



Orianna *Tejedora de Raíces*

Tiefling
Druída II

Destino (PD)

Vitalidad (V)

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cordura (C)

-4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4



Principales

Modif.

Uso

Conjurar

- Rozas la tierra con la palma de tu mano y la dejas mancharse: de ese contacto brota la savia de la magia natural.
- Murmuras un canto áspero aprendido en los claros antiguos, palabras que no son humanas sino ecos de hojas y viento.
- Clavas tu mirada en el objetivo, y la cicatriz en tu mano palpita; la energía surge como una exhalación de ira contenida.
- Soplas aire frío entre los labios, como si exhalaras parte del bosque mismo; la magia responde con la crudeza de lo salvaje.
- No haces gestos estudiados: simplemente dejas que la naturaleza fluya a través de ti, como tormenta que nadie puede contener.

+2d6
(+7)

∞

Combate Cuerpo a cuerpo

- Conocimiento básico del combate con armas.

+3

∞

Esquiva

- Tu armadura de cuero se pliega contigo, ligera, permitiendo que ruedes o te apartes antes de que el golpe te encuentre.
- Los Brazales de la Promesa Verde, firmes como escamas dracónicas, desvían el filo que logra alcanzarte, protegiendo los puntos más frágiles.
- Tus reflejos son instintivos: como rama que se dobla con el viento, esquivas el ataque sin esfuerzo aparente.

+3

∞

Secundarios

Modif.

Uso

Mantener la concentración

- Tu cuerpo fornido y tu capacidad pulmonar te permiten resistir el temblor de los músculos y seguir canalizando la magia sin romper el flujo.
- Los golpes duelen, pero no te distraen: estás acostumbrada a invocar conjuros en medio de la batalla, entre el ruido del acero y el rugido de las bestias.

+2d8
(+9)

∞

Resistencia al fuego (*Tiefling*)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia al veneno (*Brazales de la Promesa Verde*)

+2d6
(+7)

∞

Resistencia mejorada (*Brazales de la Promesa Verde*)

- Brazales de la Promesa Verde. Cuando el efecto se activa Orianna siente fuerzas renovadas durante 1 minuto (aspecto temporal +1d6).

-

Día

Detectar a Elyz (*Vara de la Crisálida Abisal*)

- Vara de la Crisálida Abisal. Una vez al día se puede establecer un enlace con Elyz que da información relevante sobre ella.

-

Día

Anillo de protección

- Te protege y te inspira para superar cualquier adversidad o peligro.

+1

∞

Comunicación telepática (*Collar de Perlas*)

- La perla de la Telepatía permite a su portador abrir un canal de comunicación telepático. El portador debe tener línea de visión con el objetivo y estar a menos de 40 metros.

-

∞

Personalidad

Modif.

Uso

Carácter

- Impulsiva. Vengativa. Iracunda.

+/- 1d6

∞

Lemas

- Muerte a los drows.

+/- 2d6

∞

Objetivos

- Recuperar a Elyz.

+/- 2d6

∞

Talentos	Modif.	Uso
Fortaleza mental (Salvaciones de Sabiduría) <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas que la naturaleza no miente: el viento, la tierra y las raíces no se dejan dominar, y tú aprendes de ellas a resistir. Siéntes otra vez el peso de la traición, y recuerdas que ya aprendiste a no dejar que nadie juegue con tu voluntad. Tu dolor no te debilita: lo conviertes en armadura invisible, un muro que ningún hechizo logra atravesar. Tu conexión con la vida salvaje te recuerda que eres parte de un ciclo mayor: ningún engaño puede quebrar lo que está arraigado en lo profundo. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Lucidez (Salvaciones de Inteligencia) <ul style="list-style-type: none"> Tu mente recuerda fórmulas druídas y cánticos antiguos: al aferrarte a ellos, apartas la niebla que intenta confundir tu pensamiento. Has aprendido a observar patrones en la naturaleza —el giro de las estrellas, el fluir del agua—: ahora aplicas esa misma claridad para resistir la manipulación mental. Tu intelecto, más agudo de lo que aparentas no deja que nada quiebre la coherencia de tus pensamientos. 	+1d6 +1 (+5)	∞
Supervivencia en Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Lees en la tierra como otros leen en un libro: una rama rota, una huella leve, el olor de la lluvia basta para guiarte. El hambre, el frío y la soledad ya los has sentido: por eso no te asustan, pues aprendiste a dominarlos en lugar de temerlos. Siéntes el pulso de la naturaleza en tu piel: ella misma te susurra cómo sobrevivir cuando todo parece perdido. Intuición intrínseca. 	+3d6 +1 (+11)	∞
Conocimientos sobre Naturaleza <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas los viejos cánticos druídicos que enumeraban hierbas y estrellas. Has visto cómo las estaciones marcan la vida: tu memoria sabe leer en un brote o en una semilla el destino del mundo. La piel de los animales, el trazo de sus garras, incluso el olor de su guarida: todo es un lenguaje que entiendes sin esfuerzo. Tu intelecto despierto unc lo que ves con lo que sabes: identificas patrones en la naturaleza como si fueran runas antiguas desplegadas ante ti. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Trato con animales <ul style="list-style-type: none"> Respiras hondo, igualando el ritmo del animal, y tu calma se transmite como un lenguaje que no requiere palabras. Has compartido noches de hambre y frío junto a criaturas salvajes; sabes qué gesto inspira confianza y cuál provoca temor. Siéntes el pulso primitivo en su mirada: no lo juzgas, lo aceptas, y por eso la bestia también te acepta a ti. Tu vínculo con la naturaleza no es dócil, sino auténtico: reconoces el miedo, la agresión y la necesidad, y respondes en el mismo idioma. 	+2d6 +1 (+8)	∞
Conocimiento Arcano <ul style="list-style-type: none"> Recuerdas símbolos y runas que otros ignoran, vestigios de los secretos que aprendiste en tu círculo druídico. Tu mente enlaza lo natural con lo arcano: sabes que la magia no es distinta de la savia, el viento o el fuego. Tu intelecto, afinado por años de práctica druídica, sabe descifrar lo que es ilusión, lo que es rito y lo que es poder verdadero. 	+1d8 +1 (+5)	∞
Percepción <ul style="list-style-type: none"> Tus sentidos se afinan en el silencio del bosque: el crujido de una rama rota no te pasa inadvertido. Tus ojos no descansan nunca: siempre observan, siempre desconfían, incluso en compañía. Siéntes la presencia de lo oculto como si fuera una punzada en la nuca: tu instinto te avisa antes que la vista. 	+3	∞
Medicina <ul style="list-style-type: none"> Tus manos recuerdan la textura de la corteza y de las hierbas que sanan; cada cicatriz que cerraste te enseñó algo nuevo. Has visto demasiada sangre derramada: sabes cómo detenerla, aunque sea con un trozo de tela y tus propios dedos. No sanas con ternura, sino con eficacia: lo importante no es que duela, sino que funcione. 	+3	∞
Perspicacia <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos han visto demasiadas mentiras: reconoces la máscara porque tú mismo aprendiste a llevar una. El temblor de una mano, la vacilación de una palabra: para ti son gritos de verdad disfrazada. No crees en lo que la gente dice, sino en lo que el cuerpo traiciona sin querer. 	+3	∞
Forma salvaje <ul style="list-style-type: none"> Puede convertirse en cualquier animal que haya visto. Gracias a su círculo de la luna puede hacerlo mucho más rápido de lo habitual (2 segundos) Puede convertirse en un elemental. Puedes gastar un espacio de conjuro para recuperar algo de vitalidad de la forma salvaje. 	-	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Corto
Forma de la araña <ul style="list-style-type: none"> Orianna se transforma en una araña gigante que tiene mucha más fuerza y constitución Puede tejer una tela de araña para lanzar o apresar a sus adversarios. Sus ataques con la mandíbula tienen un poder venenoso. Es sigilosa, puede trepar paredes y sentir el movimiento de otras criaturas. Puede rociar veneno a 3 metros de distancia. Percebes el entorno no con los ojos, sino con el eco invisible de cada vibración, latido y susurro del aire. 	+2d6 (+7)	<input type="checkbox"/> Corto
Confección de venenos <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos avanzados sobre venenos y sus efectos. Conocimientos expertos en las materias primas naturales para la elaboración de venenos. 	+2d6 (+7)	∞
Trabajo del cuero <ul style="list-style-type: none"> Conocimientos para reparar y parchear piezas de cuero. 	+1d6 (+3)	∞
Confección de Pociones <ul style="list-style-type: none"> Competencia en el kit de herboristería. Conocimientos sobre plantas y otras materias naturales útiles. Conocimientos sobre magia avanzados. 	+2d6 (+7)	∞
Visión en la Oscuridad <ul style="list-style-type: none"> Tus ojos se adaptan a las tinieblas, distinguiendo formas y contornos donde otros solo venían vacío. En la penumbra, todo se revela en matices de gris, hasta una distancia de 20 metros. 	-	∞
Idiomas <ul style="list-style-type: none"> Druídico. Infernal. 	-	∞

Trucos	Modif.	Rango
Crear hoguera <ul style="list-style-type: none"> • Invocas una hoguera mágica que arde en un cubo de 1,5 m. Cualquier criatura en su espacio debe esquivar o arder en llamas. Prende objetos inflamables desprotegidos. 	+1d8 +2 (+6)	
Producir Llama <ul style="list-style-type: none"> • Una llama danzante surge en tu mano, iluminando con claridad un radio de 3 m y penumbra hasta 6 m. No quema tu piel ni tus ropas. Puedes arrojarla contra un enemigo a 9 m, extinguiéndose al impactar.. 	+1d8 +2 (+6)	10 metros
Resistencia <ul style="list-style-type: none"> • Al posar tu mano sobre un aliado, lo envuelves en un manto invisible de firmeza. Durante un breve lapso, la criatura se siente guiada por una fuerza sutil que la ayuda a resistir peligros y superar la adversidad. 	-	Tocar
Taumaturgia <ul style="list-style-type: none"> • Un susurro de poder infernal altera la realidad a tu alrededor en un radio de 9 m. Tu voz truena como un heraldo divino, las llamas bailan y cambian de color, el suelo tiembla, se oyen presagios en el aire, ventanas se azotan solas y tus ojos se tornan inquietantes. Durante un minuto, el mundo mismo parece doblarse a tu presencia. 	-	10 metros
Estallido de Trueno <ul style="list-style-type: none"> • Un estruendo ensordecedor estalla a tu alrededor en un radio de 1,5 m. El aire vibra con la violencia del trueno, sacudiendo a todo aquel que se encuentre cerca, mientras el estrépito retumba hasta más de 30 m de distancia. 	+1d6 +1 (+4)	Tocar
Conjuros Básicos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Rango
Absorber Elementos <ul style="list-style-type: none"> • Al recibir el impacto de un rayo, la mordida del hielo o el ardor de una llama, canalizas la energía en tu interior en lugar de dejar que te destruya. La fuerza elemental se atenúa al golpear tu cuerpo y queda atrapada en tu aura, lista para ser devuelta en tu próximo golpe. 	+1d6 (+3)	Personal
Curar heridas <ul style="list-style-type: none"> • Posas tus manos sobre la criatura y de ellas fluye una calidez luminosa. La carne se cierra, la sangre deja de brotar y el dolor se disuelve, como si la vida misma respondiera a tu llamado. Los muertos vivientes y las construcciones inanimadas, sin embargo, permanecen indiferentes a este don vital. 	+2d8 +3 (+8)	Tocar
Palabra Sanadora <ul style="list-style-type: none"> • Pronuncias una palabra cargada de poder vital, y la criatura elegida a tu vista siente cómo la energía sanadora recorre su cuerpo. El dolor se atenúa, la respiración se serena y la esperanza regresa. Ni los muertos vivientes ni las máquinas sin alma responden a este susurro de vida. 	+2d6 (+7)	20 metros
Ola Atronadora <ul style="list-style-type: none"> • Desde tu propio cuerpo estalla una onda de choque en un cubo de 4,5 m, barriendo con violencia a quienes te rodean. Criaturas y objetos son arrojados hacia atrás, mientras un estruendo de trueno resuena a más de 90 m de distancia, como si el ciclo mismo hubiera caído sobre la tierra. 	+1d8 +2 (+6)	Tocar
Espíritu Sanador <ul style="list-style-type: none"> • Invocas a un espíritu etéreo que ocupa un espacio de 1,5 m, brillando suavemente con energía vital. Mientras permanezca, quienes estén en su fulgor sienten cómo sus heridas se cierran y la vitalidad retorna. Con un gesto, puedes moverlo hasta 9 m, guiando su luz allí donde más se necesite. El conjuro dura 1 minuto. 	+1d6 +3 (+6)	20 metros
Oscuridad (Concentración 10 minutos) <ul style="list-style-type: none"> • Desde el punto que eliges brota una esfera de tinieblas mágicas de 4 m de radio, expandiéndose incluso tras las esquinas. La luz común no puede atravesar este velo. Si nace de un objeto, la sombra lo sigue allí donde se mueva, y basta cubrirlo con algo opaco para sofocar la negrura. La oscuridad devora toda luz mágica de conjuros menores que la suya. 	-	20 metros
Repreñión Infernal <ul style="list-style-type: none"> • Al recibir daño, señalas al agresor y, en un radio de 18 m, las llamas del averno lo envuelven súbitamente. El fuego ardiente lo castiga como un eco vengativo, dejando tras de sí un resplandor demoníaco que dura apenas un instante. 	+1d10 +3 (+8)	20 metros
Detectar Trampas <ul style="list-style-type: none"> • Tu mirada se impregna de presagio. Percibes la huella de peligros colocados con intención: runas ocultas, fosos preparados, mecanismos insidiosos. No distingues su ubicación exacta, pero sí la naturaleza del riesgo que acecha en tu camino. 	-	40 metros
Rayo Lunar (Concentración 1 minuto) <ul style="list-style-type: none"> • Un haz plateado desciende desde el cielo, formando un cilindro de 1,5 m de radio. La penumbra fantasmal baña el área, envolviendo a las criaturas en llamas etéreas que arden con pureza lunar. Los cambiaformas se retuercen bajo su fulgor, revelando su verdadera forma. Con un gesto, puedes desplazar la columna de luz hasta 20 m. 	+1d10 (+5)	20 metros

Conjuros Avanzados	□□□□□	Modif.	Rango
Llamada a la tormenta (Concentración 10 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Sobre tí se forma una tormenta circular de 18 m de radio, un techo de nubes negras cargadas de furia. Desde ese manto descienden rayos que castigan con violencia un punto elegido, envolviendo a quienes lo rodean en fulgor eléctrico. Cada nuevo latido de la tormenta te permite convocar otro relámpago, como si el ciclo mismo respondiera a tu llamado. (Es mas poderoso si ya hay tormenta cuando lo conjuras +1d10). 	+2d10 (+11)	40 metros	
Conjurar Animales (Concentración 1 hora)			
<ul style="list-style-type: none"> Invocas espíritus féricos que adoptan forma de bestias y aparecen en espacios libres a tu vista dentro de 18 m. Pueden manifestarse como un único compañero majestuoso o como una manada que acude en tu auxilio. Estas criaturas son aliadas tuyas y obedecen tus órdenes, luchando a tu lado hasta desvanecerse al caer o al terminar la magia. 	-	20 metros	
Disipar Magia			
<ul style="list-style-type: none"> Señalas a una criatura, un objeto o un fenómeno arcano en un radio de 40 m, y con tu voluntad rompes el tejido de la hechicería. Encantamientos se deshacen, ilusiones se desvanecen y conjuros se disipan como humo arrastrado por el viento. 	-	40 metros	
Muro de Fuego (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Haces brotar una muralla llameante sobre una superficie sólida. Puede alzarse como una pared recta de hasta 18 m de largo, 6 m de alto y apenas 30 cm de grosor, o cerrarse en un anillo de hasta 6 m de diámetro. Su resplandor es opaco y arde con furia implacable. El lado ardiente, elegido por tí, abrasa a quienes se acerquen demasiado o se atreven a atravesarlo, mientras el otro lado permanece inofensivo. 	+2d8 +2 (+11)	40 metros	
Esfera de Agua (Concentración 1 minuto)			
<ul style="list-style-type: none"> Conjuras una esfera líquida de 1,5 m de radio que flota a tu vista hasta a 3 m del suelo. Las criaturas atrapadas en su interior son envueltas por el agua y arrastradas en suspensión. La esfera puede desplazarse hasta 9 m con tu voluntad, llevándose consigo a quienes haya atrapado. Al desvanecerse, cae al suelo en un torrente de agua. 	-	40 metros	
Conjuros Expertos	□□		Rango
Restauración Mayor			
<i>Dolvo de diamante por un valor de 100 gp.</i>			
<ul style="list-style-type: none"> Infundes a una criatura con la energía pura de la vida, deshaciendo los efectos que la consumen. El agotamiento se disipa, las maldiciones se rompen, la piedra vuelve a ser carne y las cadenas invisibles de la magia oscura se quiebran. La chispa vital de tu aliado se reaviva, liberándolo de cargas que parecían inquebrantables. 	+2d10 (+11)	Tocar	
Curar heridas en Masa			
<ul style="list-style-type: none"> Una ola de energía vital se expande como un pulso luminoso. hasta seis criaturas en una esfera de 9 m de radio son alcanzadas por esta fuerza sanadora: la respiración se les alivia, la sangre se aquieta y la vida regresa a sus cuerpos fatigados. 	+3d8 +3 (+16)	20 metros	

Notas / Equipación