

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.

SURGE

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

- 1 ☐ d6
4 ☐ d8
7 ☐ d10
10 ☐ d12

SCORE DE CARACTERISTIQUE

hhh Bonus to ability scores

- 2 ☐ +2
4 ☐ +2
6 ☐ +2
8 ☐ +2
10 ☐ +2

STR INT
DEX SAG
CON CHA

AMAZING INITIATIVE

INITIATIVE
BONUS

Tier
Mythique

hhh 2 =

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

RECUPERATION

hhh 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 SAUEGARDE MYTHIQUES

hhh 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

hhh Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour relancer n'importe quel d20, ou forcer un adversaire à rejeter son jet même si le résultat est déjà connu

6

INSTOPPABLE

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

- * Saigné
- * Aveugle
- * Confus
- * Recroquevillé sur lui-même
- * Ébloui
- * Sourd
- * Entanglé
- * Épuisé
- * Fasciné
- * Fatigué
- * Effrayé
- * Nauséeux
- * Paniqué
- * Paralysé
- * Shaken
- * Sickened
- * Staggered
- * Etourdi

IMMORTELL

hhh 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 faites tuer par un coup-de-grâce ou un coup critique d'un ennemi mythique, ou une arme épique.

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

10

HEROS LEGENDAIRE

hhh Regagnez une utilisation de pouvoir magique par heure

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.

hhh 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

hhh

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

COMPETENCES DE VOIE

DONS MYTHIQUES

hhh

1

3

5

7

9