

# ARCHMAGE

Tier  
Mítico

## DURO DE MATAR

Por debajo de 0pg, siempre se estabiliza sin necesitar prueba de Constitución (aunque el sangrado aún cuenta).

No muere hasta que los pg negativos igualan el doble de su puntuación de Constitución.

+ 3 pg

Bonus hit points  
per tier

## SURGE

Tier Gasta un uso de poder mítico para agregar a cualquier D20

1 ☐ d6

4 ☐ d8

7 ☐ d10

10 ☐ d12

## ABILITY SCORE

Tier Bonus a puntuaciones Características

2 ☐ +2

4 ☐ +2

6 ☐ +2

8 ☐ +2

10 ☐ +2

FUE

INT

DES

SAB

CON

CAR

## INICIATIVA ASOMBROSA

BONUS  
INICIATIVA

Tier  
Mítico

Tier  =

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

## RECUPERATION

Tier Recobra todos los puntos de golpe con descanso durante 8 horas

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

## PRUEBAS SALVACIÓN MÍTICAS

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

5 Las tiradas de salvacion contra efectos miticos no se ven afectadas

## FUERZA DE VOLUNTAD

Tier Spend one use of mythic power to reroll any d20, or force a foe to reroll, even after the result is revealed.

6

## Imparable

Spend one use of mythic power to end any one of:

- Sangrado
- Cegado
- Confundido
- Aterrado
- Atontado
- Deslumbrado
- Enrojecido
- Enmarañado
- Exhausto
- Fascinado
- Fatigado
- Asustado
- Mareado
- Despavorido
- Paralizado
- Estremecido
- Nauseado
- Grogui
- Aturdido

## IMMORTAL

Tier si mueres, vuelves a la vida 24 horas más tarde, independientemente de la condición de tu cuerpo. No recuperas ninguna aptitud diaria limitada

9

This does not apply if you were killed by a coup-de-grace or critical hit by a mythic enemy, or an epic weapon.

Tier Can only be permanently killed by a coup-de-grace or critical hit with an artefact.

10

## HÉROE LEGENDARIA

Tier Recupera un uso de poder mítico por hora

10

## TRUE ARCHMAGE

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

Tier 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.

10

## ARCHMAGE ARCANA

## Poderes Míticos

PODER  
POR DIA

Tier  
Mítico

Extra

$$\boxed{\phantom{000}} = 3 + (\boxed{\phantom{00}} \times 2) + \boxed{\phantom{00}}$$

Usos Hoy ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

## PATH ABILITIES

Tier

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

PATH ABILITIES

DOTES MÍTICAS

Tier

1

3

5

7

9