Egir

Personaje de Manu

- Egir

Egir

egir.png{.align-abstopright}

Egir

Descripción

> Egir es un hombre alto (alrededor de 1,90 m), de complexión atlética y definida. Tiene la piel clara, el cabello largo y rojo que llega hasta la cintura, y los ojos claros de tono amatista. Su rostro es simétrico y bien cuidado, sin cicatrices visibles. Suele vestir armadura plateada con detalles dorados y capa, lo que refuerza su porte caballeresco. {.is-info}

Biografía

> Egir no recuerda nada de su vida antes del día en que despertó en un lecho de flores, tras caer por un hueco en la piedra mientras huía de un monstruo indescriptible. Para él, aquel instante marcó el comienzo de su existencia. Interpretó su supervivencia como un augurio de Karametra y, sin memoria de un pasado al que aferrarse, entregó su vida entera a su servicio. Desde entonces, se forjó a sí mismo bajo la guía de la diosa. El joven Egir demostró sus habilidades en las arenas y pronto se ganó el interés el gladiador Eustorgios que tras retirarse lo reclutó como pupilo. Pronto ascendiendo a la fama en Akros. Entonces recibió otro augurio, esta vez en la forma de una dríade que hablaba con la voz de su diosa. Dejando a entender que su destino no estaba en las arenas entreteniendo al pueblo sino en el exterior protegiendo la belleza del mundo.

Personalidad

Rasgos de Personalidad

- Devoto hasta el extremo
- Disciplinado y Perseverante
- Confía mas en los actos que en las palabras
- Interpreta pruebas y dificultades como parte del plan de Karametra

Ideales

- Fe inquebrantable
- Protección de la belleza
- La gloria personal carece de valor si no sirve a un propósito mayor

Lazos

- Karametra: Su diosa y razón de vida.
- Eustorgios: su maestro y mentor en las arenas.
- ???: Su hogar perdido. Siente un extraño lazo con un lugar que no conoce.

Defectos

- Fanatismo
- Obsesión con los augurios
- Poca empatía con los incrédulos
- No es flexible ante visiones que vayan en contra de su Diosa.

Preguntas

> **Antes de comenzar su racha invicta, fue derrotado por alguien en la arena de Akros. ¿Quién fue?** *Eustorgios*. Tras aquella derrota, Egir fue reclutado y entrenado por él, convirtiéndose en su discípulo y, con el tiempo, en el campeón de la arena de Akros. {.is-info}

> **¿Se ha planteado alguna vez unirse al ejército Akroniano?** Egir siempre ha buscado servir a Karametra, guiándose por lo que él cree que su diosa merece. No se uniría a un ejército ni entraría en guerra a menos que fuese por un bien mayor o en honor a ella. {.is-info}

> **Karametra es la reina de la polis de Setessa. ¿Qué opina Egir que pueda estar provocando que los mensajeros enviados a formar una coalición no regresen?** Egir nunca dudaría de Karametra. Para él, la diosa siempre actúa con sabiduría y propósito. Si los mensajeros no han regresado, debe de haber una razón mayor que escapa al entendimiento de los mortales. Quizás

> Karametra los haya reclamado para cumplir una misión más alta, o los esté protegiendo de un peligro aún desconocido. En cualquier caso, **Egir confía plenamente en que todo ocurre bajo la voluntad de su diosa.** {.is-info}

> **Alecto: ¿Por qué decidiste entrar a la Arena de Akros?** "Porque creí que Karametra merecía tener un campeón en la arena, y yo debía ser ese campeón." {.is-info}

> **Alecto: ¿Si pudieras adquirir una habilidad no relacionada con el combate, qué te gustaría aprender?** "Cuando tenga más tiempo, me encantaría aprender a cocinar de manera más profesional. Soy capaz de apañarme, pero no al nivel que me gustaría." {.is-info}

> **Axios: ¿Cuál es tu historia favorita?** "La historia de Lindos. Es una historia interesante, hay varias maneras de interpretarla. Pensar en cuánto estás dispuesto a pagar por lograr tu objetivo es una de ellas, y estoy seguro de que yo quiero darlo todo." {.is-info}

> **Axios: Ya no estas en el coliseo, ¿qué te impulsa a pelear ahora?** "Sé que karametra espera más de mí, y quiero cumplir pero además de eso... Ultimamente he visto recuerdos que no sé si son míos. Quiero saber quien soy." {.is-info}

> **¿Estás preparado para tomar decisiones difíciles? ¿Tomaría el bando de Meletis?** Quiere liberar Setessa y Karametra es su prioridad. {.is-info}

> **¿Qué opina de la situación mundial?¿Y de Meletis?** Le da igual la situación del mundo. Meletis es un puerto bonito {.is-info}

> **¿Da importancia al estatus de una persona?** No le importa mientras sea buena persona. {.is-info}

Datos del Personaje	
Clase	Paladín
Nivel	6
Especie	Humano
Alineamiento	Legal Bueno
Trasfondo	Atleta
Piedad	Karametra 8

Estadísticas

Rasgos

Nombre	Efecto	Notas
Victorioso	Has demostrado tu superioridad y eres un ganador hasta que tu puesto sea arrebatado. Una vez por descanso largo si estás en presencia de un personaje con el rasgo de Segundón puedes usar este rasgo para obtener ventaja en tu siguiente tirada de habilidad o ataque. Si fallases la tirada el personaje con el rasgo de segundón puede realizar la misma tirada que tú, en caso de éxito, intercambiáis rasgos.	*Yo Soy el Odiseo*
Miedo al Pastor	Da igual cuanto te alejes del lugar que te vió nacer los gritos de la población nunca parecen ensordecerse del todo. Cuanto te enfrentes a la criatura que no puedes recordar debes superar una tirada de salvación de sabiduría con DC 20 o estar aterrado. Puedes repetir esta tirada al principio de cada uno de tus turnos.	*Una cacofonía de aullidos de terror persigue al bello gladiador allá a donde vaya.*

Equipamiento

Nombre	Efecto	Notas
Anillo de Rosas	Recuerdo otorgado por las reinas regentes de Setessa a sus escuderas. Un anillo de plata con una rosa tallada en él. Permite al portador lanzar: Castigo de Karametra.	*La historia habla de dos reinas enfrentadas, sus muertes celebradas y sus tumbas simbolizan el final de décadas de guerra. La verdad es que fueron pacíficas amantes, su historia perdida en las arenas del tiempo.*
Martillo del Pesar	Esta pesada maza de hierro negro tiene inscritas varias runas de Purphoros que brillan como un fogón y son calientes al tacto. Se considera un martillo de guerra, y otorga +1 a las tiradas de ataque y daño. Además permite al portador lanzar Perdición una vez al día.	*Escondido en el tronco de un gran árbol caído un joven ogro escucha las últimas palabras de su madre, una plegaria que no logra entender. La ira de Purphoros desciende entonces sobre los Stratianos, el bosque de Baccus reducido a cenizas aquel fatídico día.*
Anillo Gemelo De Los Enamorados (Madera)	Un anillo de madera con remates dorados que representa a una mujer durmiendo. Cuando el portador del anillo gemelo de los enamorados (oro) recibe curación. Quien porta este anillo recibe un número de puntos de golpe temporales igual a su nivel.	*Aquí, que no abandonara ella temiendo y ávido de verla, - giró el amante sus ojos, y en seguida ella se volvió a bajar de nuevo,- y ella, sus brazos tendiendo y por ser sostenida y sostenerse contendiendo, - nada, sino las que cedían, la infeliz agarró auras. - Y ya por segunda vez muriendo no hubo, de su esposo*

Galería

egir.png{.align-center} 2025-08-26_23-egir.jpg{.align-center} 2025-11-16_01-egir.jpg{.align-center} 2025-11-16_01-egir2.jpg{.align-center}