

# ARCHMAGE

Tier  
Mythique

## DUR A TUER

Quand vous êtes en dessous de 0pv, vous vous stabilisez toujours sans faire de jet de constitution (les dommages de saignement comptent toujours)

Don't die until negative hp equals double your constitution score.

+ 3 pv

Bonus hit points  
per tier

## SURGE

Grade Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour ajouter à n'importe quel d20

1 ☐ d6

4 ☐ d8

7 ☐ d10

10 ☐ d12

## SCORE DE CARACTERISTIQUE

Grade Bonus to ability scores

2 ☐ +2

4 ☐ +2

6 ☐ +2

8 ☐ +2

10 ☐ +2

FOR

INT

DEX

SAG

CON

CHA

## AMAZING INITIATIVE

INITIATIVE  
BONUS

Tier  
Mythique

Grade  =

Spend one use of mythic power to take an additional standard action

## RECUPERATION

Grade Récupérez tous vos points de vie après 8h de repos

3 Spend one use of mythic power to regain half your maximum hit points and use of any limited daily abilities

## JETS DE SAUVEGARDE MYTHIQUES

Grade On a successful saving throw against a non-mythic effect, suffer no effects.

5 Les jets de sauvegarde contre les effets mythiques ne sont pas affectés

## FORCE DE VOLONTÉ

Grade Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour relancer n'importe quel d20

6

## INSTOPPABLE

Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour terminer n'importe quel de:

- Saigne
- Aveugle
- Confus
- Recroquevillé sur soi-même
- Ébloui
- Épuisé
- Sourd
- Entangled
- Effrayé
- Fasciné
- Fatigué
- Paralysé
- Nauséux
- Paniqué
- Staggered
- Shaken
- Sickened
- Staggered
- Etourdi

## IMMORTEL

Grade If you are killed return to life 24 hours later, regardless of the condition of your body. You do not regain any limited daily abilities.

9

Cela ne s'applique pas si vous vous faite tuer par un coup-de-grâce ou un coup critique d'un ennemi mythique, ou une arme épique.

Grade Peut être définitivement tué seulement par un coup de grâce ou un coup critique avec un artefact

10

## HEROS LEGENDAIRE

Grade Regagnez une utilisation de pouvoir magique par heure

10

## TRUE ARCHMAGE

Grade When you cast a spell targeting non-mythic creatures, the target must make any saving throws twice and take the lower result.

10

Gain spell resistance 15 + your highest caster level. Once per round, when this spell resistance protects you from a mythic enemy, regain one use of mythic power.

## ARCHMAGE ARCANA

## POUVOIR MYTHIQUE

POUVOIR  
PAR JOUR

Tier  
Mythique

Extra

= 3 + (  × 2 ) +

Utilisation  
Aujourd'hui

## COMPETENCES DE VOIE

Grade

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

COMPETENCES DE VOIE

DONS MYTHIQUES

1

3

5

7

9