	ARCHMAGE Tier Mythique	`		ARCHMAGE ARCANA
	DUR A TUER	L		
Quand vous êtes en dessous de Opv, vous vous stabilisez toujours sans faire de jet de constitution (les dommages de saignement comptent toujours)				
		-		
Don't o	lie until negative hp equals double your constitution score.			
	SURGE	H		POUVOIR MYTHIQUE
hhh 1	Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour ajouter à \Box d6			VIR Tier Extra
4	□ d8	PA	R JOU	
7	□ d10			= 3 + (× 2) + Aujourd'hui
10	□ d12	K		COMPETENCES DE VOIE
``	SCORE DE CARACTERISTIQUE		hhh	
hhh	Bonus to ability scores		1	
2	= +2 STR INT			
4	DEX SAG		2	
Q Q	-+2 DEA SAU		_	
10	□ +2 CON CHA			
K	AMAZING INITIATIVE		3	
	INITIATIVE Tier			
	BONUS Mythique	F#7		
hhh 2	=	VOIE	4	
_	Spend one use of mythic power to take an additional	DE V		
	standard action	ESI	5	
T	RECUPERATION	ENC		
hhh	Récupérez tous vos points de vie après 8h de repos	PET		
3	Spend one use of mythic power to regain half your maximum hit points and use of any limited daily abilities	COMPETENCES DE	6	
, 1	ETS DE SAUVEGARDE MYTHIQUES	0		
	On a successful saving throw against a non-mythic		7	
hhh	effect, suffer no effects.		7	
5	Les jets de sauvegarde contre les effets mythiques ne sont pa	is af	ectes	
``	FORCE DE VOLONTÉ		8	
hhh	Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour relancer n	'imp	orte qu	uel d20, ou forcer un adversaire à rejeter son jet même si le résultat est déjà connu
6	TAYOTO DD A DA D			
•	INSTOPPABLE		9	
	Dépensez une utilisation de pouvoir mythique pour terminer r	ner n'imp		
	Saigne Aveugle Confus Recroquevillé sur \$táthátéme Ebloui		10	
hhh	* Sourd • Entangled * Epuisé			
8	* Fasciné * Fatigué * Effrayé			
	* Nauséeux * Paniqué • Paralysé • Shaken • Sickened • Staggered			
	* Etourdi			
•	IMMORTEL *			
	If you are killed return to life 24 hours later, regardless of			
hhh 9	the condition of your body. You do not regain any limited daily abilities.			
7	Cela ne s'applique pas si vous vous faîte tuer par un coup-de			
	ou un coup critique d'un ennemi mythique, ou une arme épiqu	ie.		
	Can only be permanently killed by a coup-de-grace or		hhh	
10	critical hit with an artefact.		1	<u> </u>
*	HEROS LEGENDAIRE			
hhh 10	Regagnez une utilisation de pouvoir magique par heure		3	
	TRUE ARCHMACE	JES)	
hhh 10	TRUE ARCHMAGE	DONS MYTHIQUES		
	When you cast a spell targeting non-mythic creatures, the target must make any saving throws twice and take the lower result. Gain spell resistance 15 + your highest caster level. Once per round, when this spell resistance protects you		5	
	from a mythic enemy, regain one use of mythic power.	I	7	
			9	
			1	