

El Guerrero: Pilar de la Primera Línea

El arquetipo del combatiente marcial, el pilar de la primera línea. El Guerrero en Petria es sinónimo de resistencia, fuerza bruta y maestría con las armas. Son la muralla inamovible y el martillo demoledor.



Rol Principal

Combatiente físico (Melee DPS/Tanque). Sobresalen en el aguante y el daño directo con armas.



Fortalezas

Acceso a la mayor variedad de armas y armaduras pesadas. Alta base de HP y Constitución (dependiendo de la raza). Habilidad innata para el combate prolongado.

Beneficios únicos recientes:



Combate Experto

Skill clave que mejora drásticamente su desempeño físico (mejora Parada, chances de Críticos, efectividad de Desarmar, Zancadilla, Espinillazo, Ráfaga). Pueden hacer críticos sin armas si dominan Cuerpo a Cuerpo.



Manejo de Armas

Son los únicos (junto a Oterens >50) que transfieren el 100% de hit/dam del arma secundaria a la primaria y los únicos que pueden desarmar con la secundaria si pierden la primaria. Quinto Ataque accesible antes (Nivel 36).

El Guerrero: Evolución y Perfil



Nuevas Herramientas

Ganaron acceso a Evasión y Contrataque como parte de una reorganización, aumentando su versatilidad defensiva/ofensiva. Patada Giratoria es más segura en grupo y accesible antes (Nivel 45). Ráfaga mejorada y con CD reducido.



Debilidades

Capacidades mágicas casi nulas o en proceso de eliminación. Dependientes de su equipo y habilidades físicas. Vulnerables a control mágico pesado si no se preparan específicamente.

Evolución

La clase está siendo depurada de hechizos no esenciales para reforzar su identidad física. Se esperan más habilidades y mejoras enfocadas en el combate marcial a niveles altos. El objetivo es que sean la referencia del daño físico sostenido y la resistencia en primera línea.

Ideal Para

Quienes disfrutan del combate directo, ser resistentes, manejar diversas armas y tácticas físicas, y ser el eje de la batalla cuerpo a cuerpo.

El Mago: Maestro Arcano

El arcano por excelencia, manipulador de las energías elementales y las ilusiones. El Mago es una clase de alto riesgo y alta recompensa, capaz de desatar devastación mágica o controlar el campo de batalla, pero vulnerable sin sus defensas arcanas.

El Mago: Poderes y Limitaciones



Rol Principal

Caster Ofensivo/Control (Ranged Magical DPS/Controller).



Fortalezas

Amplio arsenal de hechizos ofensivos, de control y utilidad. Capacidad única de lanzar la mayoría de sus hechizos durante el combate. Potencial de alta velocidad de casteo (Inteligencia, Maestría).

Nuevas y potentes herramientas:



Nuevos Hechizos

Clonar Sombras (Distracción/Confusión), Debilidad Ácida (Vulnerabilidad), Fuente Arcana (Recuperación de Maná en área), Tormenta Prismática y Diluvio Ácido (Daño progresivo DoT), Calmar Pulso (Gestión de Adrenalina), Prisión Cristalina (Control Incapacitante), Llave Mística (Utilidad).



Maestrías y Mejoras

Ganan maestría sobre Pergaminos y Varitas, usándolos más rápido. Encantar Gente mejorado (entrada, delay), Marchitar mejorado (entrada), Alientos elementales (como Soplo Brasas) mejorados (chance de efecto secundario).

Debilidades

Fragilidad física (bajo HP, armadura ligera). Dependencia crítica del Maná (aunque Fuente Arcana y Calmar Pulso ayudan a gestionarlo). Vulnerables al silencio y al drenaje de maná (aunque Chupar Energía fue nerfeado globalmente). Perdieron Forzar. La utilidad de Relenti contra Haste permanente es limitada/nula actualmente.

Evolución e Ideal Para

La clase está recibiendo una profunda renovación con hechizos únicos y mecánicas nuevas (DoTs, control tipo prisión, gestión de maná/adrenalina). Se busca un rol de DPS mágico y control, con énfasis en la gestión inteligente de recursos y el posicionamiento. Ideal para amantes de la magia, el daño a distancia, el control de multitudes y las estrategias complejas basadas en hechizos. Requiere buena gestión de maná y timing.

El Clérigo: Pilar de la Fe

El pilar de la fe, canalizador de poder divino para sanar aliados o castigar enemigos. El Clérigo es versátil, capaz de adaptarse a roles de soporte puro o combatiente divino, sin importar su alineación.



Rol Principal

Healer/Support, con capacidades ofensivas divinas.



Fortalezas

Mejor capacidad curativa del juego (Sanar, Revitalizar mejorado). Capacidad única de curar acompañantes (incluyendo Mute, Debilidades). Amplio espectro de curas para efectos negativos (Curar Mute, Debilidades, Ceguera, Veneno, Enfermedad, Golpetazo, Distracción - algunas nuevas/mejoradas).

Más Fortalezas

Ofensiva divina potente basada en alineación (Demonfire, Rayo Sinceridad, Rayo Corrupción). Buena durabilidad general. Nueva mecánica de gestión de maná: Ofrenda Piadosa (sacrifica HP por Maná). Eliminar Maldición mejorado (prioriza maldición sobre ítems).

Debilidades

Perdieron Chupar Energía. Su daño directo puede ser menor que Magos/Brujos. Dependen del maná, aunque Ofrenda Piadosa ofrece una alternativa.

Evolución

Se está reforzando su rol como principal Support/Healer del juego, dándole herramientas únicas para asistir al grupo (curas específicas, curar a otros). Se busca mantener su capacidad ofensiva pero diferenciarlo claramente de Magos y Brujos en su enfoque principal. Se planean más hechizos de soporte/defensa a niveles altos.

Ideal Para

Jugadores que disfrutan del rol de soporte, curar aliados, eliminar efectos negativos y tener una presencia sólida y versátil en combate, pudiendo también hacer daño considerable.

El Ladrón y El Asesino: Maestros de las Sombras

El Ladrón

El maestro del sigilo, el engaño y la apropiación indebida. El Ladrón opera desde las sombras, buscando el momento oportuno para un golpe letal o para aliviar a sus víctimas de sus posesiones más preciadas.



Rol Principal

Stealth/Utility/Burst DPS
(Asesino sigiloso/Ladrón).



Fortalezas

Habilidades de sigilo superiores (Ocultar, Acechar). Puñalada Trapera (Backstab) para daño explosivo. Habilidades de robo (Robar, Sustraer, Demandar).

Rendición completamente rediseñada: ahora detiene el combate, tiene menor delay, depende de Int/Sab y tiene cooldown, haciéndola una herramienta táctica viable. Rodear mejorado (también para Asesino). Ranking de Robos dedicado para reconocer su habilidad. Robar tiene menor delay.

El Asesino

El depredador silencioso, enfocado en la eliminación rápida y eficiente de sus objetivos. Combina agilidad, precisión letal y tácticas disruptivas para desmantelar a sus enemigos.



Rol Principal

Melee DPS con enfoque en críticos y control ligero.



Fortalezas

Alto potencial de daño (especialmente críticos). Acceso a habilidades clave como Histeria (potenciador de combate), patadas (Lateral, Doble), Fase (defensa etérea), Evasión, Rodear (mejorado), Cortar Labios (interrupción de casteo).

Se beneficia enormemente de las mejoras de Combate Experto (más daño en skills, más críticos, etc.). Menos resistente que un Guerrero puro. Dependiente de mantener la ofensiva. Perdió desarmar con arma secundaria.

El Ranger: Caminante de los Bosques

El caminante de los bosques, experto en supervivencia y versátil en combate. El Ranger moderno de Petria canaliza el poder de espíritus animales para adaptarse a cualquier situación.



Rol Principal

Híbrido Versátil (Melee/Ranged/Caster/Support).



Fortalezas: Sistema de Tótems Animales

El núcleo de la clase ahora. Permite especializarse temporalmente.

Tótem Búho

Mejora de hechizos, vuelo, poder mágico general, recuperación aleatoria con Furia Salvaje. Ideal para un enfoque más mágico/utilitario.

Tótem Tigre

Golpes críticos potenciados, daño de sangrado progresivo con Furia Salvaje. Perfecto para DPS físico agresivo.

Tótem Tortuga

Reducción de daño pasiva, escudo de resistencia física temporal con Furia Salvaje (a costa de menos daño). Excelente para tanquear o sobrevivir.

Debilidades

Puede requerir una gestión activa del tótem para maximizar el potencial. Sin un tótem activo, puede ser menos especializado que otras clases. No puede desarmar con arma secundaria.

Evolución

La introducción de los Tótems redefine completamente la clase, ofreciendo una versatilidad táctica sin precedentes. El balance futuro girará en torno a la potencia y sinergia de estos tótems.

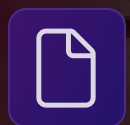
Ideal Para

Jugadores que disfrutan de la adaptabilidad, cambiar de rol según la necesidad, combinar combate físico con hechizos y aprovechar el entorno.

El Paladín y El Brujo: Luz y Oscuridad

El Paladín

El campeón sagrado, imbuido de poder divino para proteger al inocente y destruir el mal. El Paladín combina la resistencia marcial con la capacidad de sanar y lanzar hechizos sagrados, siendo un baluarte en el campo de batalla.



Rol Principal

Tanque/Off-Healer/Support (Tanque con soporte divino).



Fortalezas

Gran durabilidad (HP, AC, Escudo de Fe). Excelente autosuficiencia (Sanar, Mana, curas para muchas aflicciones como Mute). Fuerte ofensiva contra enemigos malignos/no-muertos (Destruir Maldad, Luz Divina mejorada).

Buen combatiente físico (Golpe Escudo, tercer ataque, ambidiestro). Recuperó la habilidad de ganar Creación. Agarre Mágico ahora es de nivel muy alto (80). Su ofensiva puede ser dependiente de la alineación del objetivo.

El Brujo

El practicante de las artes oscuras, que manipula energías prohibidas para debilitar, drenar y destruir a sus enemigos. El Brujo se deleita en la corrupción y el poder que emana de las sombras.



Rol Principal

Caster (Debuffer/DoT/Drain Tank).



Fortalezas

Hechizos únicos de debilitamiento y control: Marca Sinistra (mejorada, daña equipo), Condena Maldita (nuevo, niega recall, drena move a distancia en área), Oscuridad Profunda (cooldown reducido).

Excelentes habilidades de drenaje/sustain: Absorber Alma (mejorado), Escudo Maligno (mejorado), Pira. Buena gestión de maná (Pacto Oscuro con delay reducido). Acceso a hechizos de Necromancia (Sacrificio Ritual, Necrofagia).

REMORT: Seguidores Divinos

Oteren (Seguidor de Oteren / Sot)

Guerreros imbuidos del poder divino de Oteren, combinando proeza marcial con milagros sagrados. Son combatientes resistentes y versátiles, capaces de aguantar y devolver el castigo. Rol Principal: Híbrido Melee/Caster Defensivo (Off-Tank/Support). Fortalezas: Excelentes habilidades defensivas/reactivas (Contrataque - ahora usable ciego con penalidad, Parada). Buena capacidad de autosanación y soporte limitado.

Runk (Seguidor de Runk)

Campeones imbuidos de poder oscuro y caótico, los Runks mezclan fuerza bruta con hechizos disruptivos y debilitantes únicos. Son maestros del control y la guerra psicológica. Rol Principal: Híbrido Melee/Caster de Control (Disruptor/Controller). Fortalezas: Arsenal de control único y temido: Mute (nivel bajado a 45, duración en segundos, cooldown añadido), Distracción (duración ajustada), Tentáculos.

REMORT Elemental: Maestro de los Elementos

Seres que han trascendido su forma mortal para dominar las fuerzas primordiales de la naturaleza. Los Elementales son híbridos adaptables, que utilizan el fuego, el aire, la tierra y el agua para moldear el campo de batalla a su voluntad.



Rol Principal

Híbrido Caster/Melee (Adaptable DPS/Control/Support).



Fortalezas

Gran versatilidad gracias a la especialización elemental. Mejoras significativas de velocidad y duración: Menos delay en skills elementales, mayor duración en efectos como Torpeza y Ataduras. Maestría Elemental: Reducción masiva de delay (75%) en los hechizos del grupo elemental elegido.

Nota General: El balanceo es un proceso dinámico y la percepción o efectividad real de cada clase puede variar según el nivel, el equipo, la habilidad del jugador y los enfrentamientos específicos. ¡La experimentación y el testeo son claves!