

# SURVIVALIST

Survivalist  
Level

(PÍCARO)

## SURVIVALIST

Nivel de  
Pícaro

1

☐

Hardy  
Ataque furtivo

2

☐

Evasión

3

☐

Endure Elements

4

☐

Esquiva Asombrosa

8

☐

Esquiva Asombrosa Mejorada

10

☐

Talentos Avanzados

20

☐

Golpe maestro

## HARDY

Can go twice the normal number of days for your race without water before suffering dehydration, and triple the normal number of days without food before suffering starvation.

## ATAQUE FURTIVO

BON DAÑO  
FURTIVO

Nivel de  
Pícaro

Misc

d6

$$= \left( \frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) +$$

(Redondear arriba)

Daño de ataque furtivo se aplica cuando el objetivo es flanqueado o pierde el bonus DES a CA.

En ataques a distancia, solo se aplica dentro de 30ft.

No se multiplica con crítico.

No puede ser no letal, excepto usando armas no letales.

## ENDURE ELEMENTS

Nivel

3

Cast Endure Elements as a spell-like ability, with a caster level equal to your Rogue level.

Suffer no harm from being in hot or cold environments. Equipment is likewise protected.

Endure Elements does not protect you from fire or cold damage.

## GOLPE MAESTRO

Nivel

20

Un ataque furtivo exitoso puede también añadir uno de los siguientes:

• Dormir durante 1d4 horas

• Paralizado durante 2d6 asaltos

• Asesinado

GOLPE MAESTRO  
CD FORTALEZA

Nivel de  
Pícaro

$$= 10 + \left( \frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) + \text{INT}$$

Golpe maestro no puede ser usado de nuevo en el mismo objetivo en 24 horas, pasen la Salv Fort. o no

## TALENTOS DE PÍCARO

TALENTOS  
CONOCIDOS

Nivel de  
Pícaro

Misc

A partir de nivel 10, un Pícaro  
puede aprender Talentos Avanzados

$$\text{[Caja]} = \left( \frac{\text{Nivel de Pícaro}}{2} \right) + \text{Misc} \quad (\text{Redondear abajo})$$

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14