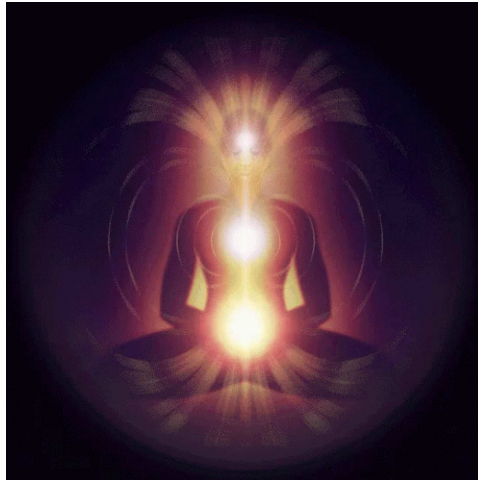




Usuario de Nen - DnD 5e

[Sign
up](#)[Rasgos de Clase](#) [Técnicas básicas](#) [Técnica intermedias y avanzadas](#)[Hatsu](#) [Intensificación](#) [Emisión](#) [Transformación](#) [Control](#)[Materialización](#) [Especialización](#) [Dotes](#)

Nen User (v0.31)

Progresiones y las seis afinidades Hatsu

En este manual encontrarás las enseñanzas básicas y avanzadas del Nen, sus progresiones y como se adaptan al sistema DnD 5e.

Introducción

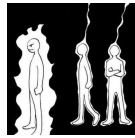
«El enemigo era de mayor tamaño, bastante mayor, de hecho. Sin embargo, no le temblaron las manos. Algunos podrían considerarlo arrogancia, pero ella sabía que en una batalla de Nen todo depende de creer que puedes lograrlo. Quien va a una batalla pensando que puede perder, ya ha perdido. Todo es cuestión de espíritu, todo es cuestión de concentración. Ella poseía la ventaja del sigilo, y la atención de la criatura estaba centrada en un grupo de novatos que lo había despertarlo. Hoy era el día en que todo comenzaba, aunque ellos no lo supieran. Tensó su arco mientras manipulaba su aura. Sintió cómo su energía vital se desplazaba desde la punta de sus pies hacia su arco, el lugar donde concentraba toda su energía con el objetivo de generar una sola flecha que pudiera superar las defensas de la criatura. Ante sus ojos, como tantas otras veces, la serpiente comenzó a emerger y, arrastrándose ligeramente por su cuerpo, adoptó la posición que habitualmente correspondía a una

flecha. Tensó aun más y cerró los ojos. Inspiró profundamente por última vez, y concentró toda su aura en sus ojos y en ese único ataque, esperando que fuera suficiente para dormir a su presa».

*"Mithra, Cazadora
profesional y usuaria
del estilo Emision"*

El usuario de Nen

El poder del Nen



Nen se refiere a la técnica de utilizar y manipular la propia energía vital. También se utiliza este término para describir el aura de una persona. Los usuarios del Nen son aquellos que han despertado la habilidad de sentir esta fuente de energía invisible. Ven y perciben más del mundo, además de potenciar sus propias habilidades canalizando su energía vital. El poder que otorga el Nen es el mismo para todos los usuarios, pero la forma de utilizarlo y manipularlo depende de la personalidad y las experiencias únicas de cada persona. No hay dos usuarios de Nen iguales. El poder de un Nen potencia sus habilidades naturales y también puede otorgar habilidades sobrenaturales. A menudo, esto hace que un usuario de Nen sea potencialmente peligroso. Se dice que si dos usuarios de Nen luchan, es muy probable que uno de ellos, o ambos, acaben muriendo. Sin embargo, la muerte no significa necesariamente el fin del Nen o de su usuario. Si se dan las condiciones y motivaciones adecuadas, el Nen se vuelve mucho más poderoso después de la muerte. En cuanto al usuario, el potencial casi infinito de lo que el Nen puede lograr significa que volver de la muerte, o evitarla, es totalmente posible.

El origen de un usuario de Nen

El Nen nace con un ser vivo. La esencia del alma se filtra del cuerpo mientras vive. No se sabe cómo se descubrió, pero muchos creen que los primeros usuarios del Nen fueron aquellos que buscaban la iluminación y supieron de su existencia a través de la introspección y la meditación. Hoy en día, quienes abren su mente y su ser a más de lo que revelan sus sentidos, descubren en sí mismos el potencial inexplorado para llegar a ser más. Muy pocos nacen naturalmente sintonizados y despiertos al aura que ellos y los demás emiten. Algunos, sin embargo, son despertados al Nen de forma forzada, a menudo dolorosa. Cuando se encuentran con un Usuario del Nen y experimentan en carne propia el poder de otro a través de su cuerpo, su propia fuerza vital retrocede y su comprensión del Nen explota con ella.

La energía interna

Mientras que los fieles obtienen sus poderes de sus dioses, y los hechiceros aprovechan el poder del Plano de la Magia, un Usuario de Nen desprecia esto por considerarlo débil y dependiente. Incluso los monjes, que tradicionalmente se considera que obtienen su poder a través de la superación personal, en realidad sólo aprenden a aprovechar la energía que inunda el multiverso, conocida como ki. Los usuarios de Nen, en cambio, acumulan energía en su interior a través de un entrenamiento riguroso, igual que un guerrero fortalece sus músculos. Aprenden a dar forma a esta energía y a utilizarla para lograr sus objetivos. Esta energía puede utilizarse de diversas formas, desde mejorar las propias habilidades físicas hasta manipular a los demás e incluso invocar criaturas hechas enteramente de Nen. A lo largo de este manual, el término «Nen» se utilizará para referirse al aura, la energía vital, la esencia vital, el poder y el espíritu de una persona.

Expresión del alma

Quienes aprenden los secretos del Nen deben estar preparados para tomar varias decisiones: tanto en la creación del personaje como en el fragor de la batalla. Al fin y al cabo, dado que todo lo que hace un Usuario Nen se alimenta de su Nen, un recurso limitado, tomar buenas decisiones es clave para interpretar a un Usuario Nen eficaz. El manual de "Usuario del Nen" está pensado inicialmente como un anexo a cualquier clase de DnD 5e. Esto significa que mas que una clase, es algo que cualquier persona puede adquirir. Esto a su vez significa que la tabla de progresión del Usuario Nen es totalmente independiente de las clases de Dnd 5e. El usuario Nen no tiene progresión de HP, atributos, dotes o rasgos de clase. En su lugar, el usuario de Nen aumenta su cantidad de aura, aprende y mejora habilidades Nen. Por lo tanto, una persona (o personaje) no entrenada en ninguna clase, podría ser un usuario de Nen avanzado, pero no contar con ningún beneficio de alguna clase base. De la misma forma, un personaje nivel alto podría no tener conocimiento del Nen en absoluto. Todo esto depende de la construcción del mundo, del entrenamiento de las personas/personajes, y de cuánto se sumerjan en el mundo del manejo del aura.

Rasgos de Clase

Progresion del Usuario de Nen

Nivel	XP	Aura	Rasgo de Clase
1st	----	----	Técnica básica, Aura I
2nd	100	+5	Técnica Nen I
3rd	210	+5	Técnica Nen II
4th	330	+5	Técnica Nen III
5th	460	----	Aura II, Técnica Nen IV

Nivel	XP	Aura	Rasgo de Clase
6th	600	+6	Técnica Nen V
7th	750	+6	Técnica Nen VI
8th	910	+6	Técnica Nen VII
9th	1080	----	Aura III, Técnica Nen VIII
10th	1260	+7	Técnica Nen IX
11th	1450	+7	Instancia Nen Mejorada
12th	1650	+7	Técnica Nen X
13th	1860	----	Aura IV, Técnica Nen XI
14th	2080	+8	Técnica Nen XII
15th	2310	+8	Eficiencia de Aura
16th	2550	+8	Técnica Nen XIII
17th	2800	----	Aura V, Técnica Nen XIV
18th	3060	+9	Poder de aura Mejorado
19th	3330	+9	Eficiencia de Aura
20th	3610	+9	Adepto del Nen

Creando un Usuario de Nen

Al crear un usuario de Nen, piensa en cómo descubrió tu personaje el Nen. ¿Le fue otorgado desde el nacimiento, lo aprendió meditando y practicándolo cuidadosamente, o se metió en una pelea con otro usuario de Nen y despertó dolorosamente? Sea cual sea la forma en que conociste el Nen, piensa en cómo te entrenaste en él. ¿Te lo enseñó un maestro o lo descubriste por ti mismo? Piensa también en lo que quieres hacer. **Muchos usuarios de Nen aprenden lo aprenden después de convertirse en cazadores.** Los cazadores profesionales exploran el mundo para descubrir los ingredientes más raros, artefactos, conocimientos, etcétera. Otros se convierten en mercenarios a sueldo, utilizando sus habilidades mejoradas para lo que requiera el trabajo. Los usuarios de Nen disfrutan poniéndose a prueba a sí mismos y a sus habilidades, ¿cómo pondrás a prueba las tuyas? Los Usuarios Nen han sido entrenados para utilizar sus habilidades al máximo y superar cualquier obstáculo que se les presente. Como tales, tienden a desear libertad para explorar y experimentar, inclinándose a menudo hacia los alineamientos Caótico y Neutral. Como verás a partir de ahora, convertirse en un buen Usuario Nen requiere entrenamiento y estudio. E incluso así, estas dos cosas no garantizan que seas un Usuario Nen de éxito. La creatividad, el ingenio y la suerte son compañeros diarios de los usuarios de Nen.

La configuración del Usuario de Nen

Esta clase y manual están contruidos con el Usuario Nen en mente como un anexo a tu clase DnD 5e. Esto significa que desarrollarás tu

clase DnD 5e, y paralelamente ganarás niveles de Usuario Nen. Cómo subas de nivel depende de tu DM, sin embargo, se sugiere que la XP para tu clase y nivel de Usuario de Nen sean independientes. Se sugiere un progreso basado en experiencia y entrenamiento. El Nen es una habilidad que requiere muchísima práctica, aunque la experiencia real siempre es una buena aliada. Una buena idea es otorgar experiencia dependiendo de cuánto tiempo invierta el personaje para entrenar, así como cuánto utiliza el Nen en situaciones reales (combates, saltar obstáculos, etc.)

Rasgos de Clase

El usuario de Nen posee los siguientes rasgos de clase:

--- Under contruction ---

El atributo de Nen

El usuario de Nen debe elegir un atributo para que sea su Atributo Nen. Esto queda a libre elección del Usuario de Nen, aunque se aconseja fuertemente que esté asociado a su clase DnD 5e. Por ejemplo, un Bárbaro con alta Fuerza y baja Inteligencia se verá muy beneficiado de utilizar Fuerza como su atributo de Nen, mientras que se verá perjudicado (o menos beneficiado) si elige Inteligencia. El atributo elegido representará la fuente de su poder de aura, o mas bien, la forma en que extrae el aura desde su interior. Por lo tanto, este será el atributo principal para todas las características de esta clase.

Técnicas Básicas

En el 1er nivel, el Usuario de Nen **debe elegir** una de las 4 técnicas básicas: Ten, Ren, Zetsu o Hatsu (ver [Técnicas básicas](#)), lo que muestra que su camino en la manipulación del aura ha comenzado. Esto significa que es capaz de utilizar una de estas técnicas, con un poder total de 1 Instancia Nen, lo que comúnmente se conoce coloquialmente como «Dado Nen». Cada una de las técnicas básicas deben mejorarse mediante entrenamiento específico, lo que significa experiencia independiente al nivel de Usuario de Nen. El mejorar una habilidad específica permitirá aumentar las instancias de Nen máximas que se pueden usar, y el efecto que tiene cada una de estas instancias (ver tabla [Técnicas básicas](#)). A su vez, esto significará un mayor gasto de aura a medida que mejora la técnica. Las Instancia de Nen pueden mejorarse mediante entrenamiento específico para cada tecnica (ver [Técnicas básicas](#)).

Aura I - II - III - IV - V

Comenzando en el 1er nivel, comienzas a despertar los Nodos de Aura de tu cuerpo, desde las cuales se produce la energía vital de todos los seres vivos. Controlar los Nodos de Aura es el primer paso para volverse un Usuario de Nen. A nivel 1, ganas una cantidad de Aura equivalente a la suma de modificadores de todos tus atributos positivos. Esto se repite nuevamente en los niveles 5, 9, 13 y 17. El resto de los niveles ganas tanta aura como diga el apartado "Aura" en la tabla de [Progresion del Usuario de Nen](#). Puedes utilizar estos puntos para alimentar varios técnicas de Nen, las cuales irás aprendiendo a medida que ganes niveles en esta clase. Los usos básicos del Aura incluyen:

- En tu turno, puedes utilizar una **accion bonus y gastar 1 de aura** para activar una habilidad Nen que use Instancias de Nen.
- Si el Usuario de Nen puede usar mas de 1 Instancia de Nen en una técnica en particular, puede aplicar todas las Instancias que desee durante la misma acción, gastando el aura correspondiente (ver tabla [Técnicas básicas](#)).
- Utilizar una mayor cantidad de Aura para activar de forma mas eficiente (en terminos de acción) una técnica de Nen, según la siguiente tabla:

Tecnicas basicas		Tecnicas intermedias		Tecnicas Avanzadas (construccion)	
Action	Aura	Action	Aura	Action	Aura
Bonus	x1	Bonus	x1	Bonus	---
Free (en tu turno)	x2	Free (en tu turno)	x3	Free (en tu turno)	---
Reacción	x3	Reacción	x4	Reacción	---
Free (no en tu turno)	x4	Free (no en tu turno)	x5	Free (no en tu turno)	---

Nota: Usuarios mas experimentados tienen un control tan avanzado del flujo de su aura que son capaces de movilizarla en fracciones de segundos (ver [Dotes](#) y [Técnicas avanzadas](#)).

- Ganas todos tus puntos de aura luego de finalizar un descanso largo.
- Adicionalmente, al finalizar un descanso corto, puedes recuperar tantos Puntos de Aura como tu nivel de Usuario de Nen. Una vez que has usado este Rasgo de Clase, no puedes volver a utilizarlo hasta finalizar un descanso largo.
- Cuando vas subiendo de nivel como Usuario de Nen, aprenderas diferentes tecnicas que requieren tiradas de dados contra algun objetivo. Estas tiradas pueden ser de ataque contra un objetivo, o de un objetivo que deba resistir un efecto. Estas tiradas se calculan como:
 - **Modificador de ataque Nen: Proficiencia + Atributo Nen**
 - **DC de salvacion Nen: 8 + proficiencia + Atributo Nen**

Técnica Nen I - XIV

A medida que progrese su entrenamiento, el Usuario de Nen podrá desarrollar técnicas cada vez más avanzadas. A partir del nivel 2, podrá

elegir entre aprender técnicas básicas (ver [Técnicas básicas](#)) que aún no haya desarrollado o técnicas avanzadas (ver [Técnicas avanzadas](#)). Ten en cuenta que tener acceso a una técnica avanzada no te permitirá necesariamente utilizarla si no tienes suficiente entrenamiento en las técnicas básicas.

Técnicas Básicas	Técnicas Intermedias	Técnicas Avanzadas
Ten	Shu	Ko
Ren	Gyo	Ken
Zetsu	In	Ryu
Hatsu	En	

Nota: Si bien las técnicas pueden clasificarse según su complejidad en "intermedias" y "avanzadas", para términos prácticos este manual la reúne en un solo grupo denominado "Técnicas avanzadas"

Instancia de Nen Mejorada

Cuando alcanzas el nivel 11, tu conocimiento del Nen es tal que mejora tu capacidad para liberar Aura en cualquier momento. Esto se refleja en que ganas +1 a tus Instancias Nen máximas, para todas las técnicas Nen que conozcas. --- **En revisión** --- **Puede ser sólo para una técnica, y pueden ganarlo en varios niveles para algunas técnicas extra.**

Eficiencia del Aura

A partir del nivel 15, el Usuario Nen tiene suficiente entrenamiento con una técnica en particular que es increíblemente eficiente cuando la usa. El Usuario Nen puede seleccionar una técnica básica o avanzada. Cada vez que se utiliza esta técnica, reduce el coste en 1 Aura/Instancia, hasta un mínimo de 1 Aura utilizada. En el nivel 19, el Usuario Nen puede seleccionar una técnica adicional para obtener el mismo beneficio, o seleccionar la misma técnica para una reducción total de 2 Aura/Instancia cada vez que se utilice la técnica.

Poder del Aura Mejorado

A nivel 18, tu conocimiento del flujo del aura es tal que puedes hacer que cada lanzamiento de aura tenga un efecto mayor. Obtienes un bonificador +1 por cada una de tus instancias de nen (por ejemplo, si utilizas una instancia de nen para lanzar 1d6, se convierte en 1d6+1).

Adepto del Nen

Super secreto!

Técnicas Básicas

Progresión de Técnicas Básicas

Aprendizaje y entrenamiento

Para comprender plenamente el Nen, primero hay que aprender los **Cuatro Principios Mayores**. Todo lo demás, incluyendo las habilidades individuales de un Usuario de Nen, se basa en las manipulaciones básicas del

Nivel	Xp	Base	Dado	Instancias
1st	---	1	d6	1
2nd	210	2	d6	1
3rd	460	2	d8	1
4th	750	2	d8	2
5th	1080	3	d8	2
6th	1450	3	d10	2
7th	1860	3	d10	3
8th	2310	4	d10	3
9th	2800	4	d12	3
10th	3330	4	d12	4

propio flujo del aura. Los Cuatro Principios Mayores, en orden de estudio, son: Ten, Zetsu, Ken y Hatsu. Estas técnicas básicas se convierten en algo natural para aquellos que tienen experiencia en el Nen.

A través de un entrenamiento intenso y de experiencias peligrosas, el Usuario de Nen adquiere la experiencia suficiente para aprender las técnicas básicas. Todas estas técnicas **deben** aprenderse mejorando el nivel del Usuario de Nen. Sin embargo, mejorar cada una de estas técnicas requiere un entrenamiento específico. Por lo tanto, cada habilidad tiene una tabla de progresión separada, tanto de las otras técnicas básicas como de la tabla de Usuario de Nen.

Cuando ganas un nivel en una técnica básica ganas la habilidad de liberar una **Instancia de Aura**. Una Instancia de Aura sirve para invertir 1 punto de aura para ganar un modificador de +1, o 1 aura adicional para transformar este bono en una tirada de dados (1d6 en el primer nivel), lo que significa un mayor efecto potencial. Cuando el usuario progresa más en una técnica básica, puede elegir invertir aura adicional para aumentar la bonificación hasta +4 (invirtiendo 4 puntos de aura). Del mismo modo, el tamaño del dado también aumenta hasta un máximo de 1d12, invirtiendo 2 auras por cada aumento de tamaño (hasta un total de 8 auras a 1d12). Además, cuando progresas en una técnica específica, aprendes la habilidad de liberar más Instancias de Aura en un solo intento, lo que se traduce en un mayor efecto. Estas Instancias de Aura pueden ser combinadas de cualquier manera que el Usuario Nen desee.

Por ejemplo, el Usuario de Nen podría elegir usar 3 instancias Nen para una técnica específica. Para su primera instancia, invierte 4 aura para un bono de +4, la segunda instancia invierte 4 aura para 1d8, y su tercera instancia invierte 8 aura para 1d12. Su inversión total es de 16 auras, para un resultado de 1d12+1d8+4.

Ten (纏テン; "Envolver"/"Cubrir")

Ten es el proceso de mantener los ganglios abiertos, pero también de hacer que el aura fluya a través y alrededor del cuerpo en lugar de alejarse de él. Al hacerlo, se crea una envoltura que se siente similar a un líquido viscoso y tibio que recubre el cuerpo. Mientras TEN está activo, obtienes los siguientes beneficios:

- Ganas ventaja en las tiradas de salvación de **CON** contra cansancio.
- Puedes añadir tu modificador de Atributo Nen a tu CA mientras no lleves armadura.
- Como parte de la acción de activación de Ten, puedes ganar un escudo de aura llamado **HP temporal de Aura (AHP)**, equivalente a tus instancias de Nen.
- Si ocupas el Aura correspondiente, puedes usar tantas instancias de Nen como desees como parte de esta única acción, de acuerdo a la tabla de Progresión de Técnicas Básicas.
- Al recibir un golpe, puedes elegir si utilizar tu AHP para reducir el daño. Sin embargo, debes decidirlo antes de saber la cantidad de daño que recibes.
- El AHP se disipa al principio de tu siguiente turno, incluso si no la usaste para reducir el daño.
- El tener al menos 1 AHP te vuelve resistente a todo daño que no tenga el keyword **Nen**. El no contar con AHP al recibir ataques con keyword **Nen** te vuelve vulnerable al daño.
- Mientras Ten está activo, eres inmune a los efectos de miedo de Ren.

Ren (練レン; "Refinar"/"Mejorar")

Ren es la habilidad de concentrar una mayor cantidad de aura como salida ofensiva. Puedes activar Ren para obtener los siguientes beneficios mientras estés desarmado o empuñando armas simples **cuerpo a cuerpo**, y no lleves armadura ni empuñes un escudo:

- Mientras Ren esté activo, puedes usar tu Atributo Nen en lugar de Fuerza para las tiradas de ataque y daño de tus golpes sin armas y armas simples cuerpo a cuerpo.
- Mientras Ren esté activo, el daño de tus ataques sin arma es igual a 1d6. Adicionalmente, cuando usas la acción de Ataque con un golpe sin armas o un arma simple en tu turno, puedes hacer un ataque adicional sin arma como Acción Bonus. Si ya puedes realizar uno o mas ataques con tu Acción Bonus, puedes realizar uno adicional.
- Como parte de la acción de activación **Ren**, puedes obtener un **Pool de Daño del Aura (Daño de Aura)** igual a tus instancias de Nen.
- Debes declarar que añadirás Daño de Aura a un ataque antes de realizar tu tirada de ataque. Si posees varios ataques, puedes elegir en cual de ellos añadirás tu Daño de Aura. Si tu ataque falla, tu Daño de Aura se pierde con dicho ataque.
- Al realizar un ataque que incluya Daño de Aura, este ataque gana el keyword **Nen**.
- El Daño de Aura se disipa al principio de tu siguiente turno, incluso si no la usaste para infligir daño.
- Como Acción, puedes demostrar una **sed de sangre** usando tu Ren. Elige cualquier número de objetivos en un radio de 30 pies que puedan verte, y gasta 1 Punto de Aura por cada objetivo. Los objetivos deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu DC de salvación de Nen o asustarse de ti durante 1 minuto. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el objetivo también queda aturdido hasta el final de tu siguiente turno. Los objetivos pueden repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto con un éxito. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación es inmune a tu sed de sangre durante las siguientes 24 horas.

Zetsu (絶ゼツ; "Suprimir"/"Anular")

Zetsu detiene por completo el flujo del aura del cuerpo. Sabes cómo cerrar tu flujo aura. Zetsu impide que el aura escape del cuerpo, como si taponara una fuga. Esto ayuda a ocultar la propia presencia y, por lo tanto, es útil para moverse sigilosamente. Sin embargo, mientras Zetsu está activo, el usuario no puede acceder a su Nen. Esto lo deja susceptible, haciendo que cada dado de daño recibido se maximice.

- Activar Zetsu te permite usar tu Atributo Nen en lugar de Dex para cualquier Sigilo (Dex).
- Mientras Zetsu esté activo, ganas competencia en Sigilo y puedes añadir tu nivel de Zetsu a cualquier prueba de sigilo. Si ya tienes competencia, ganas expertise. Si ya posees expertise, puedes añadir el doble de tu nivel de Zetsu a las tiradas de sigilo.
- Mientras Zetsu está activo, eres indetectable por hechizos y habilidades que no requieran vista, sonido u olfato.
- Cuando Zetsu está activado, automáticamente termina/desecha cualquier otra característica activa de esta clase. Debido a que el desactivar Zetsu requiere concentración, también requiere una acción para desactivarse.
- Puedes usar Zetsu para mejorar tu descanso, moviendo eficientemente tu aura para aliviar la fatiga (sin dejarla escapar de tu cuerpo, pero usándola para mejorar tu recuperación), o para recuperar aura. Mientras tomas un breve descanso, puedes elegir activar Zetsu. Si lo haces, debes elegir uno de los siguientes efectos:
Mejorar curación: Puedes usar cualquier cantidad de Instancias de Nen (determinada por tu nivel de Zetsu) para curarte.

Recuperación de Aura: Puedes usar cualquier cantidad de instancias de Zetsu para recuperar aura.

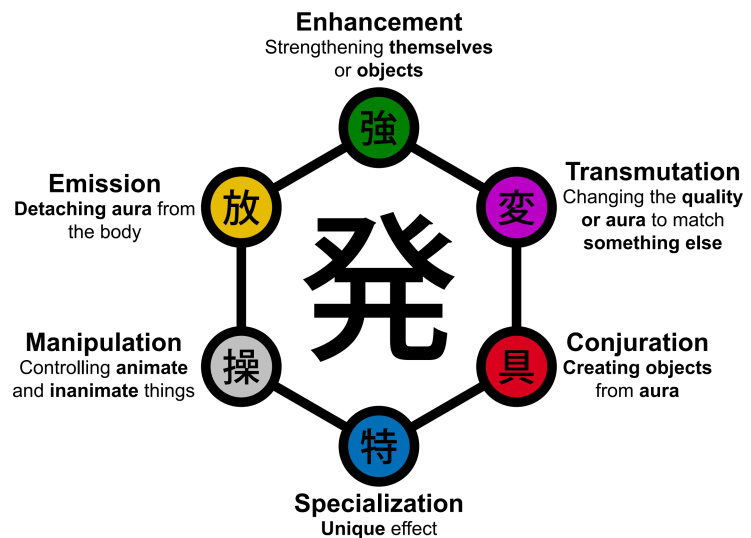
Puedes utilizar ambas habilidades tantas veces como quieras durante el día, pero el número máximo de dados está determinado por el máximo de Instancias de Zetsu (Por ejemplo, con Zetsu nivel 1 puedes tirar 1d6 al día. Con Zetsu lvl 10 puedes tirar 4d12 al día).

Nota: La tirada de aura es independiente para la curación o para la recuperación de aura.

Hatsu (発ハツ; "Liberar"/"Actuar")

El Hatsu es la expresión personal del Nen. Sus cualidades están influidas por la categoría natural de Nen del usuario, una de las seis disponibles, pero no se limitan a ella. El Hatsu se utiliza para proyectar el aura del usuario y llevar a cabo una función determinada, creando una habilidad especial y única que se conoce coloquialmente como **Habilidad Nen**. Las seis Afinidades del Nen (**Intensificación, Transformación, Emisión, Materialización, Manipulación y Especialización**) se detallan en sus respectivas secciones mas abajo. Dependiendo de tu afinidad por estas seis disciplinas, podrás desarrollar técnicas de Hatsu para las que estés cualificado. A medida que mejore tu dominio del Nen, podrás aumentar el nivel de maestría de tu afinidad o desarrollar rasgos asociados a otros estilos. La maestría que tengas en cada una de las Afinidades Nen serán clave para desarrollar tu Habilidad Nen. No hay un número máximo de habilidades que puedas desarrollar. Sin embargo, es importante que el Usuario de Nen comprenda que cada una de estas habilidades requiere compromiso y tiempo de entrenamiento. La mayoría de los usuarios de

Nen desarrollan una o unas pocas habilidades Nen, teniendo siempre una habilidad principal que es apoyada por una o dos habilidades de apoyo. Muchos otros usuarios llegan a dominar las habilidades básicas, dejando su habilidad Hatsu simplemente como una habilidad de apoyo.



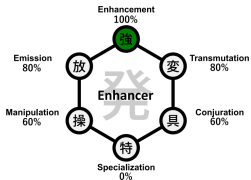
- Todo Usuario de Nen tiene un único estilo al que es más afin. A esto se le llama Afinidad 100% a un estilo de Nen.
- Esta Afinidad 100% alcanza Nivel 1 cuando el Usuario de Nen decide aprender Hatsu al subir un nivel de la tabla de Usuario de Nen.
- Una afinidad del 100% permitirá a un Usuario de Nen el subir de nivel dicho estilo tal como indica la tabla de Progresión de Técnicas Básicas
- El resto de las afinidades (o afinidades mas débiles) deben ser aprendidas y entrenadas como se indica en la tabla de mas abajo.
- El nivel de afinidad (80%, 60% y 40%) determina la cantidad de XP que cuesta subir un nivel, y a su vez el nivel máximo al que puede aspirar dicho usuario. De la misma forma, como el Usuario de Nen es menos eficiente con estas afinidades, el aura necesaria para utilizarlas también es mayor.
- Por ejemplo, si un Usuario de Nen posee un afinidad de 60%, significa que solo podrá alcanzar (como máximo) el nivel 6 de dicha Afinidad. Además, el entrenamiento necesario para mejorar hasta el nivel 6 también es mayor. Por lo tanto, la experiencia debe contarse desde el nivel 5 en adelante, vale decir, los 6 niveles "mas costosos".

Comparación estilos Hatsu

100%			80%			60%			40%		
Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Aura
1st	---	--	1st	460	+	1st	1080	+	1st	1860	+3
2nd	210	--	2nd	750	+	2nd	1450	+	2nd	2310	+3
3rd	460	--	3rd	1080	+	3rd	1860	+	3rd	2800	+4
4th	750	--	4th	1450	+	4th	2310	+	4th	3330	+4
5th	1080	--	5th	1860	+	5th	2800	+	5th	---	---
6th	1450	--	6th	2310	+	6th	3330	+	6th	---	---

Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Au	Nivel	Xp	Aura
7th	1860	--	7th	2800	+	7th	---	--	7th	---	---
8th	2310	--	8th	3330	+	8th	---	--	8th	---	---
9th	2800	--	9th	---	--	9th	---	--	9th	---	---
10th	3330	--	10th	---	--	10th	---	--	10th	---	---

Intensificar (強)



Intensificar es la capacidad de utilizar el aura para fortalecer o aumentar las habilidades naturales de un objeto o del propio cuerpo. Los Intensificadores pueden aumentar enormemente su ataque físico y su defensa, y son los más adecuados para el combate cuerpo a cuerpo. De hecho, la afinidad de cada uno con esta categoría desempeña un papel crucial en el combate en todo momento, incluso cuando no se está utilizando una habilidad Nen. Un Intensificador competente que además cuide bien su cuerpo puede hacerlo mucho más duradero que un tanque y generar la fuerza de un misil con un solo golpe. La Intensificación es también la categoría más equilibrada. Permite a los usuarios repartirse equitativamente entre ataque y defensa y volverse muy poderosos usando sólo habilidades simples. Existe la creencia generalizada de que los Intensificadores no necesitan técnicas especiales, ya que su categoría natural ya cuenta con el mejor equilibrio entre ataque y defensa como atributo principal, lo que podría explicar por qué la mayoría de las habilidades de potenciación de la serie parecen ser meras aplicaciones de las técnicas Nen básicas y/o avanzadas. Sin embargo, existen habilidades de Intensificación que son más complejas, como la mejora del factor curativo o el aumento del crecimiento del objetivo. En particular, es raro encontrar Usuarios de Nen con habilidades de mejora de apoyo, ya que la mayoría de ellos buscan aumentar su destreza en el combate directo.

Max Rasgos de Afinidad

Nivel	Atributos	Bonus
1st	1	6
2nd	---	6

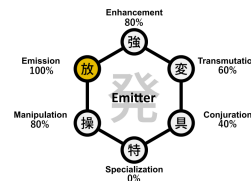
El usuario de Intensificación puede aumentar sus atributos, según la tabla de Progresión de Técnicas Básicas.

- Para hacer esto, el usuario debe utilizar una Acción Bonus, y decidir cuánta Aura invertirá en Intensificar.

Nivel	Atributos	Max Bonus	
3rd	---	7	• El Intensificador puede gastar tanta aura como instancias de Nen posea (dependiendo del nivel).
4th	2	8	• Esto generará un "Pool de Intensificación", que puede repartir como estime conveniente, en los atributos que posee y puede Intensificar.
5th	---	8	• Intensificar un atributo requiere práctica, lo cual está reflejado en la tabla de Intensificación.
6th	---	9	• Tal y como en las otras técnicas básicas, el Intensificador puede decidir si aumentar un bono fijo (determinado por la columna "Base") gastan 1 punto de aura por bono, o bien gastar el doble de aura para lanzar un dado.
7th	3	10	• La Intensificación de atributos dura hasta el inicio del próximo turno.
8th	---	10	
9th	---	11	
10th	4	12	

Emitir (放)

Una afinidad por la Emisión significa que el Usuario tiene más facilidad para separar su aura de su cuerpo. Debido a sus propiedades, la Emisión se emplea típicamente en habilidades con énfasis en el alcance y/o en aquellas que tienen efectos duraderos. Las aplicaciones básicas incluyen disparar proyectiles o rayos de aura a gran velocidad. El aura suele disminuir de intensidad muy rápidamente cuando abandona el cuerpo fuente, pero los Emisores adeptos pueden separar su aura de su cuerpo durante largos periodos de tiempo, a grandes distancias, y seguir siendo capaces de mantenerla y sus funciones. Curiosamente, parece que la forma por defecto del aura emitida que no ha sido remodelada por Transmutación, Manipulación o algún otro medio es una esfera. Aunque la Emisión se usa principalmente para atacar, también puede usarse para propulsarse, o para lanzar un efecto perteneciente a otro tipo de Nen de forma remota. Las aplicaciones avanzadas de esta categoría de Nen incluyen la teletransportación, y permitir que el aura de uno atraviese la materia no viviente. La Emisión también puede combinarse con la música para conseguir efectos sorprendentes, como aliviar la fatiga y transfigurar a los oyentes. El aura emitida parece tener un límite de salida y cuanto más aura se separe del cuerpo del usuario, menor será la distancia que pueda recorrer desde él. El aura emitida parece limitar la salida del usuario, y cuanto más aura se



separa del cuerpo del usuario, más corta es la distancia que puede recorrer desde el usuario. En algunos casos, los usuarios han demostrado la capacidad de recuperar el aura emitida; aunque, hasta ahora, esto sólo ha ocurrido cuando también estaba implicada la Manipulación.

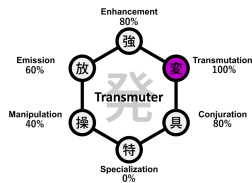
Rasgos de Afinidad

- Los usuarios de Emisión puede utilizar Ren sobre armas simples de rango y sobre cantrips, con un nivel máximo de Ren equivalente al nivel de Emisión.
- El usuario de Emisión puede aumentar su alcance para ataques melee (incluyendo armas arrojadas) y de rango. Esto también incluye conjuros (de toque y rango)
 - El hacer esto otorga Keyword Nen a todos los ataques realizados con dicha arma, mientras posea rango aumentado.
 - Para hacer esto, el usuario debe utilizar una Acción Bonus, y decidir cuánta Aura invertirá en Emisión.
 - El Emisor puede gastar tanta aura como instancias de Nen posea (dependiendo del nivel).
 - Armas Melee: Por cada instancia utilizada puede aumentar su reach en 5' (hasta un máximo de 20') Armas de rango: Por cada instancia utilizada aumenta su rango corto en 10' (hasta un máximo de 40') y largo en 20' (hasta un máximo de 80', si aplica).
- El usuario de Emisión puede "Desprender" su aura de su cuerpo.
 - Esta habilidad puede utilizarse forma ofensiva, invirtiendo o no invirtiendo aura.
 - Si el usuario no invierte Aura, como Acción, puede realizar un ataque de 1d6 de daño (contundente) de rango 30'. La cantidad de dados aumenta según la cantidad de instancias de Nen que se posean en Emisión.
 - Si el usuario de Emisión desea invertir Aura, este ataque gana Keyword "Nen". Además, el usuario de Nen puede aumentar el tamaño del cada dado, invirtiendo 2 de aura por aumento, por dado. Finalmente, este ataque gana rango largo de 120'.

Nivel	Daño	Rango
	básico/máximo	máximo
1st	1d6	5'/10'/20'
2nd	---	---
3rd	1d6/1d8	---
4th	2d6/2d8	10'/20'/40'
5th	---	---
6th	2d6/2d10	---
7th	3d6/3d10	15'/30'/60'
8th	---	---
9th	3d6/3d12	--
10th	4d6/4d12	20'/40'/80'

- Este ataque se considera un ataque de rango, por lo que su distancia puede ser aumentada invirtiendo Aura según el punto anterior.
- Desprender no está limitado a funciones ofensivas.

Transformar (変)



La afinidad por la Transformacion significa que una persona puede cambiar las propiedades de su aura para imitar otra cosa o replicar atributos específicos. El aura transmutada puede adoptar las propiedades de elementos naturales, sustancias artificiales e incluso animales, entre otras cosas. Alterar la forma del aura también entra dentro de esta categoría Nen. Los Transformadores no se limitan a imitar las propiedades de la materia sólida. Por ejemplo, pueden utilizar su aura para imitar las propiedades de elementos naturales como el fuego. Los transmutadores también pueden dotar a su aura de ciertas propiedades en lugar de replicar las características de una sustancia en su totalidad, creando una nueva sustancia. Al igual que la Emisión, las construcciones creadas mediante la Transformacion son aura pura y, por tanto, invisibles para las personas incapaces de utilizar el Nen. La Transformacion se confunde a menudo con la Materializacion debido a sus similitudes. La diferencia es que la Transformacion permite al usuario hacer que su aura imite las propiedades de una sustancia, mientras que la Materializacion convierte el aura en la sustancia real.

Rasgos de Afinidad

- El Transformador puede cambiar su aura para que tome la forma de algún "keyword" en particular. aumentan su complejidad a medida que progresa. Adicionalmente, el usuario puede elegir que su aura se "comporte" como dicho "Keyword". Para esto, debe seguir las siguientes reglas.
 - Al comenzar el día, el usuario debe elegir UNO de los keyword a los que tiene acceso, siendo este el keyword que manejara por ese día.
 - Este keyword solo puede ser cambiado mediante un descanso largo.
- El Transformador puede utilizar esta aura de forma ofensiva o defensiva.

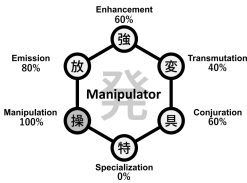
Nivel	Daño		Keywords
	básico/máximo		
1st	1d6	Cortante/Perforante/C	
2nd	---	---	
3rd	1d6/1d8	Fuego/Hiel	
4th	2d6/2d8	---	
5th	---	Lightning/Poi	
6th	2d6/2d10	---	
7th	3d6/3d10	Thunder/Ac	
8th	---	---	
9th	3d6/3d12	Necrotic/Radi	

- Para hacer esto, el usuario debe utilizar una Acción Bonus, y decidir cuánta Aura invertirá en Transformación.
- El Transformador puede gastar tanta aura como instancias de Nen posea (dependiendo del nivel).
- El utilizar el aura de forma ofensiva, otorga daño adicional del keyword escogido al golpear un objetivo, dependiendo de las instancias de Nen que el usuario decida utilizar.
- Utilizar el aur de forma defensiva tiene el mismo efecto, pero el objetivo recibe daño al golpear al usuario Transformador.
- El transformar su aura en un elemento NO le otorga inmunidad al manipulador, por lo que utilizar transformación sin protección puede generar también daño para el usuario.

Nivel	Daño		Keywords
	básico/máximo		
10th	4d6/4d12		---

Controlar (操)

Las habilidades pertenecientes a Control permiten al usuario controlar seres vivos o no vivos, incluidos los constructos de aura. La principal ventaja de esta categoría en combate es la capacidad de manipular al propio enemigo. Las habilidades de este tipo son especialmente temidas, ya que el combate puede llegar a su fin en cuanto se cumplan las condiciones. El aura del usuario de la habilidad se mezcla con la del objetivo, aunque normalmente no es perceptible. El Control de la clase más alta puede semi-forzar los nodos de aura de un no-usuario para que se abran. Sin embargo, tomar el control de un objetivo que otro usuario Nen ya está manipulando es imposible. Los Controladores son los usuarios de Nen que pueden verter la mayor cantidad de aura en un objeto, y a menudo dependen de un medio para utilizar su habilidad. En muchos casos, pueden infligir y mantener los efectos de sus habilidades desde lejos, aparentemente sin la ayuda de Nen de tipo Emisión, lo más común es que lo consigan con la ayuda de su medio específico. El grado de control viene determinado, en la mayoría de los casos, por una condición que puede o no poner al Controlador en peligro o en desventaja (como fijar un objeto al enemigo, o tocarlo de cierta manera): cuanto mayor sea la dificultad para que se cumpla la condición,



mejor será el grado de control. Además, la complejidad de las órdenes asignadas depende del objetivo: los seres sensibles y las máquinas pueden llevar a cabo tareas más complejas que los objetos inanimados, más simples.

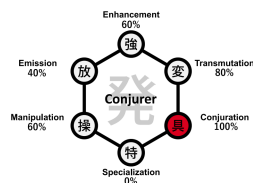
Rasgos de Afinidad

- El usuario de Control puede utilizar su aura para ejercer varios efectos sobre objetos o seres vivos. Para hacer esto, el usuario debe impregnar su aura en el objetivo, y utilizar una Acción para concentrarse en controlarlo. Esto puede ser efectuado mediante contacto físico (un toque), o cualquier otro medio que logra poner el aura del usuario en contacto con el objetivo, y utilizar una Acción para concentrarse.
- El controlador puede manipular un objeto inerte. Una vez que el objetivo toque un objeto y lo impregne con su aura, puede moverlo y manipularlo a voluntad como el conjuro Mano de Mago.
- En combate, el Controlador puede provocar diversos efectos su objetivo, determinados por la tabla del Controlador.
 - Una vez que el usuario haga contacto con su objetivo, debe elegir a qué condición quiere someterlo. Y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Nen, que puede ser modificada según el aura invertida por el Controlador (ver mas abajo).
 - La cantidad de aura que debe utilizar se calcula según la condición que se quiera imponer. El máximo de la base, según el nivel de la condición. Por ejemplo, Dazed es nivel 7, gasta 3 de aura como base (ver tabla "Progresión de técnicas básicas").
 - La duración del efecto se calcula como el resultado del dado dividido la base (aproximado hacia abajo), en turnos. Esto se efectúa como sustain bonus, gastando el aura cada turno. Por ejemplo, Dazed tiene como base 3. Si elijo lanzar 1d6 (no aumentar el dado), y mi resultado es 3 o menos, durará 1 turno y gastaré 3 adicional de aura. Siguiendo el ejemplo anterior, llevaría 6 en total. Si elijo aumentar a d8, el coste sube a 2*base, o sea 8, para un total de 11.

Nivel	Condición	Dur./Pen.
1st	Slow	- / -
2nd	Poisoned	- / -1
3rd	Blind	x2 / -1
4th	Prone	x2 / -2
5th	Restrained	x2 / -2
6th	Charmed	x2 / -3
7th	Dazed	x3 / -3
8th	Incapacitado	x3 / -3
9th	Paralizado	x3 / -4
10th	Stun	x4 / -4

- Las instancias de Nen pueden utilizarse de dos formas:
 - Para aumentar la duración del efecto, se puede utilizar instancias de Nen para multiplicar el resultado final. En el ejemplo anterior, si deseo usar 3 instancias de Nen para que el efecto dure 3 turnos, debería gastar 18 de aura en total.
 - Para dar penalizador a la tirada de salvacion del objetivo. Invertiendo la misma cantidad de Aura del ejemplo anterior, se puede dar un penalizador de -3 al usuario en su tirada de salvacion
- IMPORTANTE: El aura invertida debe gastarse en cada turno, al hacer el sustain bonus.

Materializar (具)



En la mayoría de los casos, la Materializacion implica la creación de un objeto físico, independiente y material a partir del aura de uno; sin embargo, los usuarios de esta categoría también pueden crear leyes y principios y fijarlos a un área específica. Aunque un Materializador tiene que someterse a mucho entrenamiento de visualización, una vez que domina la materialización de un objeto determinado, puede conjurarlo y disiparlo en un instante, siempre que lo desee. Los constructos creados mediante Materializacion tienen una sutil «independencia»: bajo ciertas circunstancias, pueden seguir existiendo incluso a una distancia considerable del Materializador, o incluso si el propio Materializador no es consciente de que aún tienen que ser desmaterializados. Además, la durabilidad de un objeto materializado puede tomarse generalmente como una medida de la habilidad del usuario, aunque pueden utilizarse condiciones para reforzarla. Algunos Materializadores han mostrado la capacidad de alterar la longitud y el tamaño de un objeto materializado. Además, los objetos Materializados también pueden poseer habilidades sobrenaturales especiales. Sin embargo, incluso si uno dominara completamente este tipo de Nen, seguiría habiendo objetos imposibles de materializar, como una espada que puede cortar cualquier cosa, ya que van más allá de la «capacidad

humana». Similar al Control, las habilidades de Materialización tienden a ser muy específicas, complejas y condicionales. Se pueden imbuir condiciones en los objetos materializados para hacerlos más poderosos. Recurriendo a las limitaciones, un Materializador puede llevar su habilidad un paso más allá y materializar objetos con propiedades que se acercan aún más a superar la capacidad humana, aunque siguen sin poder superarla.

Rasgos de Afinidad

- El usuario de Matrialización crear objetos mundanos a partir únicamente de su aura.
- **Este objeto dura hasta que el usuario tome un descanso largo, quede inconciente, decida desaparecerlo como acción bonus o no sea capaz de utilizar aura.**
 - Para hacer esto, el usuario debe primero familiarizarse con el objeto. Esto significa estudiarlo y comprenderlo profundamente.
 - Esto se traduce en estudiar el objeto durante un total de 48 horas en un periodo máximo de 6 días (8 horas diarias).
 - Si lo logra, el usuario podrá materializar a voluntad dicho objeto, invirtiendo una Acción y aura dependiendo el tamaño del objeto, según la tabla de materializador.
 - La materialización de objetos comunes queda a discreción del HM (Hunter master), dependiendo del tamaño del objeto.
 - El usuario puede aprender un número máximo de objetos materializables equivalente a su número de instancias de Nen.
 - De la misma forma, el usuario puede mantener materializados un número máximo de objetos mundanos equivalentes a sus instancias de Nen.
- El usuario puede materializar objetos mejorados con su aura.
 - Para hacer esto, el usuario debe primero haber aprendido a materializar un objeto mundano.
 - Adicionalmente, debe haber realizado el mismo proceso del objeto mundano con el "objeto mejorado".
 - **El objeto materializado (sea cual sea) no requiere vincualación**

Dado Arma Aura necesaria

≤1d6	1
1d8	2
1d10	3
1d12	4
2d6	5

Tamaño Armadura Aura necesaria

≤11 - 12	1
13 - 14	2
15 - 16	3
17 - 18	4

Mejora Aura necesaria

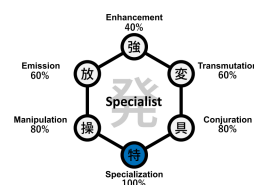
uncommon / +1	x2
Rare / +2	x3
Very rare / +3	x4
Legendary / +4	x5

(attunment)

- Luego, puede escoger mejorar el objeto, transformándolo en un objeto "Poco común", "Raro", "Muy raro" o "Legendario" (según la progresión de objetos dnd 5e), multiplicando el coste de aura del objeto original x2, x3, x4 o x5, respectivamente (en revisión).
- Por ejemplo, un Full Plate (Plate) costaría 4 de aura.
 - Materializar en un Mithril Plate (Uncommon), tendría un coste de 8 de aura
 - Materializar en un Armor of Thunder resistance, Plate (Rare), tendría un coste de 12 de aura
 - Materializar en un Dwarven Plate (Very Rare), tendría un coste de 16 de aura
 - Materializar en un Plate armor of Ethereality (Legendary), tendría un coste de 20 de aura
- Alternativamente, es posible materializar el objeto mundano con bono simple, **con un bonificador equivalente al número de instancias de materialización.**
- Otra alternativa es generar combinaciones entre propiedades. Por ejemplo, dos propiedades "uncommon" generan uno "rare" (en revisión)
- Cualquier objeto materializado posee keyword Nen (si aplica).
- **Solo se puede tener un objeto materializado de esta forma.**

Especial (特)

La especialización puede definirse a grandes rasgos como cualquier habilidad que no pertenezca a ninguna de las otras cinco categorías, lo que la convierte en el tipo de Nen más vago. Las habilidades de especialista también suelen tener más pasos y condiciones que las habilidades de otros tipos de Nen. De acuerdo con su naturaleza, sus efectos son muy variados. Algunos influyen en el propio Hatsu (por ejemplo, apropiándose de las habilidades Nen de otros o alterando las afinidades), mientras que otros permiten al usuario obtener conocimientos que serían inalcanzables por otros medios, como sobre sucesos pasados o futuros. Otras habilidades de Especialista



tienen efectos completamente diferentes. En consecuencia, los Especialistas no están tan en desventaja como los usuarios de otros tipos de Nen si se revela su categoría. Actualmente se desconoce cómo los Especialistas desarrollan sus habilidades Nen, ya que la Especialización no sigue un conjunto particular de reglas como los otros tipos de Nen. La Especialización difiere de los otros tipos de Nen; puedes usarla o no. No se puede utilizar parcialmente, por lo que sólo los Especialistas pueden usarla. Es posible que uno se convierta en Especialista más adelante. Sin embargo, es más probable para sus categorías adyacentes, Controladores o Materializadores, por lo que esta categoría se sitúa en la parte inferior de la tabla de Nen. Dado que su posición viene dictada por un factor distinto a la afinidad con otros tipos de Nen, actualmente no está claro si tiene las mismas tasas de adquisición que otras categorías, aunque hay que tener en cuenta que la presencia de la Especialización en la tabla afecta a otros tipos de Nen con regularidad. Un Materializadores sólo podría usar el Control al 60% de todo su potencial porque la categoría Especialización se sitúa entre las dos.

Rasgos de Afinidad

- El usuario de Emisión puede aumentar su alcance para ataques melee (incluyendo armas arrojadizas) y de rango. Esto también incluye conjuros (de toque y rango)
 - Para hacer esto, el usuario debe utilizar una Acción Bonus, y decidir cuánta Aura invertirá en Emisión.
 - El Emisor puede gastar tanta aura como instancias de Nen posea (dependiendo del nivel).
 - Armas Melee: Por cada instancia utilizada puede aumentar su reach en 5' (hasta un máximo de 20') Armas de rango: Por cada instancia utilizada aumenta su rango corto en 10' (hasta un máximo de 40') y largo en 20' (hasta un máximo de 80', si aplica).
- El usuario de Emisión puede "Desprender" su aura de su cuerpo.
 - Esta habilidad puede utilizarse forma ofensiva, invirtiendo o no invirtiendo aura.
 - Si el usuario no invierte Aura, como Acción, puede realizar un ataque de

Nivel	Daño básico/máximo	Rango máximo
1st	1d6	5'/10'/20'
2nd	---	---
3rd	1d6/1d8	---
4th	2d6/2d8	10'/20'/40'
5th	---	---
6th	2d6/2d10	---
7th	3d6/3d10	15'/30'/60'
8th	---	---
9th	3d6/3d12	--
10th	4d6/4d12	20'/40'/80'

1d6 de daño (contundente) de rango 30'. La cantidad de dados aumenta según la cantidad de instancias de Nen que se posean en Emisión.

- Si el usuario de Emisión desea invertir Aura, este ataque gana Keyword "Nen". Además, el usuario de Nen puede aumentar el tamaño del cada dado, invirtiendo 2 de aura por aumento, por dado. Finalmente, este ataque gana rango largo de 120'.
- Este ataque se considera un ataque de rango, por lo que su distancia puede ser aumentada invirtiendo Aura según el punto anterior.
- Desprender no está limitado a funciones ofensivas.

Tecnicas Avanzadas

Gyo (凝ギョウ, Gyō; "Focus")

Gyo es una aplicación avanzada de Ren mediante la cual un usuario de Nen concentra una porción de su aura mayor de lo normal en una parte específica del cuerpo. Esto genera un aumento en la fuerza de esa parte del cuerpo, pero (en la mayoría de los casos) deja el resto del cuerpo más vulnerable. Gyo se puede utilizar para mejorar cualquier habilidad siempre que se tenga suficiente práctica. Cuando aprendes Gyo, tu control sobre Ren aumenta tanto que eres capaz de evocarlos fuertemente desde una parte específica del cuerpo durante cortos periodos de tiempo. Puedes usar Gyo como instancias de Ren, por lo que tu eficiencia en Gyo está determinada por tu dominio de Ren. Si aprendes Gyo para usar tu aura en varias partes de tu cuerpo, pero tu nivel de Ren es bajo, sólo podrás usar un poco de aura en cada habilidad. Si desarrollas una característica, tiene mejores efectos para una función específica. Si desarrollas una habilidad, puedes usar Ren para añadir tantas instancias de Nen como seas capaz, para usarlas para mejorar esa habilidad.

Nivel	Xp	Feature
1st	---	1 Característica o Habilidad
2nd	210	2 instancias de Ren, 1 habilidad
3rd	460	1 Característica o Habilidad
4th	750	1 Característica o Habilidad
5th	1080	3 instancias de Ren, 1 habilidad

A medida que progresas en Gyo, puedes elegir las siguientes partes de tu cuerpo para concentrar tu aura obteniendo los beneficios asociados a cada una de ellas como se indica a continuación:

- Cabeza (Voluntad) - Ganas ventaja contra las tiradas de Miedo.
- Cabeza (Intelecto) - Acciones basadas en el intelecto toman la mitad del tiempo.
- Ojos - Permite ver el aura de otras criaturas y objetos.

Nivel	Xp	Feature
6th	1450	1 Característica o Habilidad
7th	1860	1 Característica o Habilidad
8th	2310	4 instancias de Ren, 1 habilidad
9th	2800	1 Característica o Habilidad
10th	3330	Max instancias de Ren, 1 habilidad

- Oídos - Agudiza tu habilidad de oír
- Nariz/Lengua - Mejora los sentidos del gusto y el olfato.
- Brazos - Cuentas como el doble de tamaño para cargar y levantar.
- Pulmones - Puedes contener la respiración por mas tiempo, y te cansas menos
- Piernas - Duplica tu distancia de salto.
- Pies - Mejora tu velocidad de movimiento en 50%.
- Hígado - Eres inmune al veneno.
- Pene - Puedes mantener erecciones mas duras y duraderas.

*NOTA: Solo puedes concentrar tu aura para mejorar **UNA** habilidad (o parte del cuerpo) la vez.*

*NOTA: Gyo puede activarse con una acción bonus, en tu turno. **Gyo no puede activarse como reacción ni como No action**.*

Shu (周シュウ, Shū; «Envolver»).

Shu es una aplicación avanzada de Ten. Shu permite a un usuario de Nen extender su aura sobre un objeto, permitiéndoles usar ese objeto como si fuera una extensión de su propio cuerpo. Por ejemplo, se podría utilizar Shu extender su Ten alrededor de un objeto, lo que fortalecería y protegería el objeto de la misma forma en que Ren fortalece y protege su cuerpo. Puedes usar Shu como instancias de Ten, por lo que tu eficiencia en Shu está determinada por tu dominio de Ten. Si aprendes Shu para fortalecer un objeto, pero tu nivel de Ten es bajo, sólo podrás usar un poco de aura para mejorar los efectos de dicho objeto.

Los usos de Shu no se limitan al combate. Sin embargo, a continuación se detallan los usos ofensivo y defensivo mas comunes.

Nivel	Xp	Feature
1st	---	1 instancia de Ten
2nd	210	---
3rd	460	---
4th	750	2 instancias de Ten
5th	1080	---
6th	1450	---

- Al activar Ten, y como parte de la misma acción, puedes usar 2 de aura adicional por instancia de Ten utilizada, para rodear con tu aura cualquier objeto que estés sosteniendo, convirtiéndolo en un arma mortífera, con un daño dependiente de la cantidad de aura utilizada (1d6 con 2 de aura, 1d8 con 4 de aua, 1d10 con 6 de aura o 1d12 con 8 de aura). Si lo que sostienes es un arma, su daño se incrementa en un nivel por

Nivel	Xp	Feature
7th	1860	3 instancias de Ten
8th	2310	---
9th	2800	---
10th	3330	Max instancias de Ten

cada instancia de Ten que hayas invertido al activar Ten, si es que decides gastar el aura correspondiente.

- Por ejemplo, si tienes un arma de 1d6, y activas Ten con 4 instancias, puedes invertir hasta 8 de aura para que esa arma aumente su daño en 4 niveles (1d6->1d8->1d10->1d12->2d6).
 - El hacer esto otorga Keyword Nen a tus ataques realizados con dicho objeto u arma.**
- Opcionalmente, al activar Ten, y como parte de la misma acción, puedes gastar 2 de Aura adicional por instancia de Ten para rodear tus ropajes con tu aura, haciéndola más firme y resistente, otorgando un bonificador a la CA igual a 2 x instancias utilizadas como bono de armadura. Sólo puedes activar una habilidad de Shu a la vez.
- Ambas aplicaciones son dependientes del nivel de Ten que te permita utilizar Shu (ver tablas de [Shu](#) y [Ten](#))

*NOTA: Shu puede activarse como parte de la misma acción que Ten. **Sin embargo, activar Shu fuera de tu turno tiene un costo mayor que activar Ten por sí solo, y debe calcularse de manera independiente para obtener el total de aura invertida.***

In (隠イン; "Ocultar")

En (円エン; "Circulo")

Ko (硬コウ, Kō; "Temperamento")

Ken (堅ケン; "Fortificar")

Ryu (流リュウ, Ryū; "Flujo")

Dotes

Instancia de Nen Mejorada

Requisito: Habilidad básica o avanzada, que requiera instancias de Nen, en nivel 5 o superior

Beneficio: Ganas +1 a las instancias de Nen máximas con esta técnica.

Ten y Ren cada día

Requisito: Practicar Ten y Ren cada día, por al menos 30 días.

Beneficio: Ganas +1 al bono otorgado por cada instancia de Nen, de Ten y Ren.

Manejo de Ren avanzado

Requisito: Ren nivel 4.

Beneficio: Puedes elegir un arma marcial, y utilizarla como un arma simple para efectos de utilizar Ren.

Acá va el footer

[Back to top](#)