

LE TRE PROVE

Per poter varcare la soglia del portale di **DEEN** colui che ha deciso di tentare le tre prove deve mostrare la propria destrezza, intelligenza e valore. Ricordando che solo i meritevoli possono varcare il portale e poter fare ritorno a casa, nella loro dimensione di nascita.

PRIMA PROVA

La prima prova, detta del “**Conobleido**”, chiede allo spirito partecipante di colpire il centro dell'obiettivo utilizzando l'arco della fermezza (**Arcantaro**). Per ogni tentativo fallito oppure non preciso, verranno assegnati dei punti che poi saranno sommati alla fine delle tre prove che scaturiranno il/i vincitori. Il miglior tiratore vincerà il riconoscimento di miglior arcere di Lemuria.

SECONDA PROVA

La seconda prova denominata “**Sibsauke**”, del ritorvarsi, chiede al partecipante di ritorvare:

- 1) La strada di casa;
- 2) Le parole disperse;
- 3) Il proprio io.

La prima prova (Strada di casa) prevede che il partecipante debba raggiungere un luogo che non conosce accompagnato dalle guardie lemuriane, incappucciato così da non vedere il percorso e di ritornare al villaggio utilizzando solo tre indizi.

La seconda prova (Le prove disperse). I tre indizi o parole sono collegati tra di loro. Al partecipante gli verrà dato un biglietto con su scritto una frase iniziale che utilizzerà per andare avanti nella prova.

Infine la terza prova (Il proprio io). Nel momento che ogni spirito si registrerà all'evento dovrà inserire nel forum di iscrizione otto frasi che motivano il giocatore a venire a Lemuria. Una di queste tre frasi motivazionali sarà usata in questa prova. Una parola scritta nelle frasi motivazionali il partecipante la ritroverà in uno dei messaggi recuperati durante il suo percorso per il rientro a Lemuria. Prima di superare il cancello che immette sulle strade del villaggio, dovrà scrivere la frase su di un libro presidiato dalle guardie lemuriane.

Al termine della prova verrà calcolato il tempo totale impiegato e valutato in punti. Se la frase scritta sul libro sarà corretta il punteggio sarà raddoppiato.

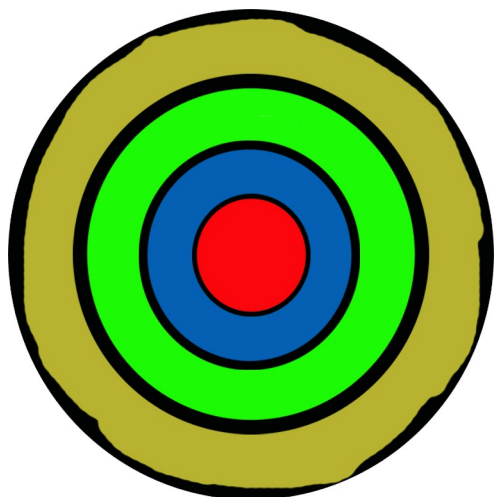
TERZA PROVA

La terza prova è quella che prevede più attività fisica. Il partecipante mostrerà il proprio valore combattendo nell'arena. Anche qui ci sarà una valutazione a punti che terrà conto dei colpi inflitti all'avversario e dell'arma usata. Ricordando che nel momento che si varca il portale di **Etherea** tutti i poteri magici sono ridotti al minimo, cioè è permesso usare il proprio potere solo nell'arena e solo per tre volte. Che tutte le armi che utilizzando proiettili, energie di qualunque genere e grado o di qualunque lama o punta tagliente saranno limitate a tre colpi. Infatti le guardie lemuriane saranno incaricate di recuperare tutti i colpi frecce o altro e depositarle nella banca a nome dello spirito proprietario. Inoltre si redigerà una classifica al fine di poter premiare il miglior combattente dell'arena come “**Primo Cavaliere**” di Lemuria.

Il/i vincitori saranno acclamati e benedetti nel giorno dell'**Alabastro e** saranno accompagnati al portale di **DEEN**. Inoltre saranno premiati con un riconoscimento al valore con uno stemma personale così come sarà deciso dalle cinque casate di Lemuria.

Di seguito uno schema grafico descrittivo del metodo di conteggio dei punti per ogni prova.

PRIMA PROVA



TIRO CON L'ARCO

Schema aggiudicazione punti per il tiro con l'arco. Per entrare nella classifica bisogna raggiungere il punteggio minimo di 12 punti. Il punteggio più alto vince. Ogni tiratore può tentare la prova per tre volte di seguito oppure in altro momento.



SECONDA PROVA

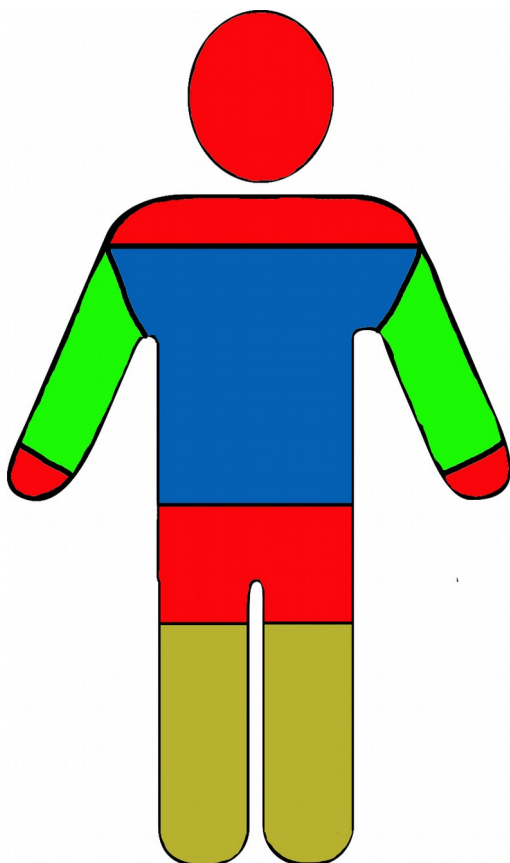
Il calcolo del punteggio di questa prova è semplice, il tempo totale verrà convertito in punti secondo il seguente schema:

Da 0 a 1 minuto 8 punti
Da 1 a 5 minuti 5 punti
Da 5 a 10 minuti 2 punti

Esempio

Se un partecipante ha impiegato tre ore e 13 minuti i punti a lui assegnati saranno: $2 \times 7 = 14 + 5 = 19$ punti

TERZA PROVA



ARENA

Schema aggiudicazione punti per i combattimenti in arena. Visto che la prova è a punti vi è un limite da superare per poter entrare nella classifica. Inoltre nel caso il concorrente cade, si arrende oppure esce dal perimetro dell'arena viene squalificato. Il punteggio minimo da superare per poter entrare in classifica è pari a 20.

- Il punteggio più alto vince
- Punti 10 per ogni colpo
 - Punti 5 per ogni colpo
 - Punti 3 per ogni colpo

Colpire le parti del corpo di colore rosso daranno punti di penalizzazione oppure di squalifica se colpiti più volte durante il combattimento.

Il punteggio totale raccolto nel combattimento in arena sarà utilizzato per conferire il riconoscimento di **"Primo Cavaliere"** di Lemuria.