

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 <input type="checkbox"/> +2 | FUE | INT |
| 4 <input type="checkbox"/> +2 | ----- | ----- |
| 6 <input type="checkbox"/> +2 | DES | SAB |
| 8 <input type="checkbox"/> +2 | ----- | ----- |
| 10 <input type="checkbox"/> +2 | CON | CAR |

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 |
| Nivel 8 • 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

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

Usos Hoy ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

PATH ABILITIES

Nivel

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

PATH ABILITIES

DOTES MÍTICAS

Nivel

1

3

5

7

9