

TRAMA:

Da anni questa casata è senza una guida, tutti coloro che hanno combattuto e protetto lo stemma del casato sono stati chiamati in soccorso da altri regni per essere liberati e ogni volta, abbagliati dal potere e dal denaro, non sono più ritornati decidendo di restare in quel luogo.

Antichi spiriti però gridano vendetta, attraverso le parole della dea Ilea chiedendo una nuova guida che possa riportare la casata al suo antico splendore. Colui che cercano deve essere uno spirito puro, coraggioso, forte, astuto e soprattutto umile lontano dalle ammalianti proposte di potere e di ricchezza. Per questo gli antichi spiriti, nel loro messaggio di aiuto chiedono al nuovo governatore di Lemuria di organizzare un reclutamento alla ricerca del prescelto.

Pertanto lo stesso governatore al fine di dare pace alle anime degli antichi indice un arena tra universi, regni e casate di ogni dove affinché possa colmare questo vuoto e dare pace alle anime degli antichi.

MISSIONE:

Tutti coloro che vogliono divenire il nuovo conte della casata devono vincere in arena. Le sfide saranno valutate sulle vittorie, più si vince più si sale in classifica.

A ogni partecipante gli sarà dato un calendario con le sfide.

Gli incontri saranno organizzati in base alle capacità, alle armi e alle caratteristiche dei combattenti.

REGOLAMENTO:

Tutti coloro che vogliono partecipare a questo evento devono seguire le regole generali di Lemuria. Per il calcolo dei punteggi e delle regole di combattimento si fa riferimento alla guida utilizzata nell'evento delle "TRE PROVE",