

Luran Baekar personaggio

Luran Baekar nasce il 2 novembre del 480 P.F. a Krandamer da Beran Baekar, comandante della guardia civica di Krandamer e da Fila Vandamer, nobildonna colta e raffinata dell'aristocrazia di Krandamer.

Di carattere riflessivo e poco incline alle arti della guerra si ritiene indirizzato fin da adolescente alla carriera sacerdotale nella Chiesa di Pyros, a lui vicina per i particolari valori di giustizia e di lealtà che essa professa.

Ma l'intransigenza mostrata da detta Chiesa verso la libera dedizione agli studi e l'interesse sempre crescente di Luran verso i vari campi della scienza spingono quest'ultimo ad un radicale ripensamento che lo porta prima di compiere il passo decisivo verso Pyros ad entrare nella Libera Università di Krandamer.

Qui egli intraprende con successo studi di biologia e medicina e si affascina di fronte alle capacità della mente umana di risolvere i drammi della malattia e della morte.

La Maestra Leussyana Verdán che gli insegnava le arti della farmacia si accorge sia della sua predisposizione scientifica che della sua tensione morale e lo inizia segretamente alle pratiche proibite della Necromanzia.

La possibilità di influire direttamente sui processi naturali della vita e della morte affascina il giovane Luran e gli fa pregustare la gioia di poter debellare un giorno i drammi intrinseci alla condizione umana. Di carattere introverso e tendente alla malinconia, gli studi necromantici accentuano ancora di più questa sua inclinazione dell'animo.

La Maestra Leussyana viene però scoperta e costretta dall'Altissimo Rettore a rinunciare alle pratiche magiche e soprattutto a smettere di insegnarle.

Luran a questo punto, già abbastanza erudito in medicina, abbandona Krandamer cercando fortuna come medico condotto a Nemir presso il suo vecchio amico di Università Victor che lì aveva ottenuto a quanto pare un discreto successo sociale.

Spera così di trovare pace al suo cuore e segretamente confida di poter riprendere in qualche modo i suoi amati studi magici.....

La vita avventurosa di Luran

La conoscenza di uno strano gruppo di amici, tra cui **Alice Draven**, due elfi, uno di nome **Faradyr** ed uno di nome **Daniel**, diventato poi il suo più grande amico, il druido **Ruhig**, un guerriero di nome **Cormac** e altri, lo porta in giro per il **Granducato** a compiere varie e pericolose imprese. Esse tuttavia accrescono da una parte il suo sapere umano e magico, consentendogli di praticare la scienza necromantica, dall'altra gli fanno maturare una più ampia coscienza di sé e della propria missione nel mondo.

La conoscenza di Necromanti potenti come **Elmer** e **Beren** e del Male contro cui essi si battono lo convince della necessità per la Necromanzia santa e giusta di costituire un argine al pressare delle forze negative sul mondo di Sarakon.

Lo scioglimento del gruppo

Egli, con i suoi validissimi amici, riesce ad ottenere alcuni significativi successi in questa lotta, ma alla fine la stanchezza ha il sopravvento sul gruppo ed esso si scioglie.

Nel frattempo Luran, come molti compagni, ha ottenuto anche ruoli sociali di un certo rilievo nel Granducato. È nominato baronetto dal **Conte di Lagos** e riceve il titolo di Sir. L'amico Faradyr, divenuto **Conte di Camlan**, gli assegna per un certo tempo il governo della cittadina e della torre di Dereburg. Alla fine, liberalizzata in una certa misura dal Granduca la ricerca magica, accetta l'incarico, rilevantissimo, di Maestro di Necromanzia presso l'**Università di Amer**, essendo ormai riconosciuto come una delle menti più brillanti tra i Cultori di Scienze Occulte intenzionati a collaborare con l'Autorità Civile e con il Clero.

Luran spera così di poter continuare quella che ritiene la sua missione, confermatagli persino dal grande prelado di Kayah **Gregor Samsa**: collaborare con le sue arti magiche e la sua sapienza alla creazione di un "muro" contro l'intromissione della Tenebra nel mondo.

Lothar

È in questa fase che Luran, entrato in relazione, probabilmente per volontà degli Dei, con il **gruppo di Caen**, decide di recuperare il suo antico pseudonimo, **Lothar**, per accettare quella che vede come una nuova sfida per continuare ad operare in maniera attiva. A tal fine accoglie per un certo tempo presso di sé ad Amer **Guelfo di Flavigny** che comincia a formare alla Necromanzia e alle problematiche della Guerra contro l'Oscurezza. Confida nel futuro di poter collaborare ancora con Guelfo e con il mentore di tutto il gruppo di Caen: il paladino di Kayah **Lorenzo Quart**.

PERSONAGGIO

Titolo: Baronetto

Razza: Umano

Sesso: maschio

Altezza: 175 cm

Peso: 69 kg

Ruolo: compagno

Tipo: PG

Giocatore: sconosciuto