

Reglas:

Para establecer un balance dentro de los encuentros se limitará a ciertas clases, hechizos y objetos así como compañeros dentro de los grupos.

Grupos: - Dentro de estos no puede haber dos sanadores de ningún tipo.

- No se permitirán beneficios (buffos) ajenos a los natos de las clases.

Armaduras: - No se permitirá el uso de ningún tipo de armadura de nivel superior o que no sea conseguido legalmente dentro del juego, es decir, ningún ítem donado ya fuere reliquia o armadura de tipo común, heroica, épica o legendaria. (Aplica excepciones para 2 ítems dado que pueden ser conseguidos legalmente por cualquiera: "filtriquera de medicinas Furbolg, Anillo de recuerdo de forjaz")

Ítems Usables pero no activables:

Maestro de arena.

Ítems usables y activables:

Filtriquera de medicinas fúrbolg.

Hechizos y habilidades no permitidas: Todas aquellas habilidades que no pertenezcan al nivel o que tengan algún mal cálculo en el daño o funcionamiento, por ejemplo:

Lengua fuego (Chamán)

Disparo explosivo (Cazador)

Matar (Pet cazador)

Miedo (Brujos de niveles 10)

Cosecha de almas (brujo nivel 10)

Poderío (Paladín)

Sprint (Pícaro)

Gubia (Pícaro)

Hender armadura (Guerrero)

Sangre vida (Profesión) esta última dada la dificultad para subirla y el burts de daño excesivo que otorga contra quienes no la tengan.

Hechizos usables (pasivos)

Maestro en anatomía (desuello)

Consistencia (minería)

Hechizos usables de profesión (ítems activables y consumibles):

Todos los listados en las imágenes a continuación; por otra parte, las únicas vendas permitidas serán las inferiores a un nivel de habilidad de 175, es decir, venda de tejido mágico gruesa será la más alta usada, cualquiera superior a esta será motivo de descalificación.



