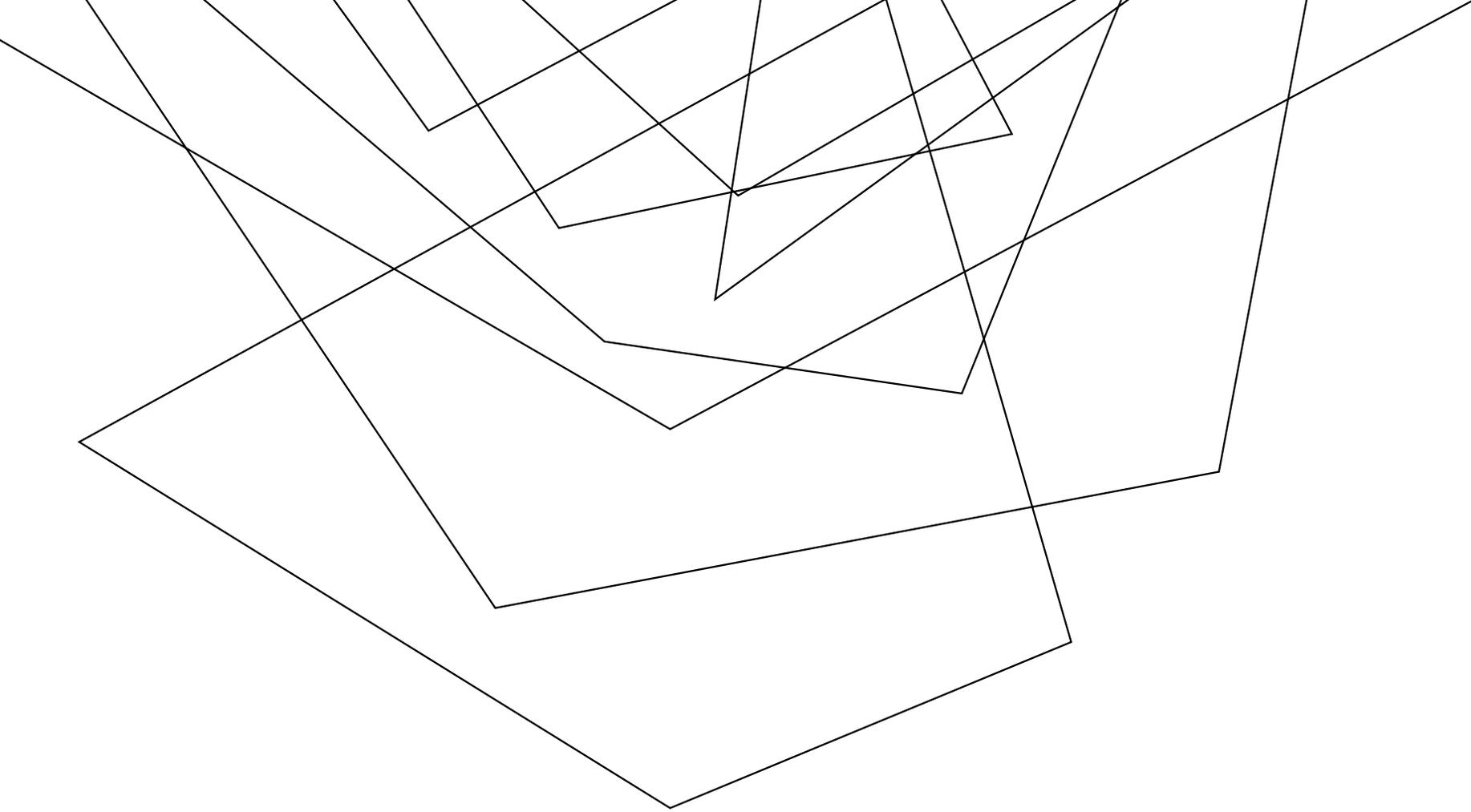
A series of thin, black, overlapping lines forming various geometric shapes and polygons, primarily located in the upper left and center of the page.

INTRODUCCIÓN AL
PK EN PETRIA

POR SHINTO | SIDGORSK

Febrero, 2025

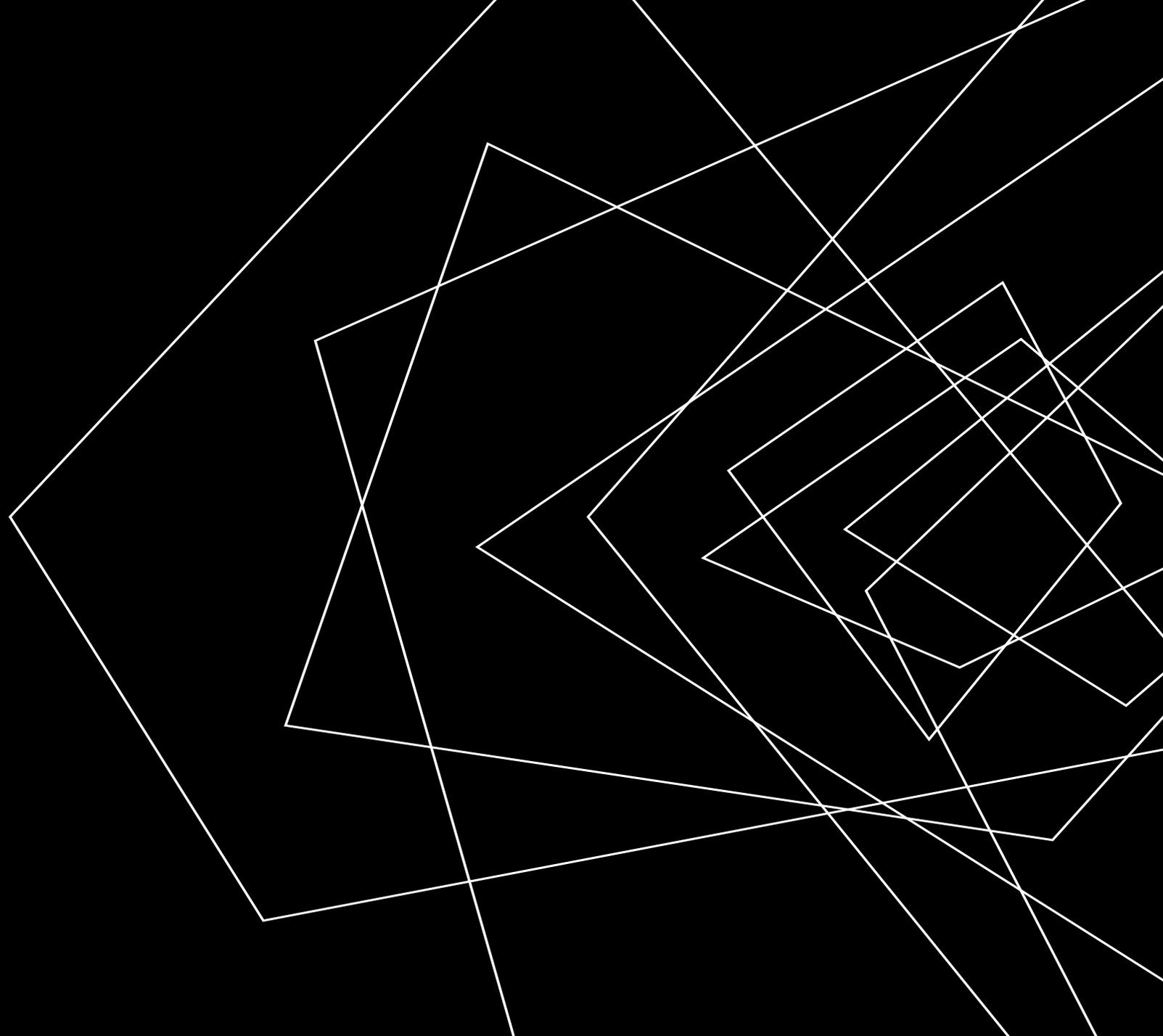


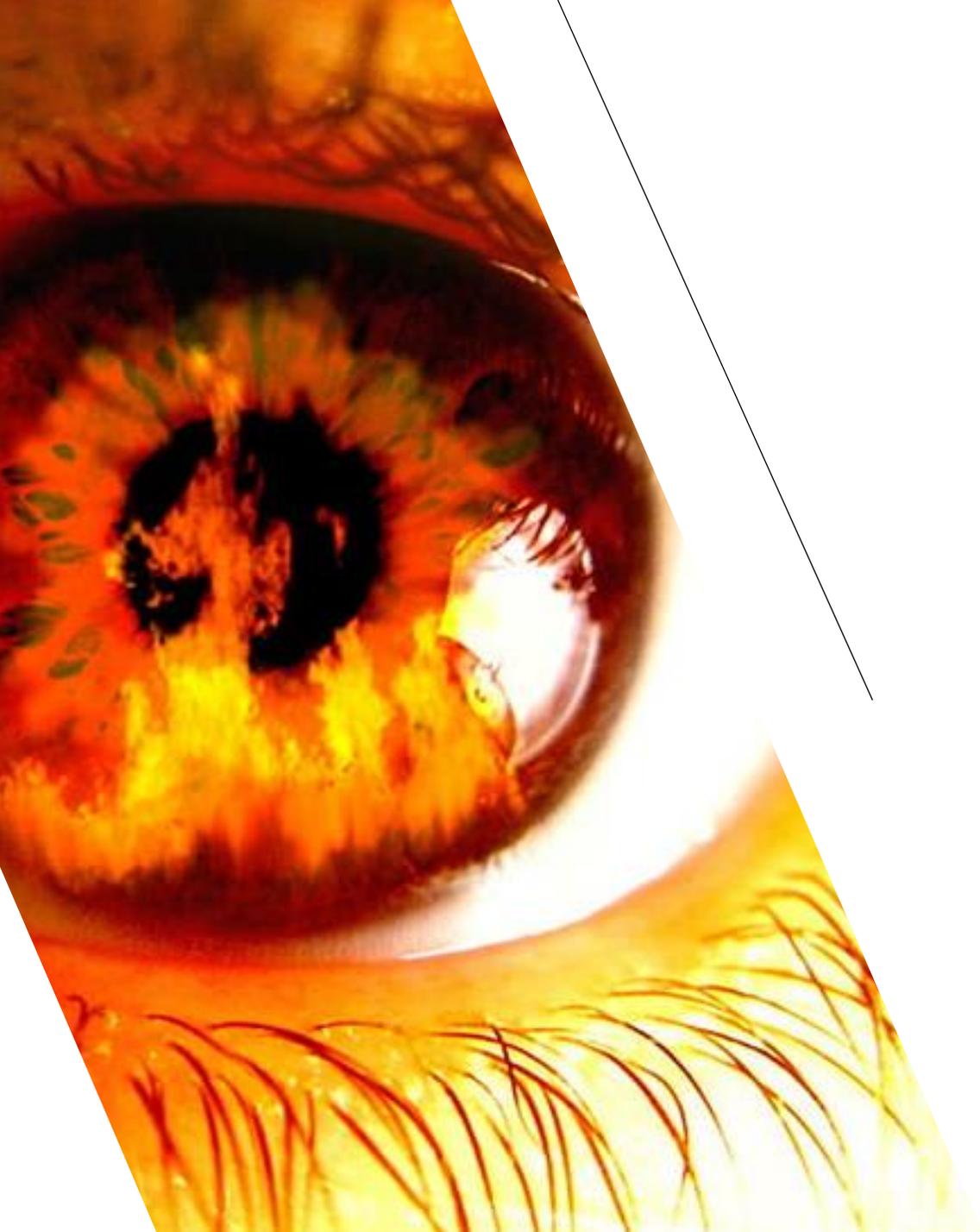
DEDICADO AL DIOS FRUTILLITA



AGENDA

- I) ¿POR QUÉ HACER PK?
- II) CREANDO MI PJ
- III) PREVIO AL COMBATE
- IV) EN COMBATE





¿POR QUÉ HACER PK?



Adrenalina y emoción

Desafío y competencia

Dominio del juego y superación personal

Reputación

Recompensas y botín



CREANDO MI PJ

¿QUÉ QUIERO HACER CON MI PJ?

- Subir a 111 y remortear
- Subir a 111 y ayudar a los demás | speller
- Llegar a inmortal

- Hacer PK (matar, encantar, robar)
- Tener buen desempeño en un evento o torneo
--> **Elección del nivel objetivo**

NIVELES

Bajos	Medio-bajo	Medio-alto	Alto
10-14	25-30	56-62	77-83
15-19	31-36	63-69	84-90
20-24	37-42	70-76	91-97
	42-48		98-104
	49-55		105-111

I) CLASES



Guerrero



Asesino



Ladrón



Ranger



Paladín



Brujo



Clérigo



Mago

Melée fighters

Hybrids

Casters

Melée fighters



GUERRERO



ASESINO



LADRON

Hasta 5 ataques x ronda	Hasta 4 ataques x ronda	Hasta 3 ataques x ronda
Inflige máximo daño	Skills más rápidos (- <i>delay</i>)	Único mortal con skill robar
Spells de poder bajo	Spells de poder bajo	Spells de poder bajo

Hybrids



RANGER



PALADIN



BRUJO

Hasta 3 ataques x ronda	Hasta 3 ataques x ronda	Hasta 3 ataques x ronda
Interacción con el entorno	Protegido por los dioses	Variedad de spells ofensivos
Maestría nivel 60	Maestría nivel 60	Maestría nivel 60
Spells de poder medio	Spells de poder medio	Spells de poder medio

Casters



CLÉRIGO



MAGO

Hasta 2 ataques x ronda	Hasta 2 ataques x ronda
Mejores con curación	Mejores spells de combate
Maestría nivel 30	Maestría nivel 10
Spells de poder medio-alto	Spells de poder alto



II) RAZAS:

STATS Y
HABILIDADES RACIALES

STATS

	BASAL	MÁXIMO CON EQ.
FUE	n/a	Llevar más peso Daño en golpes
INT	Efectividad en casteos	# prácticas para subir skills/spells (cofradía) Rapidez en subir skills/spells con su uso (o por sobre 95%) Mana al subir de nivel
SAB	Magnitud del efecto de spells (sanar, debilitar, relenti, chupar energía...)	Prácticas ganadas al subir nivel
DEX	n/a	Efectividad en golpes y skills
CON	n/a	HP al subir de nivel



Tamaño grande.

Atributos Basales Raza: Fue: 16 Int: 11 Sab: 12 Dex: 12 Con: 16

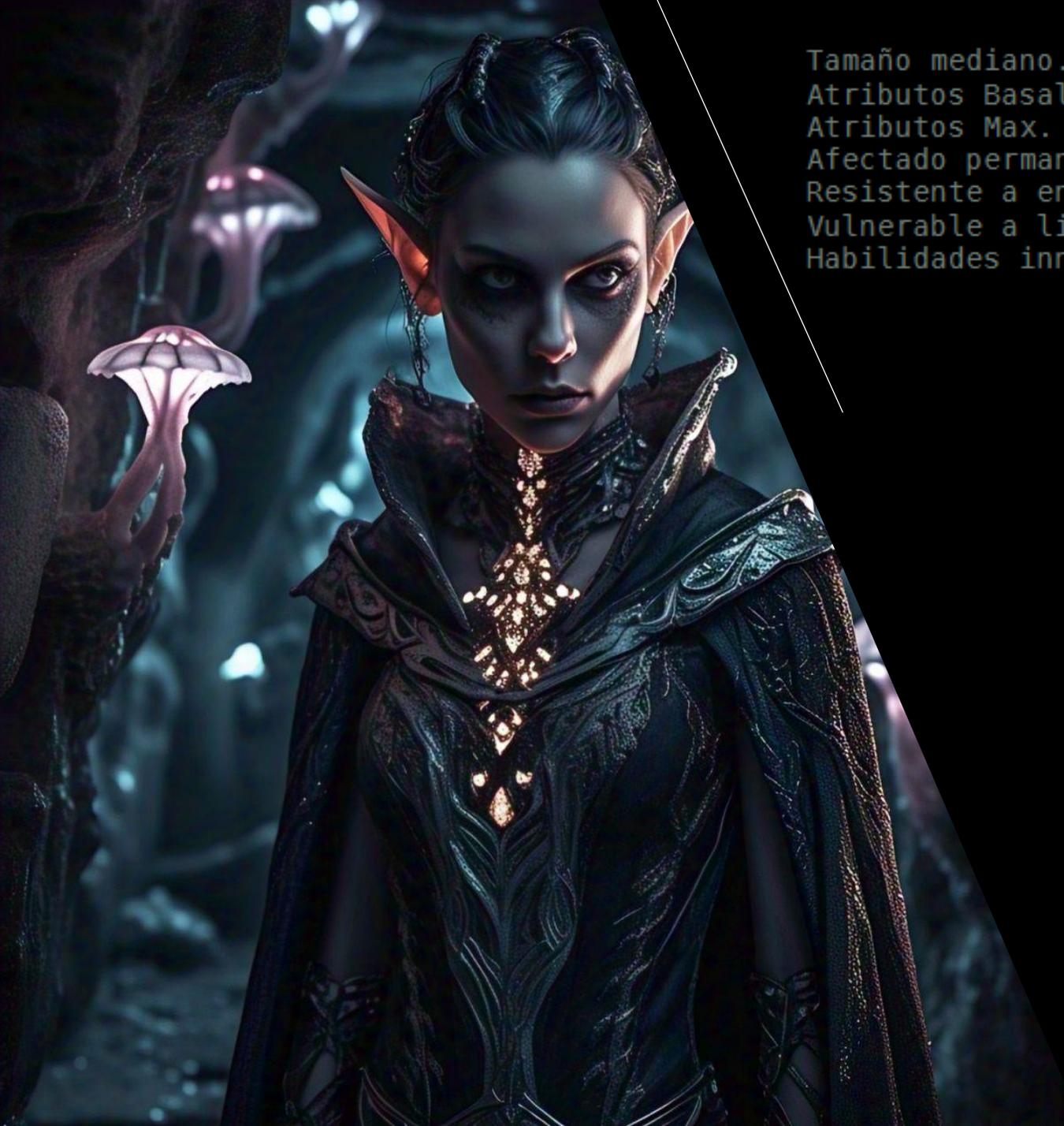
Atributos Max. Entrenable: Fue: 22 Int: 15 Sab: 18 Dex: 16 Con: 20

Resistente a weapon fire cold.

Vulnerable a mental light.

Habilidades innatas: golpetazo rapida curacion.

GIGANTE



Tamaño mediano.

Atributos Basales Raza: Fue: 12 Int: 15 Sab: 12 Dex: 15 Con: 12

Atributos Max. Entrenable: Fue: 16 Int: 21 Sab: 18 Dex: 21 Con: 15

Afectado permanentemente por gatovision.

Resistente a encantar.

Vulnerable a light.

Habilidades innatas: disimular esquivar fuego fatuo.

DROW



Tamaño mediano.

Atributos Basales Raza: Fue: 12 Int: 15 Sab: 14 Dex: 15 Con: 11

Atributos Max. Entrenable: Fue: 16 Int: 21 Sab: 19 Dex: 21 Con: 15

Afectado permanentemente por gatovision.

Resistente a encantar.

Habilidades innatas: disimular ocultarse.

ELFO



Tamaño mediano.

Atributos Basales Raza: Fue: 14 Int: 13 Sab: 16 Dex: 12 Con: 16

Atributos Max. Entrenable: Fue: 20 Int: 17 Sab: 21 Dex: 16 Con: 21

Afectado permanentemente por gatovision.

Resistente a veneno disease.

Vulnerable a drowning.

Habilidades innatas: histeria golpe de escudo.

ENANO



Tamaño mediano.

Atributos Basales Raza: Fue: 13 Int: 13 Sab: 13 Dex: 13 Con: 13

Atributos Max. Entrenable: Fue: 18 Int: 18 Sab: 18 Dex: 18 Con: 18

Habilidades innatas: suerte.

HUMANO



Tamaño mediano.

Atributos Basales Raza: Fue: 14 Int: 12 Sab: 12 Dex: 13 Con: 14

Atributos Max. Entrenable: Fue: 19 Int: 17 Sab: 18 Dex: 18 Con: 19

Resistente a veneno disease.

Vulnerable a encantar.

Habilidades innatas: espinillazo golpe de escudo.

ORCO



Tamaño pequeño.

Atributos Basales Raza: Fue: 14 Int: 16 Sab: 12 Dex: 13 Con: 14

Atributos Max. Entrenable: Fue: 19 Int: 21 Sab: 15 Dex: 17 Con: 18

Afectado permanentemente por detectar_maldad detectar_bondad gatovision.

Resistente a fire lightning.

Vulnerable a light.

Habilidades innatas: regatear rastrear astucia gnoma.

GNOMO



Tamaño pequeño.

Atributos Basales Raza: Fue: 12 Int: 13 Sab: 12 Dex: 16 Con: 15

Atributos Max. Entrenable: Fue: 17 Int: 18 Sab: 17 Dex: 21 Con: 19

Afectado permanentemente por gatovision.

Resistente a encantar veneno.

Habilidades innatas: disimular evasion.

HOBBIT



PREVIO AL COMBATE: PREPARACIÓN

Equipo | Vestimenta y armas

Utilidades | Pociones, pergaminos, varitas...

Afectaciones

Protección de utilidades

EQUIPO

```
Estas usando :
<usando como luz      v      (Invisible) (Ardiente) la Antorcha de Ramiug
<en un dedo izq.     v      (Ardiente) un anillo del consejo (AF)
<en un dedo der.     v      (Ardiente) un anillo del consejo (AF)
<en el cuello 1      v      (Ardiente) (Zumbante) un collar de cristal
<en el cuello 2      v      (Ardiente) (Zumbante) un collar de cristal
<en el cuerpo        v      una sagrada armadura del Dios Probador
<en la cabeza        v      un casco del Dios Probador
<en las piernas      v      (Ardiente) (Zumbante) unas perneras de Aldwin
<en los pies         v      Unas botas Legendarias
<en las manos        v      unos magníficos guantes del Dios Probador
<en los brazos       v      unas brillantes muñequeras del Dios Probador
<como escudo         v      un escudo del Dios Probador
<en la espalda       v      una capa del Dios Probador
<en la cintura       v      (Ardiente) (Zumbante) un cinturón de Aldwin
<en antebrazo izq.  v      una abrazadera de hierro
<en antebrazo der.  v      una abrazadera de hierro
<blandiendo          v      un hacha del Dios Probador
<sosteniendo         v      (Invisible) (Ardiente) (Zumbante) la bendición del guerrero
<flotando cerca     v      < Vacio >
<emblema            v      < Vacio >
```

EQUIPO | VESTIMENTA

```
El objeto 'armadura sagrada probador' es del tipo proteccion, extra flags magic bless.  
Su peso es de 20, su valor 100000, su nivel 25.  
Protege en 14 vs penetración, 14 vs golpe, 14 vs corte y 14 vs magia.  
Afecta al Saves en -1 (mejora), 61 horas.  
Añade bless.  
Afecta al Clase de Proteccion en -30.  
Afecta al Save vs Spell en -2.  
Afecta al Hitroll en 6.  
Afecta al Damroll en 6.  
Afecta al Mana en 85.  
Afecta al HP en 65.  
Material: adamantita
```

Clase de protección (protection class)
Saves (vs spells, breath, petrification...)

Hitroll (tirada/prob. de golpear)
Damroll (tirada de daño adicional)

HP / Mana / Mov
Stats (FUE, INT, SAB, DEX, CON)

EQUIPO | ARMAS

```
El objeto 'hacha probador' es del tipo weapon, extra flags bless.  
Su peso es de 25, su valor 500000, su nivel 60.  
El arma es del tipo hacha.  
Lesiones de 11d5 (media de 33).  
Flags de armas: flaming two-handed shocking  
Afecta al Saves en -1 (mejora), 54 horas.  
Añade bless.  
Afecta al Fuerza en 2.  
Afecta al Damroll en 5.  
Afecta al Hitroll en 10.  
Afecta al HP en 100.  
Afecta al Mana en 100.  
Material: adamantita
```

FLAGS DE ARMAS:

Flaming, Vampiric, Sharp, Shocking, Frost

Armas a 1 mano

Armas a 2 manos (2-handed)

UTILIDADES

```
[Nivel Precio Cant] [EST] Artículo
[ 60 8000 -- ] [COM] una poción de batalla
[ 50 6000 -- ] [COM] una Poción de sanacion critica
[ 10 3200 -- ] [COM] una Poción con sabor a fabada
[ 10 3200 -- ] [COM] una Poción de finas hierbas
[ 10 3200 -- ] [COM] una Poción de sanar
```

```
[Nivel Precio Cant] [EST] Artículo
[ 11 2400 -- ] [COM] un pergamino donde pone: "CHACHI PIRULI"
[ 40 3000 -- ] [COM] un pergamino rojo de cancelación
[ 15 8000 -- ] [COM] un pergamino curativo
[ 35 11245 -- ] [COM] Un pergamino de curación
[ 9 1190 -- ] [COM] un pergamino de cancelación
```

```
[Nivel Precio Cant] [EST] Artículo
[ 25 5000 -- ] [COM] un pergamino
[ 20 10000 -- ] [COM] un jugoso melón
[ 16 300000 -- ] [COM] una rama de Ent
[ 20 6000 -- ] [COM] una hierba verde
[ 10 5000 -- ] [COM] una hierba roja
```

OBLIGATORIAS:

- pociones/pergamino de SANTUARIO
- pociones/pergamino de ACELERAR

Otros:

- pergaminos de cancelación
- pociones de curativos (curar deslumbrar, etc.)
- pociones/comida de detección (detectar oculto, detectar invisibilidad)

AFECTACIONES (AFF)

OBLIGATORIAS:

- SANTUARIO
- ACELERAR
- DETECCIONES
- RACIALES (ESCUDO DE FE-PALADIN, ESPEJO-RUNK, FUEGO FATUO-DROW, ASTUCIA-GNOMO...)

PROTECCIÓN DE UTILIDADES

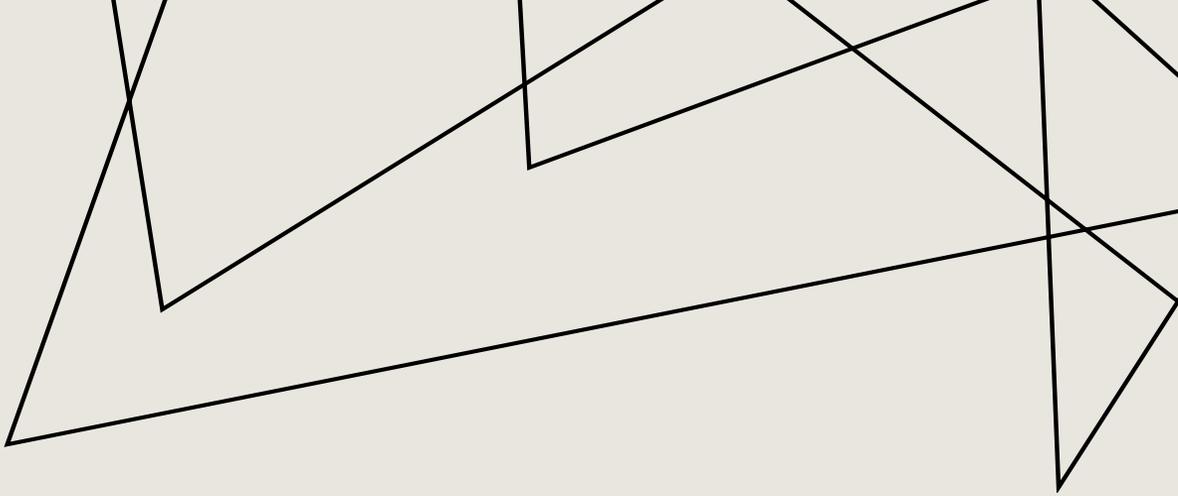
Spell ANTIFUEGO

```
*****
Racial: Afectado por gatovision.
*****
Te afectan los siguientes hechizos:
Hechizo: detectar oculto: modifica nada por 0 durante 60 horas
Hechizo: detectar invisibilidad: modifica nada por 0 durante 60 horas
Hechizo: bendecir      : modifica Hitroll por 9 durante 18 horas
                    : modifica Save vs Spell por -7 durante 18 horas
Hechizo: santuario    : modifica nada por 0 durante 6 horas
Hechizo: escudo de fe : modifica nada por 0 durante 7 horas
Hechizo: proteccion   : modifica Clase de Proteccion por -28 durante 23 horas
Hechizo: proteccion infernal: modifica Save vs Spell por -1 durante 15 horas
Hechizo: delirar      : modifica Hitroll por 12 durante 15 horas
                    : modifica Damroll por 12 durante 15 horas
                    : modifica Clase de Proteccion por 50 durante 15 horas
*****
Tu equipo te provee de los siguientes hechizos:
Permanente : invisible      otorgado por la Antorcha de Ramiug
Permanente : detectar_magia   otorgado por un anillo del consejo
Permanente : detectar_magia   otorgado por un anillo del consejo
Permanente : detectar_oculto   otorgado por un casco del Dios Probador
Permanente : detectar_magia   otorgado por un casco del Dios Probador
Permanente : detectar_invis  otorgado por un casco del Dios Probador
Permanente : disimular      otorgado por Unas botas Legendarias
Permanente : acelerar      otorgado por unas brillantes muñequeras del Dios Probador
*****
```



EN COMBATE!

EN COMBATE!



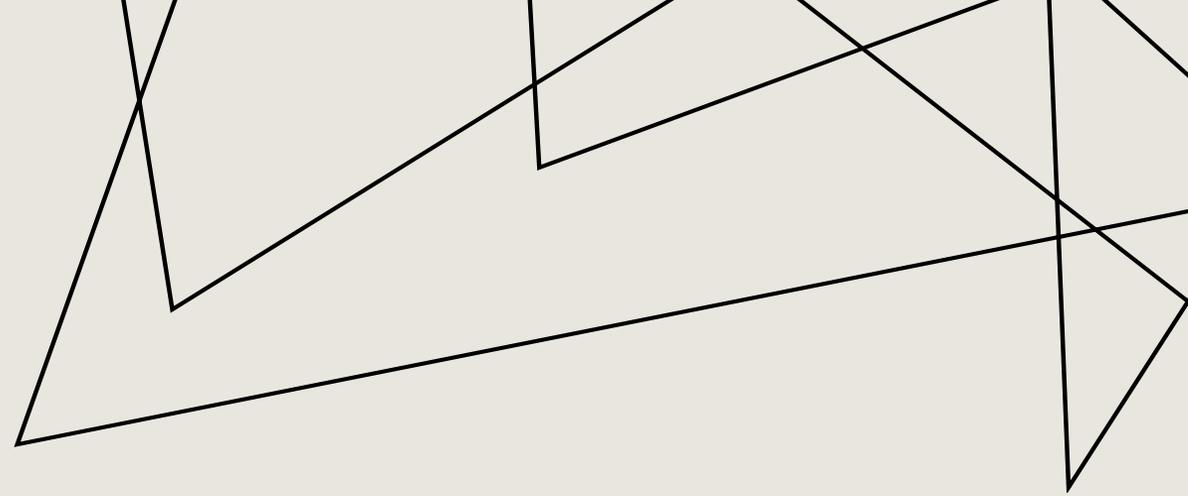
Mantra de vida:
“la práctica hace al maestro”

- Morir casi no tiene efectos negativos
- Cada derrota es una posibilidad de mejora (revisión de logs)
- Conoce las áreas de tu rango
- Apóyate en alias: alias, spellAlias, objAlias, pathAlias.
- Apóyate en triggers, pero no en exceso.

EN COMBATE!

PRO TIP 1: *know your enemy.*

- **CASTERS:**
 - uso intenso de spell Cancelación (necesita ver al objetivo).
 - algunos no tienen Curativos (curar deslumbrar).
 - caster vs caster: INT y atacar el mana.
- **MELÉE FIGHTERS:**
 - uso intensivo de skills.
 - bajo poder de curación propia.
 - fighter vs fighter: DEX y protección vs skills del rival.
- **RAZA y STATS DEL ENEMIGO**



EN COMBATE!

PRO TIP 2: *get your plan beforehand.*

- “Si me ataca un gigante, responderé con Espinillazo”.
 - “Si me encantan, castearé Terremoto”.
 - “Si pillo a mi rival, primero cancelo y luego tiro Maldecir”.
 - “Si veo a xxxx en mi área, me oculto”.
 - “Si veo a xxxx en mi área, hare recall”.
-
- Deslumbrar a un clérigo, Desarmar sin haber cegado antes, tirar spells de combate a un rival con Santuario, etc.... es NO tener un plan de antemano (EV -).

EN COMBATE!

PRO TIP 2: *get your plan beforehand.*

- Estrategias genéricas:

AGRO: máximo daño en el menor tiempo posible.

TÁCTICO / “COMBO”: combinación de skills/spells que inutilizan al rival.

CONTROL: pelea de desgaste, alargar el combate.

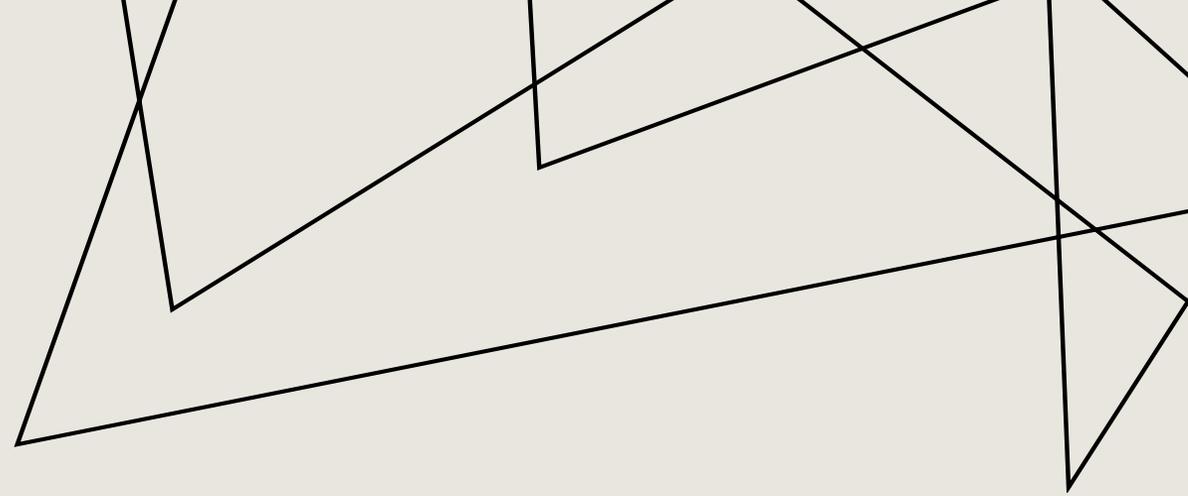
EN COMBATE!

PRO TIP 3: *get your timing right.*

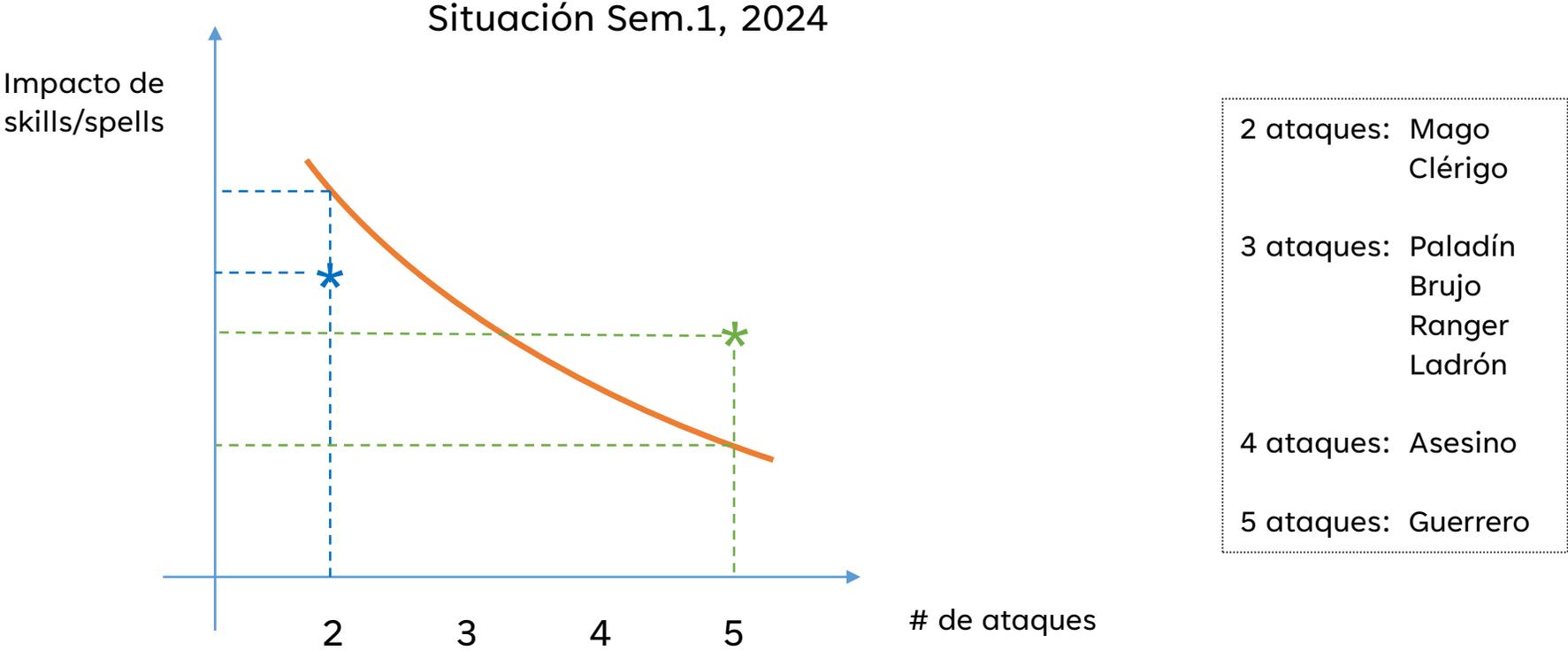
- Conoce los delays de tus skills y spells.
- No te adelantes.

--> Método "1 - 2 - 3":

- Espinillazo con Guerrero: contar -1, 2, 3 (rondas)- y recién enviar un comando.
- Desarmar con Asesino: contar -1, 2 (rondas)- y recién enviar un comando.
- Fallaste Golpetazo: contar -1, 2, 3, 4, 5 (rondas)- y recién enviar un comando.



EQUILIBRIO EN EL JUEGO





THANK YOU