

# 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.

## SURGE

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

- 1 ☐ d6  
4 ☐ d8  
7 ☐ d10  
10 ☐ d12

## ABILITY SCORE

Nivel Bonus a puntuaciones Características

- 2 ☐ +2 FUE INT  
4 ☐ +2  
6 ☐ +2 DES SAB  
8 ☐ +2 CON CAR  
10 ☐ +2

## INICIATIVA ASOMBROSA

BONUS  
INICIATIVA Tier  
Mítico

Nivel  =

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

## RECUPERATION

Nivel 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

Nivel 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

Nivel 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
- Ensondecido
- Enmarañado
- Exhausto
- Fascinado
- Fatigado
- Asustado
- Mareado
- Despavorido
- Paralizado
- Estremecido
- Nauseado
- Grogui
- Aturdido

## IMMORTAL

Nivel 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.

Nivel Can only be permanently killed by a coup-de-grace or critical hit with an artefact.  
10

## HÉROE LEGENDARIA

Nivel Recupera un uso de poder mítico por hora  
10

## TRUE ARCHMAGE

Nivel 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

## MYTHIC POWER

PODER  
POR DÍA

Tier  
Mítico

Extra

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

Usos ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐  
Hoy ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

## PATH ABILITIES

Nivel

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Nivel

1

3

5

7

9

PATH ABILITIES

DOTES MÍTICAS