

Joran di Old Korvosa – Ranger con arco

Razza: Umano

Classe: Ranger 3

CA / PF: 16 / 26

Allineamento: Neutrale Buono

Divinità: Erastil

Statistiche

For: 14 (+2)

Des: 12 (+1)

Cos: 12 (+1)

Int: 10 (+0)

Sag: 12 (+1)

Car: 8 (−1)

Tiri salvezza

Tem: +4

Rif: +4

Vol: +2

Attacchi

Colpi

Arco lungo +6 (1d8+2), Spada corta +4 (1d6+2)

Abilità

Percezione +8, Sopravvivenza +7, Acrobazia +5, Conoscenze (natura) +5, Cavalcare +4

Talenti

Tiro rapido, Nemico prescelto (umano)

Talenti in pillole

- **Tiro rapido:** Scocchi due frecce in un solo turno.
 - **Nemico prescelto (umano):** Sei particolarmente efficace contro gli umani.
-

Tratto

Occhio di falco (+1 Percezione e portata doppia col favore del master)

Retaggio

Occhio sinistro velato. Immune a cecità magica 1/g.

Background

Joran è cresciuto tra l'odore salmastro delle banchine di Old Korvosa, dove le reti si intrecciano alle bugie e ogni onda nasconde un segreto. Figlio di pescatori segnati dal sale e dalla fatica, è stato svezzato tra le maree e le superstizioni, imparando a leggere il cielo meglio delle mappe e a seguire le tracce come si segue la corrente.

La sua giovinezza è trascorsa tra fatiche genuine e pericoli meno limpidi: bande locali che controllavano i moli, uomini con sorrisi storti e coltelli più veloci della parola. È diventato cacciatore più per necessità che per vocazione, affilando il suo arco e il suo silenzio.

Una notte, il mondo cambiò. Due nobili si affrontarono in duello nel retro della sua casa. Nessuno urlò. Nessuno cercò giustizia. Solo un corpo dimenticato tra le conchiglie e il fango, e il sangue che si mescolava alle acque del porto. Joran aspettò che qualcuno venisse a reclamare quel morto. Non arrivò mai nessuno. Da allora, ha smesso di credere in chi ha troppi stemmi cuciti addosso e troppi servitori pronti a mentire per lui.

Ha l'occhio sinistro velato da una patina biancastra, forse per via di un'esposizione prolungata a un veleno delle paludi o a un sortilegio male indirizzato. Eppure, con quell'occhio vede lontano — più lontano di quanto molti vorrebbero.

Ora vive ai margini di Korvosa, in bilico tra la città che l'ha addestrato e il mondo selvaggio che gli ha insegnato a sopravvivere. Taciturno, osservatore, sempre un passo indietro e una freccia avanti.

"La città ti addestra. Ma è fuori città che impari a sopravvivere."