As Justas de Elysian

✦ ❦ ✦

Às quatro Casas de Elysian,

Que se preparem os cavaleiros, que se ergam os estandartes e que os campos se abram para uma celebração de bravura e nobreza. É com grande satisfação que anunciamos a realização das Justas de Elysian, um torneio que reunirá representantes de Solarion, Huntersgate, Olympian e Lovetide em disputas de habilidade, coragem e honra.

As justas serão realizadas em campo aberto em Olympian, onde cavaleiros montados se enfrentarão em lados opostos de uma barreira central, munidos de lanças apropriadas para a competição e armaduras de proteção. Cada confronto será conduzido sob regras previamente estabelecidas, com o objetivo de reconhecer a destreza dos participantes, jamais colocando suas vidas em risco.

❦ Confrontos ❦

O torneio será dividido em eliminatórias internas e disputas entre as Casas.

Inicialmente, os membros de cada Casa que desejarem participar deverão enfrentar seus próprios companheiros em confrontos eliminatórios. As disputas prosseguirão até que reste apenas um cavaleiro de cada Casa, que será escolhido para representá-la na etapa seguinte.

Com os quatro representantes definidos, terão início os confrontos entre as Casas, organizados da seguinte maneira:

Primeira disputa: Solarion versus Huntersgate.

Segunda disputa: Olympian versus Lovetide.

Os dois cavaleiros vencedores avançarão para a grande final, na qual disputarão o primeiro lugar do torneio. Aqueles que forem derrotados nas semifinais terão uma última oportunidade de conquistar uma honraria, enfrentando-se pela terceira colocação.

Os líderes das quatro Casas serão convidados a acompanhar as disputas, testemunhando a trajetória de seus representantes até a definição dos vencedores.

❦ Regras ❦

Uma condição será inegociável: **nenhuma morte será permitida.**

As disputas deverão ocorrer com armas apropriadas para o torneio e armaduras de proteção. Os confrontos serão acompanhados por juízes responsáveis por assegurar o cumprimento das regras e interromper qualquer disputa que ameace ultrapassar os limites da competição.

Golpes deliberadamente fatais, ataques a adversários desarmados ou qualquer conduta que coloque a vida dos participantes em risco resultarão em desclassificação imediata.

Cada cavaleiro iniciará o duelo com 10 pontos. A cada rodada, os participantes deverão escolher entre ataque ou defesa.

No **ATAQUE**, o participante realizará uma rolagem de 1d10, somando o resultado ao seu atributo de ataque. (Num soco, será somada com força.)

Na **DEFESA**, o participante realizará uma rolagem de 1d10, somando o resultado ao seu atributo de defesa.

O resultado do ataque será comparado ao resultado da defesa. Caso o ataque obtenha uma pontuação superior, o golpe será bem-sucedido e o defensor **perderá 2 pontos de vida**. Caso a defesa seja igual ou superior ao ataque, o golpe será bloqueado, sem perda de pontos.

Quando ambos optarem pelo ataque, aquele que alcançar a maior pontuação acertará o adversário, causando 2 pontos de dano. Em caso de empate, nenhum dano será causado.

Cada duelo terá até três rodadas, sendo encerrado antecipadamente caso um dos participantes tenha seus pontos reduzidos a zero ou sofra uma queda reconhecida pelos juízes.

Ao término das três rodadas, será declarado vencedor aquele que conservar a maior quantidade de pontos de vida. Em caso de empate, uma nova rodada será realizada.

❦ As Casas ❦

Para assegurar a igualdade de condições entre os participantes, cada Casa contribuirá com uma parte da organização.

Olympian ficará responsável pelo fornecimento das armas, lanças, armaduras e demais equipamentos necessários aos confrontos.

Huntersgate, Casa da Justiça, fornecerá os juízes responsáveis por acompanhar as disputas e garantir a imparcialidade dos resultados, podendo dar voz de prisão.

Solarion ficará encarregada da construção da barreira central que dividirá o campo de justas.

Lovetide contribuirá com a organização e as tradições cerimoniais que acompanharão o torneio.

❦ Prendas ❦

As justas também serão acompanhadas por antigas tradições de cortesia. Damas e demais convidados poderão oferecer prendas aos cavaleiros de sua preferência, como fitas, lenços, flores, joias ou pequenas lembranças, que poderão ser ostentadas pelos participantes durante as disputas.

Ao término do torneio, o cavaleiro vencedor terá a honra de escolher, entre as damas presentes, aquela que receberá o título de **Rainha do Amor e da Beleza**. A escolhida será homenageada em uma breve cerimônia de coroação, na qual receberá uma coroa de flores diante das quatro Casas reunidas, ocupando lugar de destaque nas celebrações.

❦ Inscrições e das Honrarias ❦

As inscrições estarão abertas a todos os cavaleiros interessados, sem distinção de Casa ou gênero, desde que aceitem submeter-se às regras estabelecidas. Os interessados deverão manifestar previamente sua intenção de participar, para que sejam organizadas as eliminatórias internas e os confrontos subsequentes.

❦ Ranking das Casas ❦

Além das honrarias individuais, as justas também terão caráter competitivo entre as quatro Casas, cuja classificação será determinada pela pontuação acumulada ao longo do torneio.

Cada confronto vencido concederá 1 (um) ponto à Casa do cavaleiro vencedor, incluindo as disputas eliminatórias internas e os confrontos entre representantes das Casas.

Ao término das justas, serão concedidos pontos adicionais conforme a classificação final dos representantes.

1º lugar: 4 pontos adicionais à Casa;

2º lugar: 3 pontos adicionais à Casa;

3º lugar: 2 pontos adicionais à Casa.

Cada duelo vencido: 1 ponto adicional.

Os pontos de cada etapa serão somados às vitórias conquistadas anteriormente, de modo que o desempenho de todos os participantes terá influência direta no resultado coletivo.

A Casa que alcançar a maior pontuação ao final do torneio será declarada **vencedora das Justas de Elysian**, recebendo a honra de ter sua bandeira proclamada como primeira diante das demais Casas, no ranking semestral que se inicia.

❦ Uso de Poderes e Habilidades ❦

Considerando as particularidades daqueles que habitam Elysian, fica estabelecido que o uso de habilidades sobrenaturais durante as justas será permitido apenas sob determinadas condições.

Serão proibidas manifestações que comprometam o controle mental, manipulação de movimentos alheios ou qualquer habilidade capaz de provocar ferimentos graves e mortes.

As habilidades de natureza passiva, desde que não concedam vantagem direta durante o confronto, poderão ser mantidas. Caberá aos juízes de Huntersgate

avaliar eventuais situações duvidosas e determinar a interrupção ou desclassificação do participante em caso de infração.

Que cada Casa encontre em seus representantes motivo de orgulho.

Que as lanças se cruzem, que a justiça conduza os julgamentos e que a glória pertença àqueles que demonstrarem maior destreza e bravura.

Que os deuses testemunhem as justas de Elysian.

— AMBROSE E GAIA.

✦ ❦ ✦