
Libro:
Nivel:
Escuela:
Subescuela:
Descriptores:
Componentes:
Tiempo de Lanzamiento:
Alcance:
Área/Efecto/Objetivo:
Duración:
Tirada de Salvación:
Resistencia a Conjuros:

Libro:
Nivel:
Escuela:
Subescuela:
Descriptores:
Componentes:
Tiempo de Lanzamiento:
Alcance:
Área/Efecto/Objetivo:
Duración:
Tirada de Salvación:
Resistencia a Conjuros:

Libro:
Nivel:
Escuela:
Subescuela:
Descriptores:
Componentes:
Tiempo de Lanzamiento:
Alcance:
Área/Efecto/Objetivo:
Duración:
Tirada de Salvación:
Resistencia a Conjuros:

Libro:
Nivel:
Escuela:
Subescuela:
Descriptores:
Componentes:
Tiempo de Lanzamiento:
Alcance:
Área/Efecto/Objetivo:
Duración:
Tirada de Salvación:
Resistencia a Conjuros:

Armadura de mago

Libro: *Manual del Jugador 3.5*
Nivel: Hcr/Mag 1
Escuela: Conjuración
Subescuela: Creación
Descriptores: Fuerza
Componentes: V, S, F
Tiempo de Lanzamiento: 1 acción estándar
Alcance: Toque
Área/Efecto/Objetivo: Criatura tocada
Duración: 1 h/nivel (D)
Tirada de Salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a Conjuros: No

Un campo de fuerza invisible, pero tangible, rodea al receptor de la *armadura de mago*, proporcionándole un bonificador +4 de armadura a la CA. Al contrario que la armadura mundana, la de este conjuro no impone ningún penalizador de armadura, no da lugar a fallo de conjuro arcano ni reduce la velocidad. Al estar hecha de fuerza, las criaturas incorpóreas no pueden atravesar la *armadura de mago* igual que hacen con la normal.

Foco: un fragmento de cuero curado.