

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Diablo2Latino Dojo

- Sensei: ZannEsu

Bienvenido al dojo, pequeño saltamontes. Bienvenido a la

### Guía de la Maestra Ki, asesina trielementalista 1.10

Ten la bondad de dejar tu calzado y tus armas en la entrada... Excelente. Siéntate, siéntate. Estás en tu casa. Bien. Si todo va como es debido, a continuación deberíamos hablar sobre la no muy usada pero bastante eficiente asesina de artes marciales. Es un personaje poco popular en la actualidad, algo eclipsado por las asesinas de trampas; no obstante, en las manos de un buen jugador, una artista marcial es muy capaz de pasar por cualquier zona del juego y vencer a cualquier enemigo. Y, lo que es más importante, es divertida. La artista marcial es uno de esos escasos personajes que requieren habilidad por parte del jugador; sólo quien aprenda a usarla correctamente será capaz de llegar lejos con ella.

Aquí nos centraremos en un tipo en concreto, la artista marcial trielementalista o Maestra Ki como yo la denomino. Pero también habrá comentarios acerca de otros posibles tipos de artista marcial; las habilidades usables son numerosas y variadas, lo cual permite mucha flexibilidad a la hora de construir el personaje.

Antes de comenzar, me veo en la obligación de advertir sobre cuatro puntos:

- 1: Todo lo siguiente es válido únicamente para Diablo 2 versión 1.10. Si tu versión es otra, no esperes convertir a este personaje en un ser efectivo.
- 2: El personaje que aquí se va a tratar está diseñado ÚNICAMENTE para PvM. Si quieres duelear, puedes usarlo contra otros personajes de PvM para hacer duelos más o menos equilibrados y divertidos. No intentes enfrentarte, no obstante, a un personaje de PvP puro.
- 3: **ÉSTE NO ES UN PERSONAJE FÁCIL NI EXAGERADAMENTE PODEROSO.** Requerirá usar muchas habilidades diferentes cambiando rápidamente entre una y otra, así como tener buen juicio para saber en qué momento usar cada una. Si buscas un personaje de dos teclas que mate seis pantallas en tres segundos tienes a tu disposición druidas de viento, paladines de martillo y nigromantes de veneno. Si te gustan los retos, en cambio, sigue leyendo.
- 4: Hay muchas formas válidas de hacer las cosas. Como he tomado por costumbre en todas mis guías, procuro siempre presentar varias opciones para todo lo que pueda, sea equipo, habilidades, estadísticas o estrategias. Evidentemente no puedo cubrir todas las posibilidades; eso sería imposible. Si hay algo que parece que va muy bien y yo no lo he citado aquí, no es porque no sea bueno; puede ser que se me haya olvidado nombrarlo o que, simplemente, no se me haya ocurrido. En casos como éste agradeceré que se me notifique para poder probar lo que sea y añadirlo a la guía si procede.

## ***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

Una vez aclarados dichos aspectos, podemos empezar.

### **La Maestra Ki: Introducción**

Desde los albores de la humanidad, pegar a la gente ha sido un arte que se ha ido perfeccionando con el paso de los siglos. Empezando con el prehistórico peñascazo en la cabeza y llegando hasta los puñetazos y patadas del Japón medieval; desde la película de chinos de domingo noche hasta las exageraciones de los mangas o filmes como Bola de Dragón o Matrix respectivamente, por citar dos ejemplos conocidos, todo lo que gira alrededor del principio fundamental “pégales a ellos mas que ellos a ti” es la base de lo que ha dado en llamarse “artes marciales.”

Para ser precisos, un arte marcial es una disciplina con una serie de normas tanto de acto como de pensamiento que está encaminada a la defensa o ataque del individuo, ya sea mediante el uso de objetos materiales o solamente el cuerpo humano. Aunque en realidad es algo mas complejo que eso, pero nos sirve para la introducción de esta guía.

En Diablo 2, como no podía ser de otra manera, también hay un personaje basado alrededor de las artes marciales, que es la asesina. Existen muchas formas de construir una asesina efectiva, por supuesto; pero aquí, debido a mi gusto por los personajes de daño elemental, vamos a centrarnos en la artista marcial trielementalista, también conocida como Maestra Ki.

El ki, para quien no lo sepa, es una energía interior cuya existencia defienden algunas disciplinas de artes marciales. Supuestamente, el artista marcial puede “canalizarla” para llevar a cabo cosas que normalmente no podría hacer. Por ejemplo lo de partir los cinco tablonos de un cabezazo y seguir vivo después.

Diablo 2, por supuesto, es un videojuego, y nuestra asesina canaliza su ki para lograr proezas mucho mas exageradas que evidentemente serían imposibles en la vida real, al mas puro estilo de un manga de tortas. Las artes marciales de daño elemental la permiten usar fuego, frío y rayo con espectaculares efectos muy semejantes a los de una hechicera, con la salvedad de que deben hacerse en cuerpo a cuerpo. De hecho, siempre he dicho que este personaje bien podría llamarse “Hechicera modificada para hacer cuerpo a cuerpo.” Pero no nos vayamos del tema.

Como muchos ya sabréis, las artes marciales se dividen en dos grupos: **habilidades de carga** y **golpes finales**.

Las habilidades de carga, valga la redundancia, sirven para acumular cargas. Una carga se obtiene cada vez que se golpea a un enemigo usando un arte marcial de carga, y en el juego se representa con una bola de colores que gira alrededor de la asesina. Se pueden acumular hasta tres cargas de una misma arte marcial, y cada una de ellas tiene un efecto concreto. Por ejemplo, demos un vistazo a **Azote del fénix**. La primera carga

## ***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

sirve para añadir daño de fuego al golpe ,concretamente en forma de un meteorito, exactamente igual que el hechizo Meteorito de Hechicera; la segunda hace un efecto visualmente parecido al hechizo Cadena de relámpagos, aunque mas grande, con daño de rayo evidentemente; y la tercera carga libera un montón de saetas de hielo de forma semejante a la de Orbe helada.

En el caso de Azote del fénix, no hay una carga que sea mejor que las otras; simplemente, cada una ataca con su elemento. En todas las demás artes marciales de cargas, en cambio, la segunda carga sí que suele ser mas poderosa que la primera, y la tercera mas que la segunda. Es lógico ya que la primera carga requiere un solo golpe para estar lista, mientras que la segunda requiere dos y, la tercera, tres.

Como ya he mencionado, se pueden acumular hasta tres cargas de un mismo arte marcial. Pero, además, se pueden tener al mismo tiempo cargas de tantas artes marciales distintas como se quiera. Por ejemplo, se puede atacar tres veces con Azote del fénix para tener la tercera carga de hielo, luego cambiar a Garras de trueno y pegar otras tres veces para tener la tercera carga de rayo **AL MISMO TIEMPO** que las cargas de fénix, y luego cambiar de nuevo a otro arte marcial para seguir cargando.

Teóricamente, por tanto, se pueden llegar a tener cargadas todas las habilidades de artes marciales simultáneamente. Sin embargo, en la práctica no es tan fácil de hacer: cuando se ha obtenido una carga, ésta no se queda ahí eternamente. Si una carga no se usa en aproximadamente ocho segundos después de haber sido cargada, desaparecerá. Para que las cargas hagan efecto, es necesario liberarlas. Y aquí es donde entra el segundo tipo de artes marciales: los golpes finales.

Los golpes finales son los que se encuentran en la parte derecha del árbol de artes marciales. Son cuatro: Uña de dragón, Garra de dragón, Cola de dragón, y Vuelo de adivinad quién.

Cada golpe final puede usarse por separado, sin cargas de por medio, y hará su propio daño. Sin embargo, teóricamente, su función principal es servir como medio para liberar las cargas. Es decir: cuando se ha usado un arte marcial de carga y a continuación se usa un golpe final, las cargas desaparecerán y harán el efecto indicado. Por ejemplo: hemos pegado tres veces con Azote del fénix, de forma que tenemos la tercera carga de daño de frío. Mientras las cargas están activas, usamos Garra de dragón. Entonces, Garra hará su correspondiente daño físico y, ADEMÁS, también hará el daño de frío correspondiente a la tercera carga del fénix.

Si uno es rápido, se pueden cargar varias artes marciales al mismo tiempo para soltar golpes finales bestiales con muchos tipos de daño distintos; por ejemplo si se consiguen cargar Puños de fuego, Garras del Trueno, Espadas de hielo y Azote del fénix y luego se usa un golpe final, éste hará su propio daño físico y, además, daño de fuego, frío y rayo añadido con las cargas.

Cabe mencionar que las cargas también pueden liberarse usando simplemente un ataque normal; no es imprescindible usar golpes finales para ello. Aunque usándolos queda mas bonito

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Bien. Sé que toda esta explicación suena complicadísima sobre el papel, pero en la práctica es sencillo aprender a cargar y descargar las artes marciales como es debido. Quienes ya hayáis jugado con asesinas ya os lo sabréis de sobra.

Dicho todo lo anterior... pensaba incluir en esta introducción algunas recomendaciones sobre qué tipo de equipo buscar y cómo jugar con esta asesina en general. Sin embargo, mientras escribo esto, se me ha ocurrido que sería mas lógico meter dichos comentarios en las secciones de equipo y habilidades, respectivamente, que vendrán a continuación. Así que, sin mas, empecemos con la guía en sí:

### **Equipo de una Maestra y recomendaciones varias:**

En este apartado encontraréis en primer lugar una serie de comentarios sobre qué clase de equipo debería llevar una artista marcial en general; qué tipo de mods buscar, etc. Después veréis una lista de los objetos que yo personalmente uso y, a continuación, otras alternativas posibles para quien carezca de las piezas citadas o bien prefiera usar otras. Ahí vamos.

Si nos fijamos en el tipo de habilidades de los personajes de Diablo 2, éstos pueden clasificarse básicamente en guerreros, lanzadores de conjuros, e híbridos; no creo que haga falta explicar en qué consiste cada grupo. Los guerreros por lo general tienen como prioridad el daño de sus armas, la velocidad de ataque, el robo de vida y maná al golpear, las reducciones del daño recibido, la defensa, etc. Los lanzadores por su parte se preocupan por conseguir tener sus habilidades ofensivas al nivel mas alto que les sea posible; necesitan también velocidad de lanzamiento y, dado que no pueden robar vida ni maná con su magia, deben tener tanta vida y maná máximos como puedan.

La asesina pertenece al tercer grupo, el de los híbridos, los cuales como su nombre indica son una mezcla de los dos otros colectivos: incluyen características propias de guerreros y de lanzadores, aunque como es lógico normalmente no llegan a la excelencia de ninguno de ellos en su propio campo.

Todo esto quiere decir que, al elegir el equipo de la asesina, habrá que buscar mods que fortalezcan el aspecto guerrero y el de lanzador al mismo tiempo. Para una Maestra en concreto, lo mas prioritario es lo siguiente (sin ningún orden de preferencia en particular):

- **Niveles de habilidad** – especialmente para el árbol de artes marciales, que es el brazo ofensivo primordial de la Maestra. A mas nivel de habilidad, mas daño 9elemental. No hay vuelta de hoja

Un plus a disciplinas o a trampas también prestará su ayuda, claro, aunque en menor medida.

## ***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

- **Reducciones de daño** – aquí incluyo todas las resistencias posibles, tanto a daño físico como a elemental.

Una asesina no tiene habilidades que multipliquen su defensa por cincuenta mil ni tampoco tiene mucha vida en comparación con otros guerreros, así que, simplemente, necesita reducir el daño que le hagan para poder sobrevivir. Aunque un equipo con mucha defensa siempre marcará alguna diferencia, claro... simplemente, a menudo no será suficiente.

De todas maneras, como veremos en la sección de habilidades, la idea de esta asesina no es ser He-Man sino pensar un poco para luchar sin recibir apenas golpes.

- **Vida** – evidente.

- **Velocidad de ataque** – también evidente. Cuanto mas rápido ataque la asesina, mas rápido podrá usar sus cargas y menos tiempo tendrán los enemigos para devolver las tortas.

- **Robo de maná** – necesario para poder usar las artes marciales indefinidamente, y especialmente importante cuando haya cerca enemigos con quemadura de maná. No es necesario tener mucho robo; sólo lo justo para compensar el coste de las artes. Con un 5% podría ser mas que suficiente.

Esas cinco cosas son las básicas y fundamentales para una Maestra. Otros tipos de asesina buscarían otros mods. Por ejemplo, una artista marcial centrada en Azote del tigre y patadas querría mucho daño físico y mucho robo de vida; una trampera buscaría velocidad de lanzamiento, necesaria para sus ataques psiónicos (Martillo psíquico y Ráfaga de mente). Nuestra Maestra hará algo de daño físico y también usará las citadas habilidades de trampera de vez en cuando, pero no con la suficiente relevancia ni lo bastante a menudo como para justificar un equipo entero de daño físico o de velocidad de lanzamiento.

Por supuesto, que los cinco mods anteriores sean los mas elementales NO quiere decir que los demás sean inútiles. Cualquier cosa que pueda tenerse sin sacrificar algo importante para ello, será bienvenida. Por ejemplo, un poco de robo de vida te ayudará a mantenerte sin necesidad de usar pociones. “Daño infligido repercute en el maná” será un buen sustituto del robo de maná si por algún motivo te es imposible tener este mod. Y el atributo “no puede congelarse,” se saque de donde se saque, será otra gran ayuda.

Sin más. A continuación, listas:

### **El equipo del sensei:**

Como ya mencioné, esto es lo que yo uso. O lo que mi Maestra usa, mejor dicho. No es un equipo barato, pero tampoco es excesivamente caro excepto la Arkaine y la runa

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Cham. Hay un par de cosas que cambiaría si pudiera pero la cuestión, no obstante, es que tal y como está ya funciona muy bien. De arriba a abajo:

- **Casco: Penacho de arlequín** con runa Cham – El Arlequín es barato y perfecto; aquí creo que no hay alternativa mejor. El +2 a las habilidades incrementa mucho el daño elemental de la asesina, y por supuesto también presta su ayuda a todas las habilidades defensivas o de daño físico. La vida y el maná se agradecen muchísimo, y la reducción de daño de 10% tampoco está de más.

La runa Cham es evidentemente para no congelarse; con ella se evita tener que llevar una Helada del cuervo.

- **Amuleto: Ira del gran señor** – Un amuleto lleno de mods útiles para una Maestra. La velocidad de ataque es quizás el más importante de ellos; cuanto más rápido pegues El +1 a las  $\theta$ tú, menos tiempo tendrán los malos para pegarte a ti habilidades también beneficia mucho, especialmente al daño elemental de las artes marciales, así como la resistencia a los rayos. El azote mortal, aunque la mayoría del daño de una Maestra es elemental, siempre será una ayuda para tu daño físico.

- **Armas: Garras de Jade** (dos) con runas Shael – Daño físico más bien bajo, pero eso es secundario en esta asesina. Las resistencias son una ayuda ENORME (hasta +50 en cada garra, y hasta +100 entre las dos); +2 a artes marciales y disciplinas tenebrosas viene como hecho a medida, y el robo de maná evitará que haya que preocuparse de obtener este mod por otra vía. Estas garras también solucionan bastante la recuperación de impacto: nada menos que +60 entre las dos.

Las runas Shael marcan una diferencia muy notable en la velocidad de ataque.

- **Armas secundarias: Hachazo de Bartuc** (dos) – Éstas se usan simplemente para prelanzar con ellas las habilidades tipo “lanzar y olvidar” como Fundido o Veneno, y después cambiar a las Jade. Con su +2 a todas las habilidades y a artes marciales, son ideales para esta tarea.

- **Armadura: Valor de Arkaine** – Buena defensa, vitalidad (en asesina, +1 vitalidad equivale a +3 vida), más recuperación de impacto aún (+30; +90 en total, junto con las garras) y, lo más importante, +2 a las habilidades para potenciar el daño elemental y todo lo demás.

- **Cinturón: Cordel de orejas** – La reducción de daño físico (hasta 15%) es, en nuestro caso, lo más importante de este objeto. El robo de vida también es una ayuda, por supuesto, pero no se notará mucho porque el daño principal de la Maestra es el elemental.

- **Anillos: Alianzas de Bul Kathos** (dos) - +1 a las habilidades, mucha vida y robo de vida. No hace falta decir que nadie se rompa la espalda para conseguirse dos Bul Kathos de  $\theta$ mas 5%; el robo de vida, aunque ayuda, no es un mod primario para esta asesina, y de todas maneras entre uno de 3% (mínimo) y uno de 5% (máximo) no se va a notar mucha diferencia en la práctica.

- **Guantes: raros** con +2 a artes marciales, velocidad de ataque, robo de vida y resistencias

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

– Creo que los mods son auto explicativos.

- **Botas:** **Caminata bajo la tormenta de arena** – Botas que combinan muy buenos mods (fuerza, vitalidad, velocidades de correr y de recuperación de impacto, y MUCHA resistencia al veneno) con un muy buen daño de patadas (60-110). La mejor opción, en mi opinión, para jugadores de no ladder. Al menos hasta que termine la temporada y las Shadow Dancer lleguen a nuestras tierras (a un precio exorbitante, probablemente).

- **Hechizos:** 10 hechizos grandes de **+1 a artes marciales**, y 10 pequeños de **vida** – Sobre los primeros no hay mucho que aclarar; mas daño, simplemente. Y los segundos ayudarán a aguantar mas.

En cualquiera de los dos casos, si los hechizos tienen un segundo mod útil, pues por supuesto mucho mejor (ejemplos: grandes +1 a artes marciales con vida, pequeños con vida y resistencia o daño, etc).

Y, si alguien tiene un **Annihilus** de sobra... pues también irá bien.

### Otras opciones:

Y aquí enumeraré otros objetos que pueden servir perfectamente bien, para quien no tenga los anteriores o los tenga pero no le de la gana de usarlos. He incluido tanto objetos caros para ricachones como objetos baratos para gente que lleve una vida social fuera de Battle.net y no pueda permitirse lo "133t." Nótese de todas formas que lo mas caro no tiene por qué ser siempre lo mas útil.

- **Casco:** **Visor de Andariel**, **Velo de ala nocturna** y **Corona de edades** son muy buenas opciones con pluses a las habilidades y muchos otros mods atractivos. En un plano mas asequible tenemos el **Mirada de Vampiro** de toda la vida, el **Cráneo de acero** o el **Tapón de roca**. En caso de emergencias, un **Popular** (Ort Sol) servirá para ir tirando.

También está el **Tótem de Natalya** para quien quiera vestir de marca con el set completo.

- **Amuleto:** **Caleidoscopio de Mara** e **Himno de los serafines** (MAL traducido como "Himno de seraph") incluyen un siempre útil +2 a las habilidades y otros mods bonitos, a destacar las resistencias del Mara. Ojo de gato es otra buena opción con destreza y velocidades de ataque y movimiento, además de otro par de cosas. Si no, cualquier amuleto **crafteado**, **raro** o **mágico** con **+2 a las habilidades de asesina** servirá.

- **Armas:** **Hachazo de Bartuc**, **Garras del lagarto** de fuego o **Caos** (Fal Ohm Um) son buenas opciones. Para nuestra asesina en concreto, las dos primeras serían las mejores elecciones por sus bonificaciones a artes marciales (y a todo, en el caso de Bartuc), y además ambas son bastante asequibles.

Luego está **Marca de Natalia** para quien guste de usar sets.

Quien no tenga nada de lo anterior ni esperanzas de conseguirlo, puede probar a buscar

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

unas garras con bonificaciones a **artes marciales** en los mercaderes de las ciudades. Harrogath es el sitio mas recomendable para ello.

Nótese que yo personalmente prefiero usar dos garras en PvM; me parece mas recomendable básicamente porque te permite alcanzar niveles de habilidad mas altos en todo. Quien lo crea conveniente, puede quitarse una y usar escudo. En ese caso, **Escudo de la Tormenta** (alias Monarca o Storm), **Guardián de los espíritus** o **Santuario** (ko ko mal) serían buenas opciones.

- **Armadura**: aquí hay mucha variedad posible. **Cadenas de honor** (dol um ber ist) sería potencialmente la mejor alternativa, que yo mismo usaría si tuviese el dinero y las ganas necesarias para montarme una.

Entre las combinaciones de runas hay bastantes cosas útiles aparte de Cadenas. Yo destacaría **Penumbra** (fal um pul) y **Humo** (nef lum) por sus enormes ayudas a las resistencias, y **Corazón de león** (hel lum fal) por ser una especie de super combinado de todo con daño añadido, stats a puntapala y también resistencias.

Pasando a armaduras únicas, me parecen muy útiles **Sabiduría de Que Hegan**, **Vaina de Duriel**, **Sudario del espíritu** y **Pesadilla del gladiador**, especialmente estas tres últimas que tienen el mod “no puede congelarse” entre otros también muy bienvenidos. Ah y también está **Poder de Tyrael**, claro... si alguien es capaz de conseguir una (jajaja). Finalmente, los amantes de las transparencias tienen **Sombra de Natalya** a su disposición.

- **Cinturones**: y, en contraste, aquí las opciones son mas bien pocas. **Cordón de Verdugo** (MAL traducido como “cordón del verdugo”) puede venir muy bien con su reducción de daño, su inmensa bonificación a la vitalidad y su regeneración de vida.

Si no hay Verdugos a la vista, un **Nosferatu** puede ser un sustituto aceptable, así como un **Credéndum** (cinturón del set del discípulo). **Vigor del dios de los truenos** es otra posibilidad, a falta de los demás.

- **Anillos**: pocas alternativas, de nuevo. Se pueden usar **Piedras del Jordán** por los +1 a las habilidades, aunque no sean muy propias de Asesina, y si no cualquier anillo **único**, **craftado**, **raro** o **mágico** con mods que parezcan útiles: vida, resistencias, robo de vida y / o maná, puntuación de ataque...

- **Guantes**: la prioridad sería cualquier **craftado**, **raro** o **mágico** con bonificaciones a las artes marciales. Si no, como antes: cualquiera con mods útiles tendrá que servir. **Puesta de manos** (guantes del set del discípulo), **Puño sangriento**, **Sander** y **Manopla de la Ponzña** son algunos buenos candidatos. Así como **Drácula** o **Drenador de almas**, para quien disponga de unos.

- **Botas**: **Shadow Dancer** (intrépidamente transcritas al castellano como “transfórmate en un hombre oso” en la que es probablemente la traducción mas asombrosa del juego) serían sin duda la mejor opción posible. Un mod específico para Asesina (+2 a disciplinas tenebrosas) aparte de algunos otros muy útiles, combinado con el enorme daño de patadas propio de las grebas de mirmidón, 83-149, deja por los suelos a prácticamente cualquier otra elección de botas para este personaje. El problema es que son sólo ladder y, por tanto, difíciles de conseguir. Para quien esté interesado, por

**"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

cierto, el nombre de las botas traducido como es debido sería algo así como “Bailarán de las sombras.”

Bueno. A falta de Shadow Dancers, **Viajero de guerra** y **Jinete sangriento** son bonitas para quien quiera potenciar un poco el daño físico de las garras de su Maestra, y **Camino de agua** están muy bien para quien prefiera incrementar su vida. Quien prefiera optar por un daño de patadas alto puede buscarse unas botas de élite **raras** con buenos mods; unas grebas de mirmidón o unas botas de espejo, por ejemplo.

Y para terminar, **Alma de Natalya** harán las delicias de los forofos de esas piezas cutres que estropean los sets en su conjunto. Aunque el set completo tampoco es que esté mal, claro.

Eso viene a ser todo, excepto si se me olvida algo. Terminando ya con esta (larga) sección, incluyo aquí unas tablas de velocidades para quien quiera elegir su equipo basándose en ellas:

Recuperación de impacto en asesina:

**FHR Frames**

0% 9  
7% 8  
15% 7  
27% 6  
48% 5  
86% 4  
200% 3

Velocidad de lanzamiento en asesina:

**FCR Frames**

0% 16  
8% 15  
16% 14  
27% 13  
42% 12  
65% 11  
102% 10  
174% 9

Velocidad de bloqueo en asesina:

**FBR Frames**

0% 5  
13% 4  
32% 3  
86% 2

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Y, para unas tablas grandes y completas sobre velocidad de ataque, podéis visitar la siguiente url:

<http://www.diabloii.net/characters/assassin/ias.shtml>

Doy por sentado que todo el mundo sabe lo que es un frame o fotograma en castellano, y cómo funcionan los llamados breakpoints. Quien no lo sepa, puede dar un vistazo a mi guía para Hechicera 1.09 en el [foro de Hechicera](#) para una explicación rápida.

Con esto comentado, podemos pasar a la parte mas importante: las habilidades.

### **Habilidades de una Maestra, y cómo usarlas sin morir en el intento:**

Aquí, tal y como el sentido común indica, detallaré qué habilidades son mas útiles para una Maestra (en otras palabras, qué habilidades he subido yo) y daré una breve descripción de cada una diciendo lo que hacen y cómo usarlas, que lo primero a veces no queda claro en el juego y lo segundo no siempre es fácil de hacer bien. Después habrá comentarios respecto a otras alternativas, como siempre.

#### **Las habilidades del sensei:**

##### **Artes marciales:**

- [Azote del fénix](#): nivel 20.

Esta es la habilidad de ataque principal de la Maestra Ki. Te proporciona daño de los tres elementos (fuego, rayo y frío) en una misma habilidad, que luego podrás mejorar vía sinergias invirtiendo puntos en las otras tres artes marciales de daño elemental.

La primera carga del fénix hace que caiga un meteoro sobre el lugar en el que se libera. Al igual que la habilidad de Hechicera, el meteoro hace un daño inicial al caer y luego deja una zona de llamas que siguen haciendo daño por segundo a todos los enemigos que estén sobre ella. Es ideal para grupos compactos de enemigos, siempre y cuando no sean inmunes al fuego, por supuesto.

La segunda carga es un espectacular ataque de rayo que podría compararse al hechizo Cadena de relámpagos, aunque no funciona de la misma manera. Básicamente los rayos son liberados en direcciones mas o menos aleatorias, dan vueltas por la pantalla y hacen daño a cualquier enemigo que toquen en su camino. Funciona muy bien cuando hay malos dispersos por la pantalla y necesitas algo que cubra un área grande.

La tercera carga genera una serie de saetas de hielo que se expanden en círculo alrededor del punto en el que se da el golpe; visualmente es parecido al hechizo Orbe

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

helada. En cuestiones de daño, esta tercera carga es inferior a las otras dos; sin embargo tiene la ventaja de que las puntas de hielo congelarán totalmente (es decir, inmobilizarán) a cualquier enemigo que toquen excepto jefes, inmunes al frío y monstruos con el atributo "no puede congelarse." Es por lo tanto muy útil para enfrentarse a grupos de enemigos fuertes con los que normalmente no podrías en un combate de cuerpo a cuerpo normal; por ejemplo, Lister y sus amigos.

- **Vuelo de dragón:** nivel 1.

Siguiendo con las comparaciones, esto es básicamente como Teletransporte, la habilidad de Hechicera, aunque con una ventaja y dos inconvenientes. La ventaja es que, al teleportarse, además propina una patada bastante fuerte al enemigo contra el que se haya lanzado; y las desventajas son primero que tiene un (breve) retraso de lanzamiento, y segundo que solamente puede usarse sobre objetivos enemigos, no sirviendo para moverse libremente como con Teletransporte.

No obstante será muy útil para acelerar las cosas en general: acercarte y golpear rápido a tus enemigos antes de que desaparezcan tus cargas o para ir mas rápido sin mas, y también en ocasiones para salir de situaciones demasiado peligrosas si hay algún monstruo alejado que te permita teleportarte hasta él.

Además, dar un punto a Vuelo de dragón te obliga a dar un punto también a cada uno de los cuatro golpes finales; así que podrás elegir el que mas te guste para liberar las cargas

### **Disciplinas tenebrosas:**

- **Dominio de la garra:** nivel 20.

Como ya he dicho varias veces anteriormente, el daño físico no es lo mas importante de esta asesina. Sin embargo, Dominio de la garra se sube por dos motivos: primero, el daño físico, aunque va a seguir siendo pequeño aún con la habilidad a tope, va mas encaminado a robar para sobrevivir que a matar al oponente. Normalmente una Maestra matará con el daño elemental de sus artes marciales; sin embargo, el pequeño daño físico de las garras servirá para recuperar vida y maná al pegar. Y segundo: aunque el daño no sea muy importante, la puntuación de ataque sí que lo es, y Dominio de la garra da mucho de esto.

Dominio de la garra es una habilidad pasiva y, como tal, se usa automáticamente, así que no hay nada que comentar al respecto.

- **Fundido:** nivel 20.

Probablemente muchos se sorprenderán al ver esto. Fundido es una habilidad poco usada que, no obstante, es inmensamente útil. Tal y como indica la descripción de la habilidad, aumenta las resistencias y reduce la duración de las maldiciones.

Las resistencias siempre son útiles. Incluso si ya las tienes maximizadas sin usar Fundido, las que te añade la habilidad seguirán viniendo muy bien cuando los enemigos usen contra ti habilidades que reducen las resistencias, como la maldición Reducción de resistencias o el aura Convicción.

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

La reducción de la duración de las maldiciones es especialmente de agradecer en zonas como el Santuario del caos, lleno de enemigos que lanzan constantemente maldiciones bastante peligrosas. Te encantará ver cómo las Doncellas de hierro desaparecen en menos de siete segundos. Como única nota negativa, cabe decir que Fundido TAMBIÉN reduce la duración de las bendiciones que obtienes de templos del escenario. Tus templos de experiencia también desaparecerán en menos de siete segundos ;[ Pero es un sacrificio que merece la pena.

Además, Fundido tiene otra característica oculta que por algún motivo no aparece en la descripción de la habilidad y que, sin embargo, funciona perfectamente. Es la siguiente:

1 nivel en Fundido = 1% reducción de daño físico.

O, dicho de otra forma, un Fundido de nivel 30 te proporcionaría un 30% de reducción de daño físico extra. No sé por qué esto no figura en la descripción de la habilidad, pero la cuestión es que es así. Y te permite centrarte en un equipo de bonificaciones a las habilidades y otros mods útiles sin tener que preocuparte mucho de la reducción de daño físico, que ya se obtiene con esta habilidad.

Recuerda llevar Fundido activado en **TODO** momento.

- Bloqueo de armas: nivel 1.

Esto es sólo para asesinas de dos garras, claro. Si has decidido usar una garra y escudo, no inviertas un punto aquí.

Bloqueo de armas sirve, como su nombre indica, para bloquear golpes al usar dos garras. También puede bloquear ataques mágicos de prácticamente cualquier clase.

Bloquear es útil; ¿por qué entonces un solo punto en esta habilidad?, dirán algunos. Porque, a niveles altos, el bloqueo aumenta en porcentajes demasiado pequeños como para justificar invertir más puntos. Con nivel 1 en base y junto con el equipo se puede llegar a tener aproximadamente un 50% de posibilidades de bloqueo; lo cual, para PvM y teniendo en cuenta las reducciones de daño y la forma de jugar que evitará que nos llevemos demasiados golpes, es suficiente.

- Veneno: nivel 1.

Y esto es una ayudita en forma de daño de veneno para cada golpe que la asesina dé. No es mucho daño pero, por el precio de un solo punto de habilidad y teniendo en cuenta que luego se incrementará gracias al equipo, merece la pena invertirlo.

Se puede llevar activo al mismo tiempo que Fundido y el veneno durará siempre 0,4 segundos, independientemente del daño que haga. Esto quiere decir que, en golpes consecutivos, el veneno del primer golpe ya habrá terminado de hacer su efecto para cuando llegue el segundo; por tanto un veneno nunca "sobrescribirá" al otro. Es especialmente útil al combinarlo con habilidades de muchos golpes rápidos como Uña de dragón y Furia de espadas.

- Capa de las sombras: nivel 1.

Es sorprendente lo poco que usa la gente esta habilidad, cuando es sin duda alguna una de las más útiles del juego.

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Cuando se lanza, Capa de las sombras aumenta la defensa de la asesina, disminuye la defensa de los enemigos, y además ciega totalmente a éstos. Ello quiere decir que no te atacarán y, normalmente, ni siquiera se moverán a no ser que te pegues completamente a ellos. La Capa tiene un alcance máximo de 20 metros y afectará a todos los enemigos que se hallen dentro de dicho radio, aunque no en la misma medida:

En primer lugar, podrás a los enemigos que han sido afectados de los que no (por encontrarse fuera del radio de 20 metros cuando se lanzó la Capa) porque los afectados tendrán una especie de nubecilla de humo flotando sobre sus cabezas. Todos los enemigos que estén dentro de rango tendrán su defensa disminuida; sin embargo, la ceguera no afectará a absolutamente todos. Hay algunos, como los magos de Oblivión, Lister y su grupo, y todos los jefes y subjeses, que son inmunes a ella. No tardarás en aprender qué enemigos exactamente no pueden ser cegados; bastará con ver cuáles te siguen atacando aún con la Capa de las sombras encima.

Capa de las sombras tiene una duración muy reducida (8 segundos a nivel 1, y aumenta en sólo un segundo por nivel); esto es un inconveniente y una ventaja al mismo tiempo.

El inconveniente es que, como los monstruos no van a estar cegados durante mucho tiempo, hay que ser rápido y aprovechar los segundos. Y la ventaja consiste en que, una vez lanzada, Capa de las sombras **NO PUEDE RELANZARSE** hasta que su efecto haya terminado. Esto quiere decir que, si lanzas una Capa que dura 15 segundos, no podrás volver a lanzar otra hasta pasados esos 15 segundos. Si aprietas el botón de lanzar, la asesina simplemente no hará nada.

¿Y por qué es esto una ventaja?, se preguntarán muchos. Pues por el hecho de que el alcance de Capa no es ilimitado; son 20 metros. Si la lanzas demasiado atrás y parte de los monstruos de un grupo no son afectados, éstos irán como locos a por ti y tendrás que salir por patas hasta que puedas lanzar otra Capa que también les afecte. Si la Capa durase mucho tiempo, te verías obligado a estar huyendo durante mucho tiempo cada vez que fallases un lanzamiento, lo cual se volvería peligroso además de aburrido.

Este es también el motivo de que recomiende tener Capa en nivel 1 base. El aumento de la defensa de la asesina y la reducción de la de sus enemigos no es muy significativo, lo más importante es la capacidad de cegarles. Y, con un equipo normalillo, Capa puede llegar a durar entre 15 y 20 segundos; tiempo suficiente para usar las cargas un par de veces, y a la vez no es demasiada duración en caso de lanzar mal la Capa y tener que huir.

- **Ráfaga de mente:** nivel 1.

Muy popular entre las asesinas tramperas, esta habilidad sirve para aturdir y, a veces, convertir a tu bando (temporalmente) a los enemigos que afecte, como la habilidad Conversión de Paladín.

A una Maestra la puede venir bien como recurso de emergencia cuando se ve rodeada por demasiados enemigos, mas o menos como sería la Nova de escarcha o la Punta glacial para una Hechicera. Convertir a un par de enemigos para que se ataquen entre ellos y dediquen menos atención a la Maestra puede salvar su vida en mas de una

## ***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

ocasión.

También es útil cuando coinciden juntos varios enemigos que sean inmunes a la ceguera de Capa de las sombras, por ejemplo los esbirros de Lister; convirtiendo o, al menos, aturdiendo a algunos se ganan unos segundos para poder atacar a los demás con mayor libertad.

### **Trampas:**

- **Furia de espadas:** nivel 1.

Esta es una habilidad que, aunque la maestra no usará a menudo, puede ser muy útil en algunas ocasiones.

En primer lugar es un recurso anti-Doncella de hierro. Se usa desde lejos y, por tanto, no devolverá ningún daño a la asesina. Úsala si quieres seguir atacando cuando te maldigan con Doncella (aunque ésta durará muy poco tiempo, debido a Fundido).

En segundo lugar sirve para robar vida desde lejos cuando sea necesario. Si tu asesina está muy herida y te da pena gastarte tus pociones rejuvenecedoras, tan nuevecitas y redonditas, puedes retroceder unos cuantos pasos y atacar con Furia de espadas hasta que recuperes una cantidad decente de vida.

En tercer lugar sirve para hacer ataques rápidos a objetivos lejanos a los que no quieras acercarte con Vuelo de dragón. Por ejemplo si hay un mago de Oblivión rodeado de un montón de caballeros y algún obstáculo de por medio que les impida acercarse, es buena idea despachar tranquilamente al mago con Furia de espadas antes de acercarse a pegar a los demás.

En cuarto lugar se puede usar para maltratar desde lejos a enemigos a los que no haya forma humana de vencer en cuerpo a cuerpo. Por ejemplo un subjefe minotauro con Fanatismo, Aumento de daños, golpe espectral, extrafuerte y extrarrápido sería un buen candidato para caer vía Furia de espadas.

Y en quinto y último lugar, lanzar shurikens es bastante cool 😊 (aunque la animación de lanzamiento de la asesina deja bastante que desear).

No es necesario subir Furia a mas nivel de 1. Su daño principal viene derivado del daño de las garras (tanto físico como elemental, mágico o de veneno), no del nivel de habilidad, y además no se usará tan a menudo como para justificar la inversión de mas puntos.

- **Escudo de espadas:** nivel 1.

Al igual que Veneno en el árbol de disciplinas, Escudo de espadas es otra ayuda pequeñita pero que merece la pena tener (teniendo Furia de espadas, sólo hay que gastarse otro puntito mas para Escudo).

Escudo hará daño cada pocos segundos a todos los enemigos que estén pegados a la asesina. Al igual que Furia de espadas, su daño es mayoritariamente derivado del de las garras, y el nivel de habilidad importa poco. También igual que con Furia, cualquier

## ***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

daño elemental, mágico o de veneno se añadirá al físico de Escudo.

El daño va a ser siempre bastante pequeño, pero está bien teniendo en cuenta que lo hace de forma totalmente automática y a todos los enemigos que haya cerca.

Una vez subido todo lo anterior y suponiendo que la asesina llegue a nivel 99, que es suponer mucho, deberían quedar exactamente 30 puntos sin usar, siempre y cuando se haya hecho todo exactamente como se indica aquí y no se hayan gastado puntos en nada más.

30. Es una cifra redonda y bonita, ¿verdad? Casi parece hecha a medida. Mi recomendación es usar estos puntos para subir las habilidades sinergia de Azote del fénix: Puños de fuego, Garras del trueno y Espadas de hielo. Son tres, así que se puede ir a partes iguales y dar 10 a cada una. Pero no 10 a una primero, 10 a otra después, y 10 a la tercera para terminar; hay que ir repartiendo los puntos entre las tres poco a poco. Si no, uno de los elementos será muy fuerte pronto pero los otros dos serán débiles en comparación.

Una vez hecho esto es buena idea asignar una tecla a cada una de esas tres habilidades para cargarlas y usarlas en combinación con Fénix; tendrán un daño muy aceptable aunque no estén subidas a nivel máximo.

Y, como decía antes, hay más opciones posibles. Por ejemplo, aunque a mí me gusta ser trielementalista, se pueden invertir 15 puntos en dos de las habilidades sinergia e ignorar la tercera, para tener solamente dos elementos pero más fuertes por separado. O se puede subir una de las habilidades hasta nivel 20 y dedicar los puntos que sobren a otra; así se tendría un elemento muy fuerte, pero no recomiendo hacerlo porque los otros dos no serían demasiado grandiosos y podría haber problemas con enemigos inmunes.

También, ya alejándose más del diseño de la Maestra Ki, Azote del tigre es una habilidad que puede ser efectiva. Combinada con el golpe final Cola de dragón puede llegar a asestar los que creo que son los golpes más bestias del juego. Yo personalmente con la tercera carga del tigre y Cola he llegado a alcanzar unos 70000 puntos de daño (repito: 70000. Sólo para que quede claro que no se me ha colado un cero de más) con ambas habilidades a nivel máximo y usando unas grebas de mirmidón. Aunque eso en realidad no es tanto como parece sobre el papel, porque requiere tres golpes para cargarse y luego la Cola es un solo golpe con radio de efecto pequeño.

Otra buena idea para quien no quiera seguir exactamente el esquema marcado en esta guía es subir Uña de dragón, que a nivel alto y con unas buenas botas puede hacer mucho daño y además propina varios golpes consecutivos.

Furia de espadas es una alternativa a lo anterior para quien prefiera combatir a distancia. Lo ideal sería usarlas con unas garras del daño más alto que fuese posible, y combinar

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

con daño elemental o de veneno de otras fuentes. La habilidad Veneno al máximo es una buena combinación con Furia de espadas. Y con Uña de dragón también, por cierto.

En combinación con estas últimas habilidades también son extremadamente útiles los mods de objetos tipo golpe mortal, golpe triturador, heridas abiertas, etc, ya que todos ellos funcionan con ellas y, como éstas consisten en dar muchos golpes rápidos seguidos, es muy probable que los mods actúen.

Azote de cobra, que no he mencionado en ningún momento, es también una muy buena habilidad que sirve para recargar la vida y el maná cuando haga falta. Aunque, en mi opinión, nunca merecerá la pena invertir en ella mas de un punto (a nivel 1 la recarga ya suele ser enorme).

Y luego tenemos las asesinas basadas en trampas, las híbridas, y etc... pero eso ya es alejarse demasiado de la idea de esta guía, así que no hablaré sobre ellas.

Hemos concluido con las habilidades. A continuación, vamos con las estadísticas.

### **Estadísticas de una Maestra, y otras posibilidades:**

- **Fuerza:** para una Maestra Ki tal y como la descrita en esta guía, la fuerza debería ser siempre la justa para el equipo que se vaya a llevar, y nada mas. Esto es porque la fuerza incrementa sólo el daño físico, y no el elemental, que va a ser el mas importante.

La cifra depende por tanto de los objetos; cada uno puede verlo mirando los requisitos de lo que se va a poner. De todas maneras, no pasa nada si se mete mas fuerza de la necesaria. Siempre mejorará el daño de las garras y las patadas que, aunque no sea el principal de la Maestra, justificará los puntos invertidos y hará que no sean un desperdicio.

- **Destreza:** si se usan dos garras, aproximadamente 200 de destreza deberían ser suficientes para tener una puntuación de ataque mas que buena. Se podría tirar con menos, claro, pero es conveniente asegurarse de acertar siempre para perder menos tiempo cargando las artes marciales.

Si alguien prefiere usar una garra y escudo, aquí tiene la fórmula del bloqueo para que calcule cuánta destreza necesita para llegar al 75%:

**(Bloqueo del escudo) x (Destreza – 15) / (Nivel del personaje x 2) = Bloqueo total**

- **Vitalidad:** todo lo que sobre. Vida nunca se tiene demasiada; cuanta mas tenga la asesina, mas aguantará (evidente).

## "Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).

- **Energía:** nada. El robo de maná o, en su defecto, el daño infligido repercute en el maná serán suficientes para compensar el pequeño gasto derivado de las artes marciales.

Como siempre tenemos variaciones posibles. Alguien que prefiera hacer mas daño a tener mas vida puede meter mas puntos en fuerza y destreza y menos en vitalidad. Esto es especialmente útil para asesinas que quieran centrarse en las patadas mas de lo que yo he recomendado en esta guía. Para ellas, he aquí unas fórmulas para el daño de las patadas, si alguien quiere molestarse en calcularlo antes de empezar a invertir puntos:

**Daño mínimo =**

**= [(str + dex - 20) / 4] \* (1 + (%ED / 100)) + Daño mínimo de botas \* (1 + [(1.2 \* str) / 100] + %ED / 100)**

**Daño máximo =**

**= [(str + dex - 20) / 3] \* (1 + (%ED / 100)) + Daño máximo de botas \* (1 + [(1.2 \* str) / 100] + %ED / 100)**

Son un poco complicadas, pero funcionan 😊 Veamos:

- **Str** viene de strenght, fuerza en inglés. Representa el valor de fuerza que tenga la asesina.

- **Dex** viene de dexterity, destreza en inglés. Y lo mismo, pero con la destreza.

- **%ED** es % enhanced damage, % daño mejorado en inglés. Y representa la suma total de daño mejorado (en porcentaje) que tengas en tus habilidades de patadas y otras fuentes del equipo.

- **Mucho** ojo con el orden de las operaciones. Los paréntesis y los corchetes no están de adorno.

- **Nótese** que, aunque tanto la destreza como la fuerza aumentan el daño de las patadas, la fuerza lo aumenta mas. Hay que tener en cuenta, no obstante, que la destreza sube la puntuación de ataque además del daño, y la fuerza no.

- **Los** daños elementales, mágicos y de veneno se añaden al daño físico de las patadas, aunque no se reflejen en la cifra de daño de tu hoja de personaje. Es posible que esto sea un bug del juego, pero por ahora funciona así.

Y con esto ya prácticamente hemos terminado el día en el dojo... doy paso a unos comentarios y recomendaciones varias, y después a descansar.

### Los caminos del sensei:

Ya para finalizar, voy a comentar algunas cosas que antes no he tenido oportunidad de explicar sobre la forma de jugar con una Maestra en general. Están encaminadas a los niveles de dificultad Pesadilla e Infierno, que es cuando empiezan las dificultades y cuando la asesina ya puede usar todas sus habilidades aunque estén a nivel medio o

***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

bajo. Para el nivel Normal no creo que haya problemas; la asesina es probablemente el personaje mas fuerte a nivel bajo y empezar con ella es muy, muy fácil.

Veamos. Lo mas importante de todo es tener muy presente lo siguiente: una Maestra es un personaje de combate cuerpo a cuerpo, pero no es un bárbaro ni un druida ni un paladín. Si se lanza a luchar contra mil al mismo tiempo sin preparar el terreno, morirá en nueve de cada diez enfrentamientos. Para enfrentarse a grupos de monstruos, la mecánica es la siguiente:

Lo primero es acercarse y estudiar qué tipo de monstruos hay y dónde están. No hablo de un análisis detallado, claro, sino de un vistazo rápido para ver cómo están las cosas. Lo suficientemente rápido como para que no te cojan y te maten en el proceso. Una vez visto esto, lo siguiente es colocarse en el lugar que se considere mejor y lanzar Capa de las sombras. "El lugar que se considere mejor" es el punto desde el cual la Capa vaya a cegar al mayor número posible de enemigos. Y es aquí donde empieza la fiesta.

Ahora todos tus enemigos están cegados, indefensos en la oscuridad durante un breve período de tiempo. Es hora de ser rápido y mortal. Desenvaina tu ninja-to y salta desde el tejado de la pagoda, silencioso e invisible como una sombra en la noche, hacia... ejem X\_x Quiero decir que debes acercarte al enemigo que esté mas indefenso, mas separado de los demás; procura hacerlo de forma que al atacarle solamente te pegues a él y a ninguno mas, para que sólo tengas que enfrentarte al monstruo atacado. A veces se colocarán de tal forma que no habrá mas remedio que vérselas con dos o tres al mismo tiempo, pero en cualquier caso debes elegir siempre el objetivo y el acercamiento mas idóneos para cada situación.

También tendrás que juzgar cuál de tus cargas conviene mas usar en cada enfrentamiento. Si los enemigos están muy agrupados, recomiendo la primera carga de **Meteoro**. Si están dispersos, la mejor es la segunda de **Rayo**. Y si son enemigos muy fuertes, lo mas adecuado es ir a lo seguro e inmovilizarlos con la carga de **hielo**. Todo esto suponiendo que se use sólo Azote del fénix y que los enemigos de cada caso no sean inmunes al elemento citado, evidentemente.

Elijas la carga que elijas, recuerda que no tienes por qué liberarla directamente contra el enemigo al que has atacado. Puedes alejarte (él seguirá cegado mientras persista la Capa de las sombras, y no te perseguirá mas de un par de pasos) y lanzarla contra cualquier otro enemigo si juzgas que desde su posición va a hacer mas daño en total. Por ejemplo si hay un enemigo aislado y, unos pasos mas allá, un grupo de enemigos, lo ideal es usar al aislado para preparar las cargas y luego liberarlas sobre el grupo.

Recuerda también que no tienes por qué matar a todo el mundo en el tiempo que dura tu Capa de las sombras. Hay que ser rápido, pero también paciente. Si los enemigos son débiles y consideras que puedes enfrentarte a ellos sin la protección de la Capa, adelante. Si son fuertes y peligrosos, en cambio, retírate después de lanzar un par de ataques cuando creas que el efecto de Capa va a terminar; cuando lo haga, relánzala y vuelve a atacar. No se trata de hacer las cosas batiendo record de tiempo, sino de hacerlas bien 😊

## **"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).**

Si se trata de un grupo de monstruos que pueden resucitar tras morir (ejemplo: muertos vivientes con momias grandes cerca), ciega al grupo con Capa y usa Vuelo de dragón para alcanzar instantáneamente a los malos que se encargan de resucitar a los demás. Pégalos a ellos antes de nada, y luego podrás encomendarte al resto mucho más fácilmente.

Pueden darse casos más complejos. Por ejemplo, que dentro del grupo de monstruos haya alguno que sea inmune a la ceguera de tu Capa. Si es así y hay uno o pocos monstruos inmunes, procura en primer lugar alejarlos un poco del grupo principal. Esto no será posible siempre; simplemente, intenta hacer lo mejor que puedas. En cualquier caso, después lanza Capa como siempre y ataca en primer lugar a los monstruos inmunes a ceguera; mátalos cuanto antes, mientras los demás están cegados y no pueden estorbarte. Una vez despachados los inmunes, continúa con la técnica como siempre.

También puede ocurrir, en el peor de los casos, que haya un grupo grande de monstruos y todos ellos sean inmunes a la ceguera. Evidentemente algunos serán sencillos incluso aunque puedan atacarte todos al mismo tiempo; sin embargo, otros pueden ser un calvario. Por ejemplo Lister. Mucho cuidado con él; su kung fu es fuerte.

En el caso de Lister y sus esbirros u otros grupos de monstruos fuertes y no cegables que pudieras encontrarte, aún te quedan dos alternativas posibles antes de recurrir al combate directo.

Una es **Ráfaga de mente**. Convertir o aturdir a parte del grupo puede proporcionarte unos segundos preciosos para preparar tus cargas en un solo monstruo mientras los demás están distraídos. Si los monstruos son congelables, recomiendo usar sin dudarlos la carga de hielo; si hay suerte y congela a todos los enemigos cercanos, podrás seguir cargando y liberando más cargas de hielo sin que ellos puedan responderte al estar congelados. En el caso de Lister en concreto, u otros jefes, podrá seguir atacándote aunque sus esbirros estén inmovilizados (la congelación solamente ralentiza a los jefes, nunca los inmoviliza), pero en todo caso serán sólo sus ataques, y no los de todo el grupo, los que tendrás que recibir.

Si la zona por la que te mueves tiene pasos estrechos, puedes usar a los monstruos congelados como barrera para que sean ellos mismos los que eviten que su jefe te ataque: si consigues que, al congelarse, queden obstaculizando el pasillo, el jefe no podrá pasar para atacarte y podrás dedicarte a seguir atacando y congelando a esos monstruos sin mayores preocupaciones.

Y la segunda alternativa es **Furia de espadas**. Es un camino más lento pero más seguro, simplemente por el hecho de que te permite atacar a distancia. Y aquí no hay mucho que decir: dispara y retrocede, evitando que los malos se te acerquen demasiado. Si has jugado con una amazona de arco sabrás perfectamente de qué hablo.

Si los enemigos son rápidos y te cuesta dejarles lo suficientemente atrás como para tener tiempo de usar Furia decentemente, puedes dejar Fundido de lado y lanzar Ráfaga de velocidad (la tendrás a nivel 1 en base porque es prerequisite para Fundido, y con el equipo ganará unos cuantos niveles), o bien usar Ráfaga de mente para convertir a alguno y que te sirva de barrera temporalmente.

***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

Si en algún momento tu asesina se ve rodeada por monstruos duros, utiliza instantáneamente la Ráfaga de mente. Si conviertes a alguno es posible que éste se mueva para atacar a otro monstruo, dándote a ti una vía de escape. Aún si no se mueve, siempre servirá como distracción para algunos de los demás enemigos y te comprará unos segundos que puedes usar para preparar la carga de hielo (u otra, en caso de monstruos inmunes).

Si aparte de los malos que te rodean hay algún otro en las cercanías que no esté pegado a ellos, puedes usar Vuelo de dragón para teletransportarte hasta él y escapar del grupo principal.

Como ves hay muchos recursos posibles. **Siempre hay que preparar el terreno y usar lo que te parezca mejor; nunca pases directamente al combate directo salvo si se trata de enemigos muy fáciles.** Recuerda llevar Fundido, Veneno y Escudo de espadas activos en todo momento. Ayudan mucho mas de lo que puede parecer a simple vista, especialmente Fundido.

Luego tenemos a los jefazos de final de acto que, irónicamente, por lo general no serán nada difíciles. El único que puede poner resistencia es Baal, y no por ser complicado sino por ser tedioso; aguanta mucho y tardarás en despacharle.

En fin. Estos jefes tienden a quedarse plantados en el mismo punto si uno lucha cuerpo a cuerpo contra ellos (excepto Baal, de nuevo, que se teleportará de vez en cuando). Ninguno de ellos es inmune a ningún elemento, así que recomiendo usar la carga de Meteoro con ellos, de forma que el daño de fuego se vaya acumulando impacto tras impacto. Si efectivamente se quedan en el mismo sitio, dentro de las llamas, ningún jefe debería durar mucho.

Si no puedes aguantar un cuerpo a cuerpo contra ellos y tienes que retirarte cada cierto tiempo (con lo cual probablemente ellos también se moverán), entonces usa la carga de relámpago, que es la que mas daño instantáneo hace.

El mayor problema con el que una Maestra se encontrará serán normalmente los Antiguos. Son inmunes a la ceguera, no se les puede convertir y, a menudo, son demasiado rápidos y / o resistentes como para poder matarlos en una vida humana con Furia de espadas. Hacer cuerpo a cuerpo con ellos también suele ser difícil pero, en este caso, puede ser la mejor opción. No existe un método infalible para los Antiguos, aunque Uña de dragón funciona muy bien si se lleva algo de robo de vida en el equipo.

Si realmente te es imposible entrar a melé con ellos, no tendrás mas remedio que recurrir a Furia. Tardarás muuuuuucho en matarlos, pero al menos lo harás. Cuando te hayas librado de uno, vuelve a probar el cuerpo a cuerpo. Quizás con dos ya te será posible.

Y bien, con esto hemos terminado. Sólo me queda desear suerte y buenos ratos de

***"Maestra Ki, asesina trielemental", documento elaborado por ZannEsu para [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com).***

entretenimiento a quienes decidan probar una Maestra Ki. Si os gustan los personajes complicados, no os arrepentiréis. Cualquier comentario / crítica constructiva sobre la guía la recibiré gustoso aquí en el foro, o por mensaje privado. Me las leeré todas y actualizaré la guía en consecuencia cuando sea necesario, incluso si a veces se me olvida responder al crítico. Como dirían en Blizzard, "please do not interpret a lack of response as a lack of action taken."

Mis mas sinceros agradecimientos a:

- Toda la gente que ha jugado o juega conmigo (¡y me aguanta!) en Battle.net. Son ell@s los que me animan a seguir aquí a pesar de mi profunda decepción con el parche 1.10.
- Todos los jugadores legales de Battle.net, especialmente los de la vieja escuela, como yo, con ya muchos años de Diablo 2 a sus espaldas (y van cinco O\_o) y mas especialmente aún los buenos jugadores de hechicera de antaño (aunque esto suene extraño en una guía de asesina). La mayoría de ellos ya ni siquiera siguen en el juego, pero yo los recuerdo y constituyen mi fuente de inspiración para redactar este tipo de cosas.
- [www.diablo2latino.com](http://www.diablo2latino.com), así como la gente de los foros de la misma, por ser respectivamente el medio difusor y los infelices condenados a tragarse mis guías 😊

Ah, qué agradecimientos tan emotivos me salen, ¿verdad? Siempre es así. Bueno, ¿y vosotros que hacéis? ¡Corred a probar el personaje!

Sayonara, kenshis.