Después de un segundo asalto de estudio, un cabalgavientos familiarizado con este tipo de criatura puede también determinar si las puntuaciones de la montura en cada característica están por encima, por debajo o en la media de su especie. Tras un tercer asalto de estudio, el cabalgavientos puede decir cuán extrema es la puntuación de característica (esto es, si el modificador que genera es superior o inferior en más de cuatro puntos a la media de esa especie). La aptitud de tasar montura nunca da como resultado un valor numérico. Los DMs deben describir lo que descubre el cabalgavientos.

**Montura elegida:** el cabalgavientos puede designar cualquier montura individual en la que previamente haya cabalgado como su montura elegida. Esta criatura no puede ser un compañero vinculado (como un familiar, la montura de un paladín o un compañero animal) a nadie en ese momento, y si su puntuación de Inteligencia es igual o mayor que 3, debe estar de acuerdo con esta relación. El cabalgavientos puede utilizar cualquier método que desee para obtener esta colaboración (la habilidad de Diplomacia, el chantaje o incluso la persuasión mágica) pero la criatura debe aceptarla voluntariamente.

El cabalgavientos debe pasar un mínimo de tres días entrenando a su montura elegida antes de que los beneficios tengan efecto.

Tras ellos, la criatura gana las ventajas listadas en la tabla 5-6, basadas en el nivel del cabalgavientos. La criatura retiene su propio tipo y no obtiene otras aptitudes que las listadas, aunque se considera un compañero vinculado a efectos de la aptitud *romper vínculo* (ver la clase de prestigio *asolador*, en este mismo capítulo).

El cabalgavientos sólo puede tener una montura elegida en un momento dado, y cualquiera de las dos partes puede concluir esta relación en cualquier momento sin ninguna penalización. Una vez que ésta ha concluido, la montura pierde los beneficios obtenidos de acuerdo a la Tabla 5-6. Si la montura elegida es el caballo de guerra de un paladín, las reglas de la barra lateral 'La montura del Paladín' en el *Manual del Jugador* reemplazan a las dadas aquí.



TABLA 5-6: LA MONTURA DEL CABALGAVIENTOS

Nivel del cabalgavientos	Bonificador DG	Bonificador Armadura Natural	Ajuste Fuerza
1-3	+2	+4	+2
4-6	+4	+6	+2
7-9	+6	+8	+4
10	+8	+10	+4

**Nivel del cabalgavientos:** sólo los niveles de cabalgavientos que posea el personaje. Si la montura sufre una consunción de energía, trata a la criatura como a la montura de un cabalgavientos de menor nivel.

**Bonificador a los DG:** estos son DG de ocho caras (d8) adicionales, cada uno de los cuales proporciona también un modificador de Constitución, como de costumbre. Recuerda que los DG adicionales también mejoran el ataque base de la montura y las salvaciones base.

**Bonificador a la armadura natural:** la cantidad en la cual aumenta el bonificador por armadura natural de la criatura.

**Ajuste de Fuerza:** añade esta cantidad a la puntuación de Fuerza de la montura.

TABLA 5-5: EL CABALGAVIENTOS

Nivel de clase	Atq. Base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+2	Competencia con montura 4 DG, montura elegida, tasar montura, vínculo de empatía	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+3	Asistir montura, dote de montura 1	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+3	Curador de monturas, dote adicional	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+4	Competencia con montura 8 DG	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+4	Amistad con las monturas, dote de montura 2	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+5	Competencia con montura 12 DG	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+5	Dote adicional, vínculo con la montura	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+6	Competencia con montura 16 DG	2	1	1	1
9.º	+8	+6	+3	+6	Dote de montura, suerte de la montura	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+7	Competencia con montura (todas)	2	2	2	1