

JUEGO DE ROL

HUNTER

HUNTER

*"Bestias raras,
Monstruos
Riquezas, tesoros
Tierras malignas, regiones misteriosas
El poder mágico emitido por la palabra"
"desconocido"*

*...algunos hombres se sienten atraídos por esta fuerza...
...Les llaman HUNTERS...*

Guía de Nen



Juego de rol creado para ser usado en <http://www.hxx-net.com> o bien como un juego de rol de mesa. Todo el material publicado pertenece a sus respectivos autores.

El autor de este manual autoriza su impresión y copia pero no autoriza ninguna modificación sin una correspondiente petición y notificación.

El autor sugiere que este manual sea impreso para una visualización más sencilla y cómoda.

HABILIDAD: PERICIA NEN

Esta habilidad aparece en el *Manual del Jugador*, sin embargo no se describe, pues el concepto del Nen no es apropiado para jugadores novatos. Un personaje que tiene puntos en la habilidad Pericia Nen sabe de la existencia del Nen, y probablemente conozca la teoría acerca de las técnicas básicas. Esta habilidad mide la capacidad del personaje para manipular el Nen, una puntuación elevada representa a alguien con mucha experiencia. Las CD varían dependiendo del tipo de habilidad Nen que se quiera utilizar.

APRENDER NEN

Para aprender Nen, es necesario manejar el flujo de aura del cuerpo, que sale por muchísimos puntos denominados puntos Shoko, al aprender a controlar su cierre y apertura, es posible comenzar a manejar el Nen, esto es conocido como el “Despertar”. Notablemente, Existen tres maneras de Despertar el Nen.

Entrenamiento

El Personaje se somete a un entrenamiento intenso, para poder ponerse en sintonía con el propio cuerpo y controlar la apertura de los puntos Shoko, este entrenamiento se basa en la meditación y la auto-contemplación. Para poder entrenar de este modo, el personaje debe conseguir un maestro durante el juego, alguien que maneje el Nen y este dispuesto a enseñarle, después será cuestión de tiempo para que el personaje aprenda Nen. Este tiempo está determinado por el talento de la persona, es de 5 meses, pero esos 5 meses se dividen en la Concentración de la persona, es decir, alguien con concentración 1, aprenderá Nen en 5 meses, mientras que alguien con concentración 5, aprenderá Nen en tan solo 1 mes.

Provocación

Es un método especial, toma mucho menos tiempo que el entrenamiento. El Personaje necesita de la ayuda de un maestro que domine esta técnica secreta, conocida como *Gehou*. El Maestro enviará oleadas de aura al cuerpo del personaje, lo que fuerza la apertura de los puntos Shoko, entonces el aura comienza a salir violentamente, incluso es posible verla porque los puntos Shoko de los ojos también están abiertos, parece ser vapor que emana del cuerpo, es necesario en este momento controlar el flujo rápidamente, lo que exige una tirada **Concentración CD 20** para controlar los puntos Shoko, el personaje tiene tres oportunidades para hacerlo, si tiene éxito en al menos una ocasión, lo habrá logrado pero si las falla todas, caerá inconsciente por un tiempo de al menos 2 días por el agotamiento de perder su aura, además perderá 1 punto de Resistencia permanentemente. Haya superado o no las tiradas, la persona habrá sido despertada en Nen al final.

Bautismo

El método más violento y peligroso, su explicación es sencilla, consiste simplemente en que un manipulador de Nen ataque a una persona que no manipule Nen con su aura. Como resultado los puntos Shoko se abrirán del mismo modo que sucede luego de aplicar *Gehou*. El personaje debe ser golpeado por algún ataque basado o reforzado con Nen, si sobrevive al golpe, habrá sido despertada en el Nen. Una vez que recibe el golpe, el personaje debe superar una prueba de Resistencia CD 20, si falla, se pierde permanente un punto en Resistencia, si obtiene un 1 natural en la tirada, sufre la amputación de un miembro al azar:

Tiara de 1d20	Miembro amputado
1-4	Mano
5	Ambas manos
6-9	Pie
10-12	Ambos pies
12-14	Brazo
15	Ambos brazos
16-19	Pierna
20	Ambas piernas

A continuación, el personaje debe superar las mismas tiradas que se deben realizar al ser despertado por provocación, en las mismas consecuencias si falla.

Despertado

El Personaje, una vez despertado, puede comenzar a manejar Nen, tendrá una puntuación de Poder Nen de 1, y esta puntuación determinará:

- Cuantos puntos de aura posee
- Cuantos punto de aura puede gastar por turno
- Cuantos puntos debe repartir entre sus atributos Nen
- Cual es el límite de puntuación que puede tener en sus atributos Nen

Se considera que el personaje es capaz de manipular las 4 bases del Nen, Ten, Zetsu, Ren y Hatsu.

PODER NEN

El poder Nen determina el grado en que el personaje manipula el Nen. Cuanto más alto sea el poder Nen, mayor será el potencial del personaje en el Nen. Cuando un personaje aprende Nen, tiene automáticamente **Poder Nen 1**. Es posible aumentar esta puntuación de tres maneras:

- **Coste de experiencia:** subir el poder Nen cuesta puntos de experiencia, un total de:

[Punto a Conseguir x 600]

Es decir, un personaje con Poder Nen 1, debe gastar 1200 puntos de experiencia (punto a conseguir = 2, multiplicado por 600 = 1200). Se debe comprar cada punto de la progresión, no es posible pasar de Poder Nen 1 a poder Nen 3 si no se ha llegado a tener Poder Nen 2.

- **Edad:** mientras más edad posee el personaje, mayor es su conocimiento, sabiduría y experiencia, por lo que su Poder Nen aumenta en 1 por cada 20 años que posea el personaje, siempre y cuando esos años los pase con conocimiento del Nen y entrenando periódicamente según lo indique su puntuación de Poder Nen, así, un manipulador de Nen con Poder Nen 3, que pase 20 años entrenando 2 horas al mes, ganara 1 punto de Poder Nen al pasar estos 15 años.
- **Victorias Nen:** un combate que involucre Nen pone a prueba toda la habilidad de un manipulador. De este modo, cuando hayas vencido a 6 oponentes que hayan tenido un Poder Nen que sea mayor que el tuyo, tu poder Nen aumentará en 1. La pelea debe ser real, con riesgo de morir, no cuentan aquellas peleas controladas para que no haya riesgos normales, además la victoria debe ser total, debes enfrentarte al Nen de tu oponente, no necesariamente a su técnica Hatsu, pero el oponente debe tener la oportunidad de usar su Nen contra el tuyo, además debes derrotar totalmente a tu oponente, dejándolo indefenso, muerto o inconciente. No hay un espacio limitado entre peleas, podrían ser años entre una y otra, al ganar 6 veces, el poder Nen aumenta en 1.

Del mismo modo en que el Poder Nen se gana, es posible perderlo, el Poder Nen puede perderse, hasta un mínimo de 1:

- **Falta de entrenamiento:** dependiendo de la puntuación de Poder Nen, es necesario entrar una cierta cantidad de tiempo, si no cumple esto, el Poder Nen disminuye en 1 punto. El entrenamiento debe ser total en el periodo indicado, donde no puede realizarse ninguna otra actividad extenuante, con la excepción claro, de un combate que involucre Nen que cuenta como tiempo de entrenamiento, aunque el combate no sea real con riesgo de muerte o graves daños.
- **Edad avanzada:** cada 10 años que el personaje lleve manipulando Nen, el cansancio puede agobiar su mente, debe realizar una tirada de Voluntad, con una CD de 15 + la cantidad de años que llevan manipulando Nen, si fallan, su Poder Nen disminuye en 1, si tienen éxito, mantienen su poder Nen.

Si el poder Nen disminuye, todos los puntos de atributos Nen disminuyen hasta quedar acorde al valor del nuevo Poder Nen, además, cualquier punto que sobrepase la puntuación máxima de atributos Nen de acuerdo al nuevo Poder Nen, también disminuirá. Esta disminución de puntos solo puede recuperarse cuando el Poder Nen suba de nuevo, otorgando los puntos de atributos Nen ganados a los que han disminuido, o aumentándolo con el gasto de puntos de experiencia, no vuelven a aumentar al recuperar el Poder Nen perdido.

[Ejemplo:]

Netero tiene un Poder Nen 7, lo que sitúa el límite de la puntuación de sus atributos Nen en 10 y un total de 33 puntos en atributos Nen, pero llega un momento en que no puede entrenar su hora diaria requerida, por lo que, su Poder Nen disminuye en 1, quedando en 6, lo que sitúa el límite de la puntuación de sus atributos Nen en 9 y un total de 30 puntos en atributos Nen. Netero pierde 3 puntos de atributos Nen, y cualquier atributo Nen que tuviera una puntuación de 10, bajará a 9. Aunque Netero entrene arduamente y suba su poder Nen a 7 nuevamente, los puntos perdidos no regresan de manera automática, sino que Netero deberá gastar los 3 puntos de atributos Nen que gana (ahora tiene 33 puntos), independiente si esto compensa o no su pérdida de puntos.

La siguiente tabla resume el Poder Nen y los rasgos asociados a el.

Poder Nen	Máx. puntuación en Atributos Nen	Puntos de aura máximos	Aura/turno	Puntos en atributos Nen	Entrenamiento necesario
1	5	10	1	10	1 hora al mes
2	5	12	1	13	1 hora al mes
3	5	13	2	15	2 horas al mes
4	6	14	2	20	3 horas al mes
5	8	15	3	25	1 hora a la semana
6	9	20	5	30	3 hora a la semana
7	10	30	7	33	1 hora al día
8	12	50	10	36	3 horas al día
9	14	100	15	45	6 horas al día
10	20	150	20	50	12 horas al día

Poder Nen: la puntuación de Poder Nen que se posee.

Máxima puntuación en Atributos Nen: ningún atributo Nen del personaje puede tener un valor mayor al que esta indicado según su poder Nen.

Puntos de aura máximos: la cantidad de puntos de aura que posee el personaje.

Aura/Turno: la cantidad de puntos de aura que el personaje puede gastar por turno.

Puntos en Atributos Nen: los puntos en atributos Nen que el personaje posee, debe repartirlos entre los cuatro Atributos Nen. No son valores acumulativos, lo indicado en cada fila es la cantidad que se posee.

Entrenamiento Necesario: el tiempo que el personaje debe dedicar a su entrenamiento Nen, si no lo cumple al menos una vez, su Poder Nen disminuye en 1 punto.

PUNTOS DE AURA

Todas las criaturas vivas poseen aura, es su energía vital o espiritual, animales, humanos e incluso plantas la poseen. El aura es emitida por una serie de puntos, similares a los puntos de la acupuntura, estos son los puntos Shoko o Shouko (no confundir con los siete Chakras). Hay muchos de estos puntos en el cuerpo, normalmente están cerrados, o mejor dicho, casi totalmente cerrados, y el aura emitida por ellos se pierde en el ambiente. Un personaje tiene **Puntos de aura (PA)** que representan la cantidad de aura que posee.

Cantidad de puntos de aura

Los puntos de aura totales de un personaje dependen de su Poder Nen, son una cantidad fija para cada nivel de Poder Nen, así, un personaje con Poder Nen 1, posee 10 puntos de aura.

Gastar puntos de aura

El personaje, una vez ha aprendido a manipular el Nen, puede gastar estos puntos de aura de manera que puede utilizar las diferentes habilidades del Nen. Un personaje esta limitado a una cantidad de Puntos de aura que puede gastar por turno, es decir, en cualquier momento de un mismo turno, sea el turno de actuar del personaje o no, este puede gastar una determinada cantidad de puntos de aura. Gastar puntos de aura **no gasta acciones**. La cantidad de puntos de aura que un personaje puede gastar por turno esta determinada por su Poder Nen, así, un personaje con Poder Nen 1, puede gastar 1 punto de aura por turno. Se pueden gastar puntos de aura para diferentes cosas:

- Se pueden gastar puntos de aura para activar diferentes habilidades Nen, como las técnicas básicas, técnicas avanzadas, técnicas de combate o técnicas especiales (Hatsu).
- Activar objetos que funcionan con Nen, como la Joystation de Greed Island.

Si por alguna razón, usar una habilidad cuesta gastar más puntos de aura que los que el personaje puede gastar por turno, el personaje deberá destinar varios turnos a realizar dicha acción, por ejemplo, si solo puede gastar 1 punto de aura por turno y desea usar una habilidad que requiere gastar 2 puntos de aura, deberá gastar 1 punto el primer turno y cuando sea el siguiente turno, gastar el segundo turno y usar al fin la habilidad.



Los puntos **Shoko**, localizados en todo el cuerpo, permiten la salida del aura.

Pérdida y recuperación de puntos de aura

Cuando un personaje gasta puntos de aura, esta aura se disipa, se pierde, eso no quiere decir que la cantidad de puntos de aura del personaje disminuye, es decir, si un personaje tiene 10 puntos de aura, y ya ha gastado 3, no quiere decir que de aquí en adelante tendrá solo 7 puntos de aura, sino que ha gastado 3 de su reserva de 10. El aura es la energía vital, por lo que perderla por completo significa morir, cualquier personaje con 0 puntos de aura, muere.

Recuperar el aura es posible, existen dos formas normales de recuperar el aura, aunque siempre ten presente que el aura se recupera hasta tu máximo, es decir, hasta llenar tu reserva.

- **Zetsu:** puedes usar esta técnica básica para recuperar aura.
- **Descanso:** cada 8 horas de descanso, recuperas 10 puntos de aura. No se puede manejar Nen en este periodo.

ATRIBUTOS NEN

El Nen se compone de cuatro bases: **Ten, Zetsu, Ren y Hatsu**. Estas cuatro bases se conocen como Atributos Nen, y dependiendo del Poder Nen del personaje, este tiene un cierto número de puntos para dividir entre los 4 atributos Nen, el Poder Nen también determina el máximo de puntos en un atributo Nen.

[Ejemplo:]

Gon tiene un Poder Nen 2, por lo que dispone de 13 puntos para repartir como desee entre los 4 Atributos Nen, además, su Poder Nen 1 le dice que como máximo, puede tener 5 puntos en sus Atributos Nen. Gon decide que tendrá Ten 4, Ren 3, Zetsu 4 y Hatsu 2.

Existen dos formas de aumentar las puntuaciones de atributos Nen:

- **Poder Nen:** al aumentar tu puntuación de Poder Nen, automáticamente ganas más puntos, un personaje con poder Nen 1 dispone de 13 puntos para repartir entre sus cuatro atributos Nen, cuando su poder Nen sea 2 dispondrá de 15 puntos para repartir entre sus cuatro atributos Nen, es decir, gana 2 puntos ($15-13=2$).
- **Coste de experiencia:** subir los Atributos Nen cuesta puntos de experiencia, un total de:

[Punto a Conseguir x 200]

Es decir, un personaje con Ten 4, debe gastar 1000 puntos de experiencia (punto a conseguir = 5, multiplicado por 200 = 1000). Se debe comprar cada punto de la progresión, no es posible pasar de Ten 1 a Ten 3 si no se ha llegado a tener Ten 2. A pesar de todo, siempre debe respetarse el máximo de un atributo Nen.

Los 4 atributos Nen funcionan de diferente manera, aquí se explican (como regla general, nada gasta una acción a menos que se diga lo contrario):

TEN

Normalmente, el aura de los seres vivos escapa de sus cuerpos hacia el ambiente, esto es un flujo normal de aura perdida y no produce efectos adversos. Ten permite evitar la perdida excesiva de aura que fluye del cuerpo y manteniéndola dentro del cuerpo y rodeándolo, produciendo esto último un fortalecimiento general del organismo. El Ten puede considerarse una técnica con dos facetas, una faceta activa o conciente y una pasiva o inconciente.

Ten Pasivo: esta faceta del Ten se considera cuando la persona no esta conciente, ya sea durmiendo, desmayada, noqueada, etc. Su uso no requiere del gasto de puntos de aura y produce los siguientes efectos:

- Retarda el envejecimiento según un factor de $(10 + \text{Ten}) \div 10$, que se aplica al máximo de cada grupo etario. Así un personaje con Ten 10 vivirá el doble de lo normal $(10 + 10) \div 10 = 2$.

Ten activo: esta faceta del Ten es la que generalmente se utiliza, cuando el manipulador concientemente regula el flujo de su aura. Cuesta 1 punto de aura usar esta habilidad, sin embargo, una vez activada, se mantendrá hasta que el personaje deje de usarla voluntariamente, duerma, quede inconciente o use Zetsu. Tiene los siguientes beneficios:

- Mantiene al aura en el cuerpo y rodeándolo esto lo fortifica, por lo que se gana una reducción de daño igual a $\text{Ten}/-$, un personaje con Ten 5, tendría una reducción de daño de 5/-, esto quiere decir que el manipulador de Nen ignora los primeros 5 puntos de daño que reciba de cada fuente o ataque, y cada vez que reciba daño. Esta reducción de daño se apila con similares como la del bárbaro y con la armadura.

Especial: El tipo Intensificador gana una reducción de daño de $[\text{Ten} + 1]/-$ en lugar de $(\text{Ten})/-$

- Se puede gastar un punto de aura para añadir un bono de $+ [\text{Ten}-1]$ al daño que se haga con un arma natural. Por cada ataque debe gastarse 1 punto de aura.

Especial: El tipo Intensificador añade $+ [\text{Ten}]$ al daño que haga con sus armas naturales. En lugar de $+ [\text{Ten}-1]$.

ZETSU

El aura fluye normalmente del cuerpo por los puntos Shoko, el Zetsu permite a la persona cortar su flujo de su aura, el manipulador cierra sus puntos Shoko y su aura queda dentro de su cuerpo y no es liberada al ambiente, hacer esto no requiere ningún gasto de puntos de aura pero es necesario **Gastar una Acción** y superar una prueba de Pericia Nen, con CD= (22- tus puntos en Zetsu), mientras el personaje se mantenga en Zetsu, obtiene lo siguiente:

- **Borrar la existencia:** desapareces el aura inmediata que te rodea, evitando ser detectado por técnicas Nen, con la excepción del **En** que revela tu presencia y movimientos. Como consecuencia inmediata de eso pierdes cualquier otro beneficio del Nen, más concretamente, no puedes usar Nen mientras uses Zetsu. Sigues teniendo olor corporal.
- **Recuperación de aura:** al estar en Zetsu, tu aura es recuperada pues no se pierde en el ambiente ni tampoco rodeando tu cuerpo. Recuperas (Zetsu) puntos de aura por turno que te mantengas en Zetsu.
Especial: Los emisores recuperan (Zetsu +1) puntos de aura por turno cuando usan Zetsu.
- **Curación eficaz:** Al mantener tu aura dentro del cuerpo, tu velocidad de recuperación se incrementa, divide la cantidad de tiempo (redondea hacia abajo) que te tomaría curarte cada tipo de herida (rasguño, leve o grave) entre Zetsu -3 (mínimo 0), el resultado es el tiempo que tardas en curar cada tipo de herida.

REN

Con el Ten el aura se mantiene en el cuerpo y rodeándolo sin embargo con el Ren se hace lo contrario. Ren le permite a la persona aumentar el tamaño de su aura rápidamente. Al momento en que activas Ren, pierdes automáticamente los beneficios de reducción de daño que entrega el Ten, cada asalto que uses Ren debes gastar la cantidad indicada de puntos de aura y además, superar una salvación de Fortaleza, CD 14, la que aumentara en +1 por cada asalto seguido que mantengas Ren, si fallas una tirada, caes inconciente por el agotamiento, durante 1d6 horas, los posibles usos del Ren son:

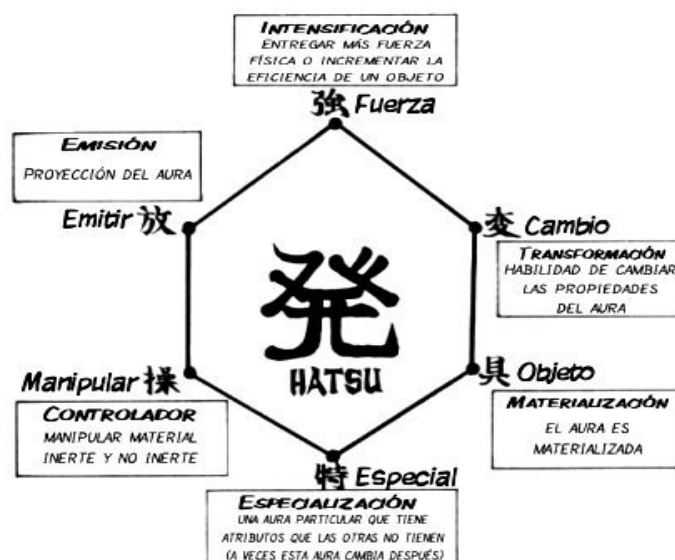
- **Expandir el aura:** de este modo expandes tu aura, para activar este uso del Ren debes gastar: **[1 Punto de aura por cada 1.5 metros que deseas expandir tu aura]** cada asalto, la distancia máxima que puedes alcanzar esta limitada cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno. Al hacer esto generas una barrera producida por tu energía vital, este Ren puede no tener ninguna intención hostil, por lo que no afectara en ningún modo a quienes están el área, sin embargo, puedes usar tu Ren de manera hostil, si lo haces crearas una barrera que no podrá ser cruzada, a menos que quien lo intenten use **Ten** o tenga más de 6 Dados de golpe (o niveles). Quienes no cumplan estas condiciones no podrán pasar la barrera, y si tienen menos Dados de golpe (o niveles) que tu, quedarán **Aterrados**. Sea tu Ren hostil o no, ganaras una gran percepción en el área en que has emitido tu aura igual a la descrita en la técnica **En** más adelante, pero este sólo y si te mantienes concentrado sin realizar ningún acción excepto concentrarte.
Especial: Los Emisores solo deben gastar **[1 Punto de aura por cada 2 metros que deseen expandir su aura]** cada asalto
- **Potenciar ataque o defensa:** usando el Ren puedes incrementar tu aura para ganar una mayor capacidad de ataque o de defensa, o incluso ambas. Para activar este uso del Ren, debes gastar 1 PA cada asalto que mantengas esta aplicación del Ren. Como resultado obtienes **[Ren ÷3]** puntos (redondeando hacia abajo) para repartir entre tu **Fuerza** y/o tu **Defensa**. Puedes cambiar la distribución de estos puntos cada asalto.
Especial: Los intensificadores obtienen **[REN ÷2]** puntos libres para repartir entre su **Fuerza** y/o su **Defensa**.



HATSU

En cierto modo, podría decirse que el Hatsu es la culminación del entrenamiento del Nen. Esta técnica es muy variada, y de alguna manera se dice que no posee límites. Dentro del Nen, las tres técnicas anteriores son clasificadas como provenientes del **Nen del Espíritu**, porque sólo afectan a quien las use y no a otros directamente. En cambio el Hatsu es la única de las cuatro que se encuentra bajo la categoría de **Nen de la Voluntad**, dada su capacidad para afectar el entorno inmediato del Manipulador de Nen. Con el Hatsu creas una técnica especial y única a través de tu Nen. El Hatsu no tiene ningún uso predefinido, por lo tanto, no tiene restricciones respecto a su uso, a excepción de los mismos límites de la habilidad de la persona. El Hatsu, como rama del Nen, tiene por característica especial de que puede variar según quien lo utilice; no

así las otras tres ramas. Esta variación caracterizará al aura dentro de una de las 6 clases que existen. Cada Hatsu posee sus beneficios, así como sus desventajas; y cada una de ellas se centra en algún uso específico del aura. Así tenemos los seis tipos de Hatsu según el siguiente esquema:



Conocer el Hatsu del personaje

El Hatsu de un personaje debe determinarse al momento en que aprende Nen, en ese momento, el jugador debe lanzar 1d100, y ver en la siguiente tabla, dependiendo del resultado del dado se conocerá a que Hatsu pertenece (los porcentajes de la tabla se basan en el porcentaje de pertenencia a cada Hatsu en el anime/Manga). El Personaje no puede cambiar su Hatsu, será el que obtenga por medio de la tirada, le guste o no.

Resultado de la Tirada de 1d100	Hatsu
1-8	Especialización
9-22	Transformación
23-36	Emisión
37-54	Materialización
55-75	Control
76-100	Intensificación

En el juego, cuando un personaje desee conocer su Hatsu, utilizará el método del vaso de agua, consiste en llenar un vaso con agua y poner una hoja flotando en la superficie, entonces, se envía aura al vaso sin tocarlo, y dependiendo de lo que suceda, se puede saber el Hatsu al que la persona pertenece:



Tipo Hatsu	Efecto
Intensificación	El agua del vaso aumenta de volumen
Emisión	El agua del vaso cambia de color
Control	La hoja se mueve
Transformación	El agua del vaso cambia de sabor
Materialización	Aparecen impurezas en el agua
Especialización	Ocurre algo no descrito anteriormente

Técnica Hatsu del personaje

Una vez conocido su Hatsu, el personaje puede crear una técnica especial (técnica Hatsu). La regla es que el personaje puede tener tantas técnicas Hatsu como su [Poder Nen -1], es decir, es necesario tener Poder Nen 2 para tener 1 técnica Hatsu. Los únicos personajes que se saltan esta regla son aquellos que pertenecen a la Especialización, ellos solo pueden tener 1 técnica Hatsu, nunca podrán tener más de una, sin embargo, no necesitan poder Nen 2 para tenerla, pueden tener su técnica sea cual sea su poder Nen.

Los tipos de Hatsu

Existen 6 tipos diferentes de Hatsu, cada personaje pertenece a uno y solo a uno. Cada Hatsu otorga beneficios y debilidades a los usuarios que pertenecen a él. Ahora los describimos brevemente.

INTENSIFICACIÓN (KYOUKA)

La Intensificación otorga fuerza o mejora la eficiencia de algo, incluido el cuerpo. Básicamente la intensificación sirve para mejorar algo, generalmente los usuarios pertenecientes a este Hatsu no desarrollan técnicas muy elaboradas y

optan por intensificar sus aptitudes físicas, se dice que este es el Hatsu menos versátil ya que los usuarios están limitados a mejorar las propiedades existentes en ellos o en los objetos.

Beneficios: los usuarios que pertenezcan a la Intensificación obtienen los siguientes beneficios:

- Las técnicas Nen de **Ten**, **Ren**, **Gyo**, **Shu**, **Ken**, **Kou** y **Ryu** obtienen beneficios especiales (ver cada técnica).

Debilidades: los usuarios que pertenezcan a la Intensificación obtienen las siguientes debilidades:

- Tienen un -2 a las pruebas de Pericia Nen mientras estén enzarzados en un combate Nen, ya que se dejan llevar por sus impulsos e instintos más que por su lógica.

EMISIÓN (HOUSHUTSU)

Es la habilidad de proyectar el aura fuera del cuerpo sin que esta pierda fuerza y potencia, no es necesario que el aura se separe del cuerpo, sino que esté fuera de él. Las otras categorías de Hatsu pierden su fuerza cuando su aura deja sus cuerpos, esto no es un problema para los usuarios de Emisión. Existen dos métodos para poder emitir al aura, emitirla simplemente en su estado de aura (esferas de energía, balas de Nen, seres humanoides, etc.), o mediante un medio (música, humo, etc.), al ser emitida mediante el medio, queda sujeta al comportamiento del medio, a menos que se posea un control sobre este.

Beneficios: los usuarios que pertenezcan a la Emisión obtienen los siguientes beneficios:

- Las técnicas Nen de **En**, **Ren** y **Zetsu** obtienen beneficios especiales (ver cada técnica).
- Cuando se emite aura en cualquier forma, es posible recuperarla dependiendo del uso que se le haya dado al aura, por ejemplo, si el aura se usa para emitir bolas de energía que destruyen cosas, no es posible recuperar el aura, ya que esta se disipa para poder causar daño, pero, si se usa el aura para emitir, por ejemplo, seres humanoides, es posible recuperarla al costo de que los seres creados desaparezcan. Para recuperar el aura hay que superar una tirada de Pericia Nen CD 15+ el número de puntos de aura emitidos. El aura que es recuperada tarda 1 asalto en regresar al personaje, a menos que este se encuentre en un espacio sellado con Nen o en un espacio creado por el Nen.

Debilidades: los usuarios que pertenezcan a la Emisión obtienen las siguientes debilidades:

- A pesar de que suena sencillo, mantener un objeto emitido requiere de un estado físico y mental estable, para mantener emitido un objeto basta con superar una prueba de Pericia Nen CD 15 cada minuto, sin embargo, si se sufre una o más heridas graves o si cualquier atributo mental es dañado o bien si la resistencia es dañada, se debe tirar Pericia Nen CD 25, con un -2 a la tirada por cada punto de atributo perdido o cada herida grave recibida, si se falla, el objeto deja de estar emitido y el aura se disipa al ambiente.

TRANSFORMACIÓN (ENKA O HENKA)

La Transformación permite que las propiedades físicas y químicas del aura cambien, a pesar de que sigue siendo Nen. Debido a que no es Materialización, el aura transformada puede superar las capacidades comunes de los objetos, por ejemplo, aura transformada en un hilo puede ser tan resistente como el acero, a pesar de que los hilos comunes no lo son. Mientras el aura se mantenga unida al cuerpo del usuario, este puede controlarla sin necesidad del Hatsu control, sin embargo las propiedades del aura transformada priman sobre cualquier otra cosa, si el usuario transforma su aura en fuego, se quemará, si la transforma en gas, no podrá controlar el gas pues este se disipará en el aire.

Beneficios: los usuarios que pertenezcan a la Transformación obtienen los siguientes beneficios:

- La técnica Nen de **In** obtiene beneficios especiales (ver la técnica).
- Gana un bono de [+Hatsu] a todas sus tiradas de salvación cuando estas tienen relación con alguna propiedad en la que el usuario transforme su aura y a las tiradas de Engaño.

Debilidades: los usuarios que pertenezcan a la Transformación obtienen las siguientes debilidades:

- Tienen un -3 a todas las tiradas que involucren Carisma.

MATERIALIZACIÓN (GUGENKA)

Es la habilidad que permite darle forma física al aura creando objetos independientes del manipulador de Nen. El objeto creado es siempre el mismo una vez decidido, aunque el usuario decide su aspecto, además el objeto se comporta como tal. Lo importante es la habilidad especial del objeto, algo que el objeto Materializado nunca podría hacer si es un objeto normal, esta habilidad suele tener relación con el objeto en sí (como una pistola que dispara balas que persiguen al enemigo, o una aspiradora que puede aspirar cualquier objeto sin importar el tamaño). La habilidad

especial también es sólo una, y no puede caer en la categoría de otro Hatsu, si lo hace, deberá utilizarse ese Hatsu en la técnica.

Beneficios: los usuarios que pertenezcan a la Materialización obtienen los siguientes beneficios:

- Cuando usa aura para materializar un objeto, es posible recuperarla desmaterializando el objeto, es decir, haciendo que desaparezca, por ejemplo, si gastas 3 PA para materializar un objeto, este se mantendrá materializado tanto tiempo como quieras pero si lo haces desaparecer, recuperas esos 3 PA, aunque esta recuperación de aura no te permitirá superar tu total de Puntos de Aura, y si ya posees todos tus PA, esta aura simplemente se disipa. El aura que es recuperada tarda 1 asalto en regresar al personaje, a menos que este se encuentre en un espacio sellado con Nen o en un espacio creado por el Nen.
- Ganan un +2 a todas las tiradas que tengan que ver con alguna manifestación artística (pintura, escritura, etc.)

Debilidades: los usuarios que pertenezcan a la Materialización obtienen las siguientes debilidades:

- A pesar de que suena sencillo, mantener un objeto materializado requiere de un estado físico y mental estable, para mantener materializado un objeto basta con solo quererlo, sin embargo, si se sufre una o más heridas graves o si cualquier atributo mental es dañado o bien si la resistencia es dañada, se debe tirar Pericia Nen CD 25, con un -2 a la tirada por cada punto de atributo perdido o cada herida grave recibida, si se falla, el objeto deja de estar materializado y el aura se disipa al ambiente.

CONTROL (SOUSA)

Básicamente, el Control se basa en la manipulación total o parcial de los objetos, los seres vivos o las formas de energía (como la luz o la arena). Los usuarios de Control pueden controlar prácticamente cualquier cosa que pueden entender lo suficientemente bien. Un objeto o persona controlada esta limitado a sus capacidades normales, no gana nuevas, además el Nen no se puede controlar, sin embargo se puede controlar a la persona para que esta use su Nen. Se debe establecer el control primero que todo, por algún método (la aguja que clava Shalnark, o el beso de Veze) y luego, de debe controlar de algún modo (órdenes verbales, controlar a alguien usando un celular, etc.).

Beneficios: los usuarios que pertenezcan al Control obtienen los siguientes beneficios:

- Gana un bono de [+Hatsu] a todas sus tiradas de salvación de voluntad cuando quieren evitar ser manipulados y a las tiradas basadas en Manipulación.

Debilidades: los usuarios que pertenezcan al Control obtienen las siguientes debilidades:

- Tienen un -4 a todas las tiradas de interacción social que hagan con personas a las que han intentado controlar o han controlado en el pasado (sean concientes o no de lo sucedido).

ESPECIALIZACIÓN (TOKUSHITSU)

La especialización es básicamente la categoría que incluye todas las habilidades que no pueden ser explicadas usando una combinación de los otros Hatsu. Los usuarios de este Hatsu solo poseen una técnica que siempre esta muy ligada a ellos y a su personalidad. Son pocos quienes nacen con este Hatsu, normalmente se desarrolla a partir de experiencias intensas, traumas, o vivencias que tienen un profundo impacto sobre la persona. No se puede encasillar este Hatsu, es el más variado de todos, una técnica de Especialización podría incluso combinar Hatsus normalmente opuestos o quizá combinarlos todos, sin que hubiera problemas para el usuario de Nen.

Beneficios: los usuarios que pertenezcan al Control obtienen los siguientes beneficios:

- Gana un bono de [+Hatsu] a todas sus tiradas de Pericia Nen.

Debilidades: los usuarios que pertenezcan al Control obtienen las siguientes debilidades:

- Sólo pueden tener una técnica Hatsu, aunque pueden desarrollarla sin tener Poder Nen 2 o mayor.

Crear una Técnica Hatsu

Cuando un personaje desea crear alguna técnica Hatsu, este proceso de creación se llevará a cabo “fuera del juego” entre el master y el jugador; y para ello se deben tener ciertas consideraciones:

- Debe ser original, no puede ser copiada del anime/manga, sin embargo, las técnicas mostradas en la serie pueden servir de inspiración, por ejemplo, un personaje podría materializar una cadena siempre que su habilidad no sea la misma que la de Kurapika, o bien transformar su aura en un animal emulando al dragón de Zeno, pero no podrá transformar su aura en un dragón.
- Debe ser construida según los parámetros de los Hatsu que participan en ella, es decir, si una técnica usa intensificación y emisión, no pueden incluirse efectos de materialización.
- La técnica debe ser enviada a análisis al e-mail Nen@hxx-net.com (en el caso del juego de rol por foro)

- La técnica debe ser aprobada por el Staff (en el caso del juego de rol por foro)

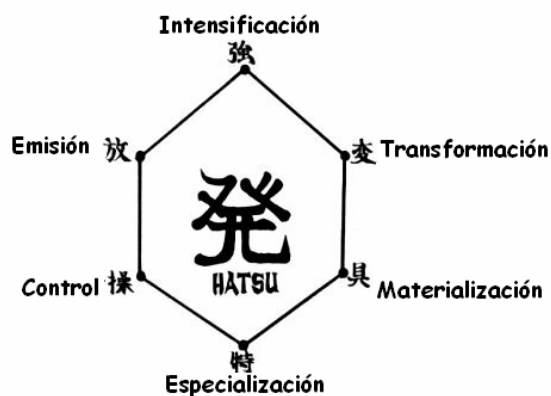
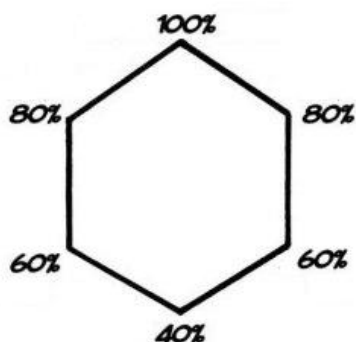
Crear una Técnica Hatsu grupal

Es posible crear una técnica Hatsu entre muchas personas, siempre y cuando ellas tengan algo en común y sentimientos fuertes que los unan. La técnica se crea como una técnica normal, la ventaja es que cada integrante de la técnica aporta con el valor de su Hatsu, por ejemplo, si hay 3 participantes, uno pertenece a la Materialización, otro a la Emisión y otro a la Intensificación, y el valor de Hatsu de cada uno es 7, 8 y 6 respectivamente, su Hatsu para una habilidad combinada (de los Hatsus mencionados) será el promedio entre los valores dados, es decir $(7+8+6) \div 3 = 7$. Una técnica grupal cuenta como una para cada uno de los integrantes, los usuarios de Especialización no pueden crear técnicas grupales, a menos que sus técnicas se hayan desarrollado por sí solas para serlo desde el principio.

Niveles de control y porcentajes de eficiencia con los Hatsus

El Hatsu es un Atributo Nen, por lo que se mide en puntos, la puntuación que se tiene en Hatsu representa la puntuación en tu Hatsu natural, es decir, un personaje con Hatsu 6, que pertenece a la Intensificación tiene una puntuación de Intensificación de 6.

Sin embargo, que cada persona pertenezca a un solo Hatsu no quiere decir que no puede dominar los demás, aunque sea en menor medida. Existen hexagramas de Nen:



En el primer hexagrama, el Hatsu del personaje se representa con un 100%, es decir, los Hatsus adyacentes se representan con un 80%, los más lejanos con un 60% y el opuesto con un 40%. En el segundo hexagrama, se muestra la afinidad de los Hatsus, podemos ver que los Hatsus adyacentes (80%) de la Intensificación son Emisión y Transformación, mientras que los adyacentes de Emisión son Intensificación y Control.

Así como se tiene una puntuación en el Hatsu natural igual a la del atributo Nen Hatsu se poseen puntuaciones en los otros Hatsus. El **Nivel de Control** representa la puntuación que se posee en un determinado Hatsu, como se ha dicho antes, el Hatsu Natural del personaje, tiene un 100%, es decir, que si la puntuación del Atributo Nen Hatsu de un Intensificador es de 7, su puntuación de Intensificación es de 7, la puntuación de los Hatsus adyacentes (Emisión y Transformación en este caso) se debe calcular el 80% de 7 y para saber la puntuación de los más lejanos (Control y Materialización) se debe calcular el 60% de 7. Como regla general ningún usuario tiene puntuación en Especialización, esta es 0, y los usuarios de la Especialización tienen 0 para todos los otros Hatsus.

El **Porcentaje de eficacia** se basa en los mismos porcentajes y afinidades de los hexagramas, la diferencia es que representa que tan bien se manejan los diferentes Hatsus, incluido el natural. Todos los personajes comienzan con un 1% de eficacia en su Hatsu Natural, y un 0% en los demás, los límites que pueden alcanzar están definidos por los hexagramas de arriba, es decir, podrán alcanzar el 100% de eficacia en su Hatsu natural, el 80% de eficacia en los Hatsus adyacentes, el 60% en los más lejanos y el 40% en el opuesto. Como regla general, los personajes tienen un 0% de eficacia en Especialización, y no pueden aumentarlo.

Niveles de control y porcentajes de eficacia en Especialización

La Especialización no se encuentra descrita entre los niveles de control y porcentajes de eficacia, esto es porque cada habilidad de Especialización es única y diferente. Algunas habilidades de Especialización (generalmente las que son inherentes a la persona desde que nace) no tienen porcentajes de eficacia definidos, por ejemplo, se podría tener una habilidad de Especialización que usarla 100% la Emisión y Materialización (ambos Hatsus son opuestos) y 0% en todos los otros Hatsus pues la habilidad no los usa. Básicamente es imposible predecir cuáles serán los porcentajes de eficacia

de una habilidad de Especialización, depende de cada habilidad.

Incrementar los niveles de control se logra automáticamente al aumentar tu puntuación en tu Hatsu, pero incrementar los porcentajes de eficacia se consigue de una manera diferente. Los porcentajes de eficacia en los Hatsu secundarios no pueden superar al Hatsu natural del usuario. Subir los porcentajes de eficacia se puede lograr con arduo entrenamiento y con gasto en puntos de experiencia según lo indica la siguiente tabla:

Eficacia	Costo en PX	Eficacia	Costo en PX	Eficacia	Costo en PX	Eficacia	Costo en PX	Eficacia	Costo en PX
1%	0 PX	21%	315 PX	41%	615 PX	61%	915 PX	81%	1215 PX
2%	30 PX	22%	330 PX	42%	630 PX	62%	930 PX	82%	1230 PX
3%	45 PX	23%	345 PX	43%	645 PX	63%	945 PX	83%	1245 PX
4%	60 PX	24%	360 PX	44%	660 PX	64%	960 PX	84%	1260 PX
5%	75 PX	25%	375 PX	45%	675 PX	65%	975 PX	85%	1275 PX
6%	90 PX	26%	390 PX	46%	690 PX	66%	990 PX	86%	1290 PX
7%	105 PX	27%	405 PX	47%	705 PX	67%	1005 PX	87%	1305 PX
8%	120 PX	28%	420 PX	48%	720 PX	68%	1020 PX	88%	1320 PX
9%	135 PX	29%	435 PX	49%	735 PX	69%	1035 PX	89%	1335 PX
10%	150 PX	30%	450 PX	50%	750 PX	70%	1050 PX	90%	1350 PX
11%	165 PX	31%	465 PX	51%	765 PX	71%	1065 PX	91%	1365 PX
12%	180 PX	32%	480 PX	52%	780 PX	72%	1080 PX	92%	1380 PX
13%	195 PX	33%	495 PX	53%	795 PX	73%	1095 PX	93%	1395 PX
14%	210 PX	34%	510 PX	54%	810 PX	74%	1110 PX	94%	1410 PX
15%	225 PX	35%	525 PX	55%	825 PX	75%	1125 PX	95%	1425 PX
16%	240 PX	36%	540 PX	56%	840 PX	76%	1140 PX	96%	1440 PX
17%	255 PX	37%	555 PX	57%	855 PX	77%	1155 PX	97%	1455 PX
18%	270 PX	38%	570 PX	58%	870 PX	78%	1170 PX	98%	1470 PX
19%	285 PX	39%	585 PX	59%	885 PX	79%	1185 PX	99%	1485 PX
20%	300 PX	40%	600 PX	60%	900 PX	80%	1200 PX	100%	1500 PX

Los costos de experiencia de esta tabla **son acumulativos**, es decir, si se posee un 10% de eficacia, se necesitan gastar 165 PX para poder obtener un 11% de eficacia, y otros 180 PX para obtener un 12% de eficacia. No se pueden ganar PX por dominar porcentajes de eficacia gracias a la tirada base.

Los porcentajes de eficacia brindan diferentes beneficios al personaje, dependiendo de que tan altos sea y del Hatsu, tal y como se muestran a continuación:

Intensificación (Kyouka)

Eficacia	Beneficio
1-10%	-
11-20%	-
21-30%	Puedes intensificar tu boca para lanzar objetos a una distancia de [Hatsu] metros, y distancia máxima de [Hatsu x 2] metros, como si fueran armas arrojadas.
31-40%	Puedes intensificar lugares de tu cuerpo y lograr una fuerza igual a la de otros lugares y la misma eficacia, por ejemplo, si posees la dote atrapar flechas, podrías atraparlas con tu boca, incluso puedes atrapar balas así.
41-50%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Intensificación son 2 puntos mayores.
51-60%	Puedes intensificar tus cuerdas vocales, y así poder gritar de una manera muy poderosa, si gastas 1 PA, el sonido causa 4 puntos de daño sónico a todos en un radio de [Hatsu] metros, puedes gastar cuantos PA quieras de este modo para sumar más daño, aunque estas limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno.
61-75%	Todo tu cuerpo es un arma peligrosa, atacar con cualquier lugar de tu cuerpo tiene un daño base de 6 (más tu fuerza como siempre) a menos que de por si, atacar con esa parte de tu cuerpo cause un daño base mayor.
71-80%	Ganas una armadura natural 3 que se apila con cualquier otra similar que poseas.
81-95%	Todo el daño que hagan tus ataques basado en el Nen causa triple daño contra los objetos.
91-100%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Intensificación son 4 puntos mayores (esto reemplaza a los 2 puntos en que habían aumentado antes, no se apilan).

Emisión (Houshutsu)

Eficacia	Beneficio
1-10%	-
11-20%	-
21-30%	Cuando activas En, formas una esfera con un radio igual 7 metros por punto de aura gastado anteriormente.
31-40%	Puedes gastar X PA, y así, usar tu aura para elevarte X metros sobre el suelo, aunque estas limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno.
41-50%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Emisión son 2 puntos mayores.
51-60%	El máximo alcance para emitir tu aura se multiplica por 2
61-75%	El máximo alcance para emitir tu aura se multiplica por 3 (reemplaza al bono anteriormente descrito).
71-80%	El límite de aura que puedes emitir se duplica, por ejemplo, si solo puedes emitir a 14 seres humanoides, ahora podrás emitir 28.
81-95%	1 Vez al día, puedes usar Ren para expandir tu aura y causar a todos los que estén en el área de tu aura, 5 puntos de daño por el poder de tu aura emitida, puedes gastar 1 PA para sumar 4 puntos de daño adicionales, aunque estas limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno. Una salvación de Reflejos (CD 10+la mitad de tu nivel o DG para criaturas+Hatsu) reduce el daño a la mitad.
91-100%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Emisión son 4 puntos mayores (esto reemplaza a los 2 puntos en que habían aumentado antes, no se apilan).

Transformación (Enka o Henka)

Eficacia	Beneficio
1-10%	-
11-20%	-
21-30%	Puedes darle formas más complejas a tu aura, como palabras o dibujos detallados.
31-40%	La distancia a la que tu aura transformada puede llegar sin perder fuerza o potencia aumenta en 5 metros (aun está adherida a tu cuerpo).
41-50%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Transformación son 2 puntos mayores.
51-60%	La distancia a la que tu aura transformada puede llegar sin perder fuerza o potencia aumenta en 5 metros (aun está adherida a tu cuerpo, se apila con la aptitud ganada en el porcentaje 31-40).
61-75%	Las propiedades de tu aura transformada aumentan en 2 (+2 a su resistencia, +2 al daño causado, etc.)
71-80%	Ganas +1 a tu destreza (se puede superar la máxima puntuación de atributo por nivel).
81-95%	Puedes transformar tu aura sin gastar una acción en cualquier momento, sea tu turno o no. (transformarla no quiere decir usarla).
91-100%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Transformación son 4 puntos mayores (esto reemplaza a los 2 puntos en que habían aumentado antes, no se apilan).

Control (Sousa)

Eficacia	Beneficio
1-10%	-
11-20%	-
21-30%	La distancia a la que puedes mantener controlado a tu objetivo se duplica
31-40%	El límite de cosas que puedes controlar se duplica
41-50%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Control son 2 puntos mayores.
51-60%	Puedes crear una base de aura con una orden específica auto programada que funcione en el objeto que controles siempre que te encuentres en un radio de [Hatsu x2] metros, puedes crear tantas de estas bases a la vez como puntos tengas en Concentración.
61-75%	Puedes crear una base de aura con una orden específica auto programada que funcione en el objeto que controles siempre que te encuentres en un radio de [Hatsu x2] kilómetros, puedes crear tantas de estas bases a la vez como puntos tengas en concentración x 20, solo una de ellas puede actuar por cada objetivo.
71-80%	Puedes crear una base de aura con una orden específica auto programada que funcione en el objeto que controles no importa cuan lejos te encuentres, puedes crear tantas de estas bases a la vez como puntos tengas en concentración x 20, solo una de ellas puede actuar por cada objetivo.
81-95%	Puedes crear tantas bases de aura auto programadas de control como (puntos tengas en concentración) x 30
91-100%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Control son 4 puntos mayores (esto reemplaza a los 2 puntos en que habían aumentado antes, no se apilan).

Materialización (Gugenka)

Eficacia	Beneficio
1-10%	-
11-20%	-
21-30%	La dureza de los objetos que materialices mejora en 1.5 veces la normal
31-40%	Gastando 1 PA adicional a los usuales para materializar tu objeto, puedes materializarlo el mismo asalto que sea destruido sin gastar una acción, aunque estas limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno. Los PA del objeto destruido se disipan normalmente.
41-50%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Materialización son 2 puntos mayores.
51-60%	Una vez al día Puedes gastar X PA, y sumar X a alguna tirada que tenga que ver con la acción de tu objeto materializado, aunque estas limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno.
61-75%	Cuando uses Shu en un objeto que tenga relación con tu objeto materializado o en tu objeto materializado, el Shu actúa como si fueras Intensificador.
71-80%	Ganas +1 a tu astucia (se puede superar el máximo de atributos por nivel)
81-95%	Puedes materializar tu objeto sin gastar una acción en cualquier momento, sea tu turno o no, pero no más veces que tu [Hatsu/2] y estás limitado a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno.
91-100%	Todas las CD para resistir efectos de tus técnicas de Materialización son 4 puntos mayores (esto reemplaza a los 2 puntos en que habían aumentado antes, no se apilan).



La promesa de **Kurapika** es sumamente estricta, se juega la vida con ella.

LA CONDICIÓN Y EL COMPROMISO

Exaltación, alineación, tristeza, miedo, falta de atención, dedicación, furia, duda, vergüenza, orgullo, determinación. Todos los sentimientos que invaden a la persona, el Nen sale de allí. El Nen no es algo tan simple como una ecuación matemática, es muchísimo más profundo, ligado a la naturaleza de la persona, a lo que las hace únicas, lo que las hace ser capaces de superar cualquier obstáculo, y es gracias a eso que a veces es posible superar el límite del 100%. Sin embargo, esto no siempre es bueno, ya que crea una fuerza inestable. Esto es porque para poder superar los límites normales supone que falta algo en algún lugar, es lo mismo que concentrar el Nen el puño, se logra una gran ofensiva, pero la defensa disminuye. El superar los límites normales puede convertirse en un punto débil, incluso fatal. Sin embargo, superar los límites no siempre es malo. La manera de lograr esto es mediante la condición y el compromiso.

Una condición es algo que el usuario debe hacer, una regla que debe cumplir, como por ejemplo, usar tu habilidad Nen sólo contra un determinado grupo de personas (como Kurapika, que eligió al Ryodan como objetivo), o bien que tu habilidad sólo funcione un tiempo determinado (como Kurotopi, cuyos objetos materializados desaparecen luego de 24

horas). Las condiciones incrementan el poder del Nen basándose en la determinación del usuario, mientras más estricta la condición, más fuerte será la determinación mostrada y más poderoso se volverá el Nen. No cumplir con una condición significa perder la capacidad de utilizar la habilidad a la que la condición estaba ligada.

El compromiso es exactamente eso, es una promesa que el usuario se hace a sí mismo. El compromiso tiene relación directa con la persona, significa algo muy importante para ella, algo que tiene relación con su esencia y sus vivencias. El compromiso le da mucho más poder al Nen gracias a esto, sin embargo, si se rompe el compromiso, hay una posibilidad muy grande de que se pierda la capacidad de usar Nen. Es una espada de doble filo.

TECNICAS NEN

El Nen, además de sus cuatro bases, posee numerosas técnicas que consisten en diferentes aplicaciones del aura. Entre estas técnicas están: **Gyo**, **In**, **En**, **Shu** y **Gehou**. A continuación se describen. Normalmente, aprender cualquiera de estas técnicas solo requiere entrenamiento, aunque a veces es necesario gasto de puntos de experiencia según se indique.

GYO

Es una aplicación avanzada del Ren. Con Gyo concentras tu aura en un lugar específico de tu cuerpo. Para poder activar Gyo, debes gastar una acción y **1 PA** por cada **X** asaltos que mantengas activado el Gyo, donde **X** es tu puntuación de Concentración. Dependiendo del lugar donde uses Gyo, será el resultado del efecto:

- **Gyo en los ojos:** el lugar más común para concentrar el aura con Gyo, si concentras el aura en tus ojos, podrás ver cualquier aura, aunque esta se encuentre oculta por **In** (ver más adelante).
- **Concentrar Gyo en otros lugares:** concentrando el Gyo en otros lugares lo que haces básicamente es aplicar el beneficio del Ren en ese lugar, por lo que la defensa en ese lugar aumentara. En términos de juego, el lugar en el que utilices Gyo (que no es muy grande, no puede usar Gyo en la mitad inferior de tu cuerpo pero si en una pierna) gana un bono de **[Ren ÷ 3]** puntos a tu Defensa en aquel lugar (esto incluye los ojos cuando usas Gyo en ellos).

Especial: Los intensificadores obtienen **[Ren ÷ 2]** puntos a su defensa en el lugar de **[Ren ÷ 3]**.

IN

Una aplicación avanzada del Zetsu. Con **In**, vuelves invisible e imperceptible el aura que expulsar y utilizas. Aprender **In** requiere de un maestro que enseñe esta técnica además del gasto de 1000 PX. Para poder activar **In**, debes superar una prueba de Pericia Nen CD 25 y deberás gastar 1 PA por cada **[Zetsu]** turnos que mantengas el aura oculta con In:

- **Desaparecer el aura:** Vuelves invisible parte o toda el aura de tu cuerpo, aunque esta haya sido Materializada, también vuelves tu presencia imperceptible del mismo como sería si usaras Zetsu, aunque con la ventaja de que puedes seguir usando Nen. Existen 2 efectos para contrarrestar el **In**, y son el **Gyo** y el **En**, aunque es más fácil hacerlo con **Gyo**.

Especial: Los transformadores gastan 1 PA por cada **[Zetsu x 2]** turnos que mantengan el aura oculta con In.

EN

El opuesto de **In**, **En** (que significa “círculo”) es una técnica bastante complicada ya que requiere mucha concentración. Con **En** es posible detectar cualquier tipo de suceso dentro del radio de expansión de tu aura, que se expande en forma de círculo. Para aprender **En** necesitas a un maestro que te lo enseñe y el gasto de 2000 PX.

- **Expandir el aura:** tu aura se expandirá hasta formar una esfera del radio deseado, en la cual sentirás todo lo que se mueva o suceda. Para esto requieres estar bajo una máxima concentración, no podrás moverte y si recibes daño debes superar una prueba de Pericia Nen CD 20+daño sufrido o el **En** desaparecerá, si atacas el **En** desaparece. Para activar **En** debes gastar un asalto completo y una cierta cantidad de **PA**, limitada a la cantidad de puntos de aura que puedes gastar por turno. Por cada **PA** gastado de este modo expandirás tu aura formando una esfera con un radio igual 6 metros por punto de aura gastado anteriormente. Es posible aumentar el radio de esta esfera el siguiente turno, para ello tienes gastar **X PA** (siempre limitado por la cantidad de **PA** que puedes gastar por turno) y multiplicarás el radio de la esfera por los puntos de aura que has gastado, es decir, que si el radio inicial de tu esfera era de 12 metros, y al siguiente turno hasta 2 **PA** para agrandarla, el radio será de 24 metros (12 x 2 = 24), sin embargo, para realizar este incremento de tamaño, tienes que superar una prueba de Pericia Nen CD 25 + el número de PA que gastaste para agrandar la esfera, si fallas el **En** desaparece, si la superas el radio aumentará. Solo puedes agrandar la esfera una vez de este modo. Como resultado del **En**, sentirás todo lo que este en el radio de tu aura, serás inmune a la sorpresa mientras ocupes **En**. Puedes mantener el **En** tanto como quieras siempre y cuando no hagas nada más que concentrarte, ni siquiera moverte.

Especial: Cuando los emisores hacen un incremento de tamaño, multiplica el radio original de la esfera por la cantidad de **PA** que hayan gastado +1.

SHU

Una aplicación avanzada del **Ten**. **Shu** consiste en transmitir tu **Ten** a un objeto, haciéndolo más fuerte o resistente. Puedes hacer que una hoja de papel sea una navaja o que una pared resista la explosión de una granada. Para aprender **Shu** necesitas a un maestro que te lo enseñe y el gasto de 2000 PX. Para poder usar **Shu** debes gastar una cantidad de **PA** determinada por el Master, el mínimo suele ser 1 **PA** por cada kg de el o los objetos (pueden ser muchos que juntos tengan ese peso). Puedes tomarte tantos turnos como desees para imbuir mucha aura a un objeto muy pesado. En el caso de usar **Shu** sobre muchos objetos pequeños, no se cuenta que pierdas **PA** hasta que has imbuido los suficientes como para reunir 1 kg, o hasta que el tiempo en que el aura permanece sobre el primer objeto termine, lo que ocurra primero.

- **Transmitir aura a un objeto:** El objeto adquirirá el **Ten** del manipulador, confiriéndole esta ciertas propiedades como dureza y filo. Los objetos que no puedan dañar de por sí (como una hoja de papel) podrán hacerlo con un daño base de **[Ten-1]**. Aquellos que ya tengan la capacidad de dañar, tendrán un bono de + **[Ten-1]** al daño. Además, todos los objetos adquieren una dureza de **[Ten-1]** que se suma a la que tuvieran. El **Shu** dura **[Ten]** asaltos.
Especial: Los intensificadores un daño base de **[Ten]** a los objetos que no hacen daño; + **[Ten]** daño extra a los que si pueden dañar y a la dureza del objeto se le suma **[Ten]**.

GEHOU

El **Gehou** es una técnica poco conocida que fuerza la apertura de los puntos Shoko de aquellos que no controlan el Nen. Consiste básicamente en forzar a los puntos Shoko a abrirse enviado oleada tras oleada de aura a una persona que no manipula Nen. Para aprender **Gehou** necesitas a un maestro que te lo enseñe y el gasto de 2000 PX. Usar **Gehou** requiere un asalto completo, además del gasto de 10 PA (sigues limitado a número de **PA** que puedes gastar por turno, aunque puedes ocupar varios turnos para lograr el gasto necesario) y superar una prueba de Pericia Nen CD 30. Se debe tocar al personaje que será objetivo del **Gehou**.

- **Apertura de puntos Shoko:** Con una ola de energía vital, los puntos Shoko de quien reciba el **Gehou** serán estimulados y se abrirán expulsando energía en cantidades altísimas. Si aquel que recibe el ataque es incapaz de cerrar sus Shoko, recibirá 1 punto de daño a su resistencia (perdida temporal de característica) por turno que sus Shoko sigan abiertos. Si la resistencia llega a cero, el afectado muere. Los afectados deberán hacer una prueba de Concentración a una CD 20 para controlar sus puntos Shoko. Si la técnica es usada para inducir la apertura con buenas intenciones, puedes restar tu **Ren** a la CD y el objetivo no puede morir, toma en cuenta como si se le despertara por provocación (consulta Despertar en Nen); si la usas con fines malvados puedes sumar **Ren** a la dificultad.

TECNICAS DE COMBATE AVANZADO

Las siguientes tres técnicas se aprenden por separado y conforman la base de cualquier batalla usando Nen. Aprender estas técnicas requiere de un maestro y el gasto de 1.000 PX para la primera, de 2.000 PX para la segunda y de 2.500 PX para la tercera, además de tener como requisito esta última saber **Ken**.

KEN

Una técnica avanzada, combinación de **Ren** y **Ten**. Consiste en aumentar y distribuir el aura por todo el cuerpo. Es la forma básica de defensa en una pelea Nen de alto nivel, pero su aplicación ofensiva no es tan alta. Es la estancia base de combate o conocida también como 50/50. Para poder usar **Ken** primero debes superar una prueba de Pericia Nen CD 27, y gastar 3 **PA**, y luego 1 **PA** por asalto que te mantengas usando **Ken**.

- **Beneficios:** al ser una técnica que mezcla **Ten** y **Ren**, obtienes los beneficios de ambos pero de una manera mejorada, de este modo:
Fuerza: ganas **[Ren ÷ 3]** puntos a tu Fuerza
Defensa: ganas **[Ren ÷ 3]** puntos a tu Defensa
Daño extra: + **[Ten-1]** a las tiradas de daño con armas naturales.
Reducción de daño: ganas una reducción de daño igual a **Ten/-** redondeando la cifra.
Especial: Los intensificadores ganan **[Ren ÷ 2]** puntos a su fuerza, **[Ren ÷ 2]** puntos a su defensa, + **[Ten]** a sus tiradas de daño con armas naturales y una reducción de daño igual a + **[Ten+1]/-**.

KOU

Es una técnica que emplea el uso de **Ten**, **Ren**, **Zetsu**, **Hatsu** y **Gyo**, todos al mismo tiempo. El **Kou** básicamente consiste en reforzar una parte específica del cuerpo para obtener un mayor poder de ataque y defensa. La forma de hacer **Kou** consiste en, primero, concentrar el aura de tu cuerpo en un solo punto con **Gyo**, entonces cortas el flujo de todos los otros lugares de tu cuerpo con **Zetsu**, el aura tratará de escapar, así que se usa **Ten** para contenerla y finalmente, el poder del aura se incrementa usando el **Ren**, el **Hatsu** lo usamos para añadir poder al **Kou** y además

propiedades del aura. Kou es el golpe de Nen más poderoso, y otorga mucha defensa en el lugar donde se usa, sin embargo tiene una desventaja, al dejar el resto de tu cuerpo en Zetsu, lo dejas desprovisto de defensa por lo que un ataque sería muy peligroso. Para defenderse de Kou se puede usar Kou, pero esto es un arma de doble filo, ya que si se falla en detener el golpe de Kou del enemigo, se recibirá el golpe en un lugar desprovisto de aura, lo que resultará en la eventual destrucción del cuerpo. El Kou también puede ser usado a través de objetos, tal y como lo hace Feitang cuando intenta atravesar a Zazan con su espada usando Kou.

La técnica **Kou** es conocida como la estancia de combate 100/0, pues deja sin defensa todo el cuerpo, excepto el lugar en que concentraste el aura. Para poder usar **Kou** debes superar una prueba de Pericia Nen CD 25, y gastar un número “X” de **PA**, que es la potencia que le añades al golpe, sin embargo, el número de **PA** que gastes está limitado al número de **PA** que puedes gastar por turno. Realizar Kou es una acción de asalto completo, pero puedes hacer un ataque en ese asalto, y solo uno. Solo puedes moverte 3 metros antes o después de usar Kou. Cuando usas Kou pierdes los beneficios de cualquier otra técnica Nen automáticamente, y el resto de tu cuerpo está en Zetsu, sin embargo esto no te permite recuperar aura ni ninguna otra aplicación de Zetsu pues aún hay un punto por donde escapa el aura. Es posible utilizar Kou para defender una zona específica del cuerpo, como un pie, una mano, etc., si se va a recibir un ataque, se puede usar Kou si se hace una tirada de Pericia Nen CD 28, si es exitosa, la víctima podrá usar Kou para defenderse, pero no sabrá a donde va el golpe, deberá elegir una parte del cuerpo al azar para proteger. Se puede defender con Kou tantas veces por asalto como puntos se tenga en Concentración.

- **Concentrar el aura en un punto:** Usando Kou combinas Ten, Ren, Zetsu, Gyo y Hatsu, lo que lo hace un golpe muy poderoso pero también arriesgado, los beneficios que ganas al hacer Kou son los siguientes:

Fuerza: ganas **[Ren]** puntos a tu fuerza

Daño extra: + $[(1.5 \times \text{Ten}) + (\text{Hatsu}) + \text{X}]$ a las tiradas de daño, con Kou es posible añadir el daño si se usa un arma, por ejemplo si usas Kou en una mano y atacas con una espada con esa mano, el daño del Kou se suma al de la espada. Para lograr esto debes superar una prueba de Pericia Nen CD 25. “X” representa la cantidad de puntos de aura que gastas cuando activas Kou.

Reducción de daño: pierdes la reducción de daño que te garantiza tu aura en todos los lugares de tu cuerpo excepto en el punto donde concentras Kou.

Reducción de daño en el lugar donde usas Kou: ganas una reducción de daño de $[(1.5 \times \text{Ten}) + (\text{Hatsu}) + \text{X}]$ /- redondeando la cifra.

Defensa en el lugar donde usas Kou: ganas **[Ren]** puntos a tu Defensa.

Especial: Los intensificadores ganan **[Ren+1]** puntos a su fuerza, + $[(2 \times \text{Ten}) + (\text{Hatsu} + 1) + \text{X}]$ a las tiradas de daño, una reducción de daño de $[(2 \times \text{Ten}) + (\text{Hatsu} + 1) + \text{X}]$ /- en el lugar y **[Ren + 1]** puntos a la defensa en el lugar donde usan **Kou**.

RYU

Es la progresión del Gyo. Es la última y más avanzada de las técnicas Nen de combate. La forma básica de pelea con Nen. Con **Ryu** es posible mover el aura variando los porcentajes asignados a potenciar el ataque o la defensa. Por ejemplo, se podría asignar una posición de combate 70/30, esto quiere decir que ocupamos 70% de nuestra aura en el ataque y 30% en la defensa. Las cifras han de ser múltiplos de 5. Para activar Ryu debes gastar 5 **PA** (estas limitado a la cantidad de **PA** que puedes gastar por turno pero puedes invertir varios turnos para lograr el gasto de **PA**) y superar una prueba de Pericia Nen CD 30, y luego, gastar 1 **PA** cada asalto que te mantengas usando **Ryu**. Cada asalto, puedes elegir cambiar tu estancia de Ryu según tu quieras, aunque estas limitado a hacer tantos cambios de estancia como puntos tengas en **Concentración**, además para hacerlo deberás mencionar tu nueva estancia y realizar una prueba de Pericia Nen contra una dificultad de CD 25+ (**diferencia entre las estancias/10**), si esta falla se mantiene la estancia anterior, por ejemplo, Killua se encuentra en una posición de batalla de 30/70, primando la defensa, pero gana un ataque de oportunidad contra un enemigo y desea pasar a una de 60/40; como la diferencia es de 30, la CD será de 28. Si el resultado de su prueba de Pericia Nen es exitoso puede pasar de estancia. Con **Ryu** no puedes usar la estancia 100/0, para poder usar esta estancia, la única técnica posible es **Kou**

- **Variar porcentajes de aura:** Al usar Ryu obtienes básicamente los mismos beneficios que cuando usas Ken, sin embargo, Ryu te permite la flexibilidad de elegir que porcentaje de tu aura usaras en el ataque y cual en la defensa, esto se asigna de la siguiente manera:

Fuerza: ganas $[(\text{Ren}-2) \times \text{A}]$ puntos a tu fuerza

Defensa: ganas $[(\text{Ren}-2) \times (1 - \text{A})]$ puntos a tu Defensa

Daño extra: + $[2 \times (\text{Ten}-1) \times \text{A}]$ a las tiradas de daño con armas naturales.

Reducción de daño: ganas una reducción de daño igual a $[2 \times \text{Ten} \times (1 - \text{A})]$ /- redondeando la cifra.

En este caso “A” representa el porcentaje de tu aura que asignas a tu aura transformado en un valor decimal, por ejemplo, si eliges utilizar la estancia 70/30, usas 70% a tu ataque, lo que transformado en decimal da 0,7. para

sacar los cálculos de Ryu se redondea según corresponda (ejemplo: $8,3 \rightarrow 8$ ó $8,7 \rightarrow 9$).

Especial: Los intensificadores ganan **[Ren x A]** puntos a su fuerza **[Ren x (1 - A)]** puntos a su defensa, + **[(2xTen) x A]** a sus tiradas de daño con armas naturales y una reducción de daño igual a **[2x(Ten+1) x (1 - A)]/-** redondeando la cifra

Nen contra Nen

Cuando el Nen se enfrenta a si mismo generalmente los manipuladores novatos se llevan una sorpresa. El aura ignora al aura que es similar, o mejor dicho, si es más fuerte se sobrepone. Por ejemplo, emitir criaturas humanoides para cubrir un ataque de balas emitidas es inútil en la mayoría de los casos, como le sucedió a Tochino, el guardaespaldas de la familia Nostrad al intentar cubrirse de las balas de Franklin con sus ninja emitidos, las balas atravesaron a los Ninja. Si una situación así sucede el Hatsu de aquellos que participan determina el resultado, tomemos el ejemplo anterior, Franklin dispara balas de Nen y Tochino se escuda con sus Ninjas, si el Hatsu de Franklin es mayor que el de Tochino, las balas atraviesan a los Ninja y siguen su objetivo, si el Hatsu de Tochino fuera superior al de Franklin, las balas desaparecerían al contacto con lo Ninjas y estos seguirían emitidos, si ambos tuvieran igual Hatsu, tanto las balas como los Ninja desaparecerían. Esto sucede siempre cuando el Nen se enfrenta al Nen de una manera similar, con la excepción de los objetos materializados. Los objetos materializados son físicos en todos los aspectos y no hay problemas en usarlos para enfrentar al Nen, una pared materializada detendría balas de Nen.

Visibilidad del Nen

El aura es invisible normalmente, para poder verla es necesario usar **Gyo**, sin embargo ciertas aplicaciones del Nen son visibles a simple vista. El primer ejemplo y el más claro es el de los objetos materializados, estos objetos al ser una manifestación física del aura son visibles a simple vista. Otro ejemplo en el que el Nen es visible es cuando es emitido para que interaccione con el mundo físico, como por ejemplo cuando se emiten seres humanoides o rayos de Nen, en ese momento el Nen se hace visible sin necesidad de usar **Gyo**, la transformación del aura es visible, siempre que el objeto a transformar lo sea, por ejemplo, si se transforma el aura en fino plástico transparente, será visible, pero difícil de ver, el aura puede ser ocultada con In. Todas las demás técnicas Nen son invisibles.

Los efectos del aura

El aura es la energía vital y esta mediada por el individuo, se ha visto que el aura afecta también a quienes no conocen el Nen, como cuando Illumi la utilizó contra Gon o cuando Gon se sintió aterrado al percibir el aura de Hisoka. El caso más particular es del de Novu, quien al sentir el aura del rey y de los guardias reales sufrió un colapso por lo enorme y maligna que era. El aura de una persona maligna o con malas intenciones es perturbadora, pero si esta aura además es muy grande, puede dañar seriamente la mente de quienes la perciben.

Si un personaje se encuentra con alguien que posee un Poder Nen mayor que el suyo, instintivamente se siente amenazado, debe superar una salvación de Voluntad CD 20 + el Poder Nen del oponente. Si supera la tirada, se sobrepone al miedo pero si falla, sufre un $- [\text{Hatsu} \div 3 \text{ del oponente}]$ en todas las tiradas que haga mientras este en presencia del usuario que posee el Poder Nen mayor. Si el resultado de la tirada de salvación es un 1 natural, ocurre un shock en la mente de la víctima, el poder es demasiado y perderá permanentemente 1 punto en todos sus atributos mentales, además ganará un trastorno mental ligado a la experiencia traumatizante, usualmente depresión, psicosis o paranoia. Hay efectos físicos colaterales, algo normal es que el cabello pierda su color y se vuelva blanco debido al shock sufrido.

Dotes Nen

EMPLEO DE NEN MEJORADO

Prerrequisitos: Tener puntos en la habilidad Pericia Nen, Concentración 4

Beneficio: Obtienes un +2 a las pruebas de Pericia Nen.

RETRIBUCIÓN DOLOROSA

Prerrequisitos: Resistencia 6, Ren 5, Ten 5

Beneficio: cuando usas tu técnica Hatsu, puedes elegir sufrir una herida leve y perder 1 punto temporal de tu Resistencia (ni el daño ni la pérdida pueden ser prevenidos de ningún modo y siempre se sufren, aunque pueden curarse de manera normal) para generar uno de estos tres efectos:

- La resistencia al Nen del objetivo de tu técnica se reduce en dos
- La CD de salvación de tu técnica aumenta en dos
- El daño (o efecto) de tu técnica aumenta en +3.

Puedes usar esta dote tantas veces al día como puntos tengas en Resistencia +1, siempre y cuando tu puntuación no llegue a 0 por esto.

SOLTURA CON UN HATSU

Prerrequisitos: Pericia Nen 14 puntos, Hatsu 6

Beneficio: todas las CD de los efectos Nen que hagas y que pertenezcan al Hatsu elegido tienen un +2.

Especial: puedes tomar esta dote varias veces, eligiendo un Hatsu diferente cada vez.

SOLTURA MAYOR CON UN HATSU

Prerrequisitos: soltura con un Hatsu, Pericia Nen 24 puntos, Hatsu 9

Beneficio: todas las CD de los efectos Nen que hagas y que pertenezcan al hatsu elegido tienen un +4. Este bono reemplaza al otorgado por soltura con un Hatsu.

Especial: puedes tomar esta dote varias veces, eligiendo un Hatsu diferente cada vez.

ZETSU NATURAL

Prerrequisitos: concentración 5.

Beneficio: conocías el Zetsu de manera inconciente, cuando uses Zetsu, resta 3 a la CD que debes superar para lograr entrar en el estado. Ganas un +2 a las pruebas de esconderte y moverte sigilosamente.

Especial: esta dote solo puede ser escogida cuando el personaje esta en nivel 1 o cuando aún no aprende Nen.

ENTRENAMIENTO EN MATERIALIZACIÓN

Prerrequisitos: concentración 5.

Beneficio: ganas un +2 a las tiradas de concentración cuando intentas mantener algo materializado, sufras percances o no.

Especial: este efecto no se aplica en combinación a entrenamiento en emisión.

ENTRENAMIENTO EN EMISIÓN

Prerrequisitos: concentración 5.

Beneficio: ganas un +2 a las tiradas de concentración cuando intentas mantener algo emitido, sufras percances o no.

Especial: este efecto no se aplica en combinación a entrenamiento en materialización.

ENFOQUE DESPECTIVO

Prerrequisitos: concentración 6, Pericia Nen 10 puntos.

Beneficio: elige 1 de tus técnicas Hatsu, te cuesta 1 PA menos ejecutar cada variante o parte de esa técnica, todas tus otras técnicas Nen te cuestan 1 PA más ejecutar cada variante o parte de aquellas técnicas.

Especial: no se puede reducir e menos de 1 PA el gasto que debes hacer.

PODER DESGARRADOR

Prerrequisitos: concentración 5, Pericia Nen 13 puntos.

Beneficio: si tu técnica Nen hace daño, suma 2 al daño que haga una de sus facetas que haga daño.

Especial: puedes tomar esta dote varias veces, eligiendo una faceta diferente cada vez.

APENDICE: CREACION DE TECNICAS HATSU

A la hora de crear la técnica Hatsu, es necesario tener en cuenta muchos factores, a continuación pondremos datos útiles que deben ser tomados en cuenta a la hora de crear técnicas Nen utilizando el Hatsu de los personajes.

CÓMO CREAR UNA TÉCNICA HATSU

Para poder crear una técnica Nen es necesario tener un dominio del Hatsu y tener imaginación. El personaje debe ceñirse al Hatsu al cual pertenece para poder crear su técnica, además, debe tener al menos Poder Nen 2, sin embargo, los personajes que perteneces a la Especialización pueden crear una técnica aunque tengan Poder Nen 1.

COSTE EN EXPERIENCIA DE UNA TÉCNICA NEN

Crear una técnica Nen es un proceso que pone a prueba la capacidad mental y el esfuerzo de un individuo, en términos de juego de rol el personaje invierte lo que ha aprendido acerca del Nen y le da forma creando su técnica. La primera técnica Nen que el personaje cree tiene un costo de 1000 puntos de experiencia, la segunda técnica Nen que cree tiene un costo de 1500 puntos de experiencia, la tercera 2000 puntos y así, sumando 500 puntos de experiencia cada vez. Los personajes que pertenezcan al estilo Especialización solo pueden tener una técnica Nen y no gastan puntos de experiencia.

VD Y CANTIDAD DE TÉCNICAS NEN

Mientras más técnicas Nen tenga un personaje, más poderoso es, por lo tanto su valor de desafío aumenta (esto no refleja un aumento en su nivel virtual como lo hace el aprendizaje de Nen, recuerda que un personaje que maneja Nen gana experiencia como si fuera niveles mayor dependiendo de que tan bien maneja el Nen, ve el **Manual del Master** para más detalles). El aumento de VD es el siguiente:

Cantidad de técnicas Nen	Aumento al VD
1	+0
2	+1
3	+2
4	+3
5	+4
+1	+1

TÉCNICAS NEN EN EL JUEGO

Diferentes técnicas Nen tienen diferentes objetivos, a veces es necesario superar una salvación (ya sea fortaleza, reflejos o voluntad) para evitar un efecto desagradable de alguna técnica, como voluntad para contrarrestar el control mental, o fortaleza para resistir algún veneno. En estos casos la CD de salvación para aquellas técnicas y efectos de Nen es = **10 + el valor del Hatsu del manipulador + su puntuación de atributo relevante + cualquier bono especial**; cuando decimos “**puntuación de atributo relevante**” nos referimos a aquel atributo que vaya de acorde con la técnica, por ejemplo una técnica de control mental utilizaría manipulación como atributo clave, una técnica para tener un sexto sentido que te avise antes del peligro utilizaría astucia, y así. Aquí también entran en juego las restricciones de la técnica, ya que con ellas la técnica puede variar, desde un aumento en su CD de salvación, hasta que no tenga CD de salvación. Del valor de la puntuación de Hatsu también depende el daño que la técnica Nen causa, pero esto es materia de quien evalúa la técnica.

TRAUMAS Y EL NEN

Usar Nen requiere de una estabilidad tanto física como emocional. La mente debe estar calmada y concentrada y el cuerpo en buen estado, si bien mantener una técnica Hatsu funcionando no requiere tanto esfuerzo como mantener dos o más, si se reciben algún trauma fuerte es posible perder su uso, estas situaciones que se describen a continuación son eventos en los cuales un manipulador de Nen perderá cualquier beneficio o dejara de utilizar técnicas Hatsu por ese momento:

- Si el personaje sufre una herida grave debe superar una tirada de Pericia Nen CD 25, con un -2 a la tirada por cada herida grave recibida al mismo tiempo.
- Si el personaje queda atontado.
- Si el personaje esta inconciente.
- Si el personaje esta aturdido.
- Si el personaje esta nauseado a menos que supere una tirada de Pericia Nen CD 20.
- Si el persona pierde más de la mitad de sus puntos de Resistencia, a menos que supere una tirada de Pericia Nen CD 10 + (el daño sufridox6).

MEZCLAR DIFERENTES HATSU EN UNA TÉCNICA

Es posible que una técnica involucre varias Hatsu diferentes al natural, por ejemplo, la guadaña de Kaito mezcla emisión y materialización. Los personajes pueden crear este tipo de técnicas pero es importante que tengan claro que utilizar Hatus que no son el propio tiene dificultad y mientras más alejados estén los Hatus a utilizar del propio, más difícil será, se hace un intercambio de más versatilidad a un costo de tener menor poder.

PUNTUACIÓN DE HATSU EN TÉCNICAS MEZCLADAS

Los personajes tienen una puntuación de Hatsu en cada Hatsu, siendo la puntuación del Hatsu natural la más alta, sin embargo, al mezclar diferentes Hatus, no se usa la puntuación que se posee en el más alto nivel, sino que se usa una fórmula para calcular la puntuación efectiva de Hatsu, la formula es:

Sea “a” la puntuación de un determinado Hatsu.

Sea “n” el numero de Hatus total.

Sea “H” la puntuación del Hatsu natural.

Lo que se hace es multiplicar las puntuaciones de los Hatus participantes y dividir el resultado por la puntuación del Hatsu natural elevado a (n-1).

Modelo: $(a_1 \times a_2 \times a_3, \text{etc.}) / [H^{(n-1)}]^*$

*quiere decir H elevado a (n-1)

Tomemos un ejemplo, para un intensificador con puntuación en Hatsu natural 10, sería

Intensificación: 10

Emisión y Transformación: 8

Control y Materialización: 6

Ejemplo 1: Para una técnica intensificadora pura (sólo usa intensificación) la puntuación de Hatsu sería sería:
 $[(\text{Intensificación})] \div [\text{Hatsu}^{(1-1)}] = [10] \div [10^{(0)}] = 10 \div 1 = 10 \text{ puntos}$

Ejemplo 2: Para una técnica intensificadora y transformadora (que usa intensificación y transformación) la puntuación de Hatsu sería:
 $[(\text{Intensificación} \times \text{Transformación})] \div [\text{Hatsu}^{(2-1)}] = [10 \times 8] \div [10^{(1)}] = 80 \div 10 = 8 \text{ puntos}$

Ejemplo 3: Para una técnica Materializadora (que usa sólo materialización) la puntuación de Hatsu sería:
 $[(\text{Materialización})] \div [\text{Hatsu}^{(1-1)}] = [6] \div [10^{(0)}] = 6 \div 1 = 6 \text{ puntos}$

Ejemplo 4: Para una técnica materializadora y transformadora (que usa materialización y transformación) la puntuación de Hatsu sería:
 $[(\text{Materialización} \times \text{Transformación})] \div [\text{Hatsu}^{(2-1)}] = [6 \times 8] \div [10^{(1)}] = 48 \div 10 = 4.8 \text{ puntos} \rightarrow 5 \text{ puntos}$

Ejemplo 5: Para una técnica que usa intensificación, emisión y transformación la puntuación de Hatsu sería:
 $[(\text{Intensificación} \times \text{Transformación} \times \text{Emisión})] \div [\text{Hatsu}^{(3-1)}] = [10 \times 8 \times 8] \div [10^{(2)}] = 640 \div 100 = 6.4 \text{ puntos} \rightarrow 6 \text{ puntos}$

Ejemplo 6: Para una técnica que usa control, materialización, emisión y transformación la puntuación de Hatsu sería:
 $[(\text{Control} \times \text{Materialización} \times \text{Emisión} \times \text{Transformación})] \div [\text{Hatsu}^{(4-1)}] = [6 \times 6 \times 8 \times 8] \div [10^{(3)}] = 2304 \div 1000 = 2.34 \text{ puntos} \rightarrow 2 \text{ puntos}$

De este modo es posible calcular la puntuación de Hatsu que se posee cuando se usa una técnica de Hatus mezclados.