

## LEGENDA:

**Verde:** Pronto pra jogar.

**Amarelo:** De acordo com a regra porém ainda não verificado.

**Vermelho:** Precisa definir mecânica com urgência.

**Branco:** Não revisado.

## --ARMAS NINJA--

### • Shuriken

Dano: 1d4  
Range: Longo  
Custo: 10 Ryo  
Peso: 250g

### • Kunai

Dano: 1d6  
Range: Curto ou Corpo-a-corpo  
Custo: 250 Ryo  
Peso: 250g

### • Fuuma Shuriken

Dano: 1d10  
Range: Longo  
Custo: 20 Ryo  
Peso: 500g

### • Espada

Dano: 2d6  
Range: Corpo-a-Corpo  
Custo: 450 Ryo  
Peso: 500g

### • Bô

Dano: 1d8  
Range: Corpo-a-Corpo  
Custo: 400 Ryo  
Peso: 800g  
Observação: Um bastão que é normalmente utilizado pelos ninjas do clã Akimichi.

### • Pergaminho

Efeito: Pode armazenar até 1 quilo.  
Range: -  
Custo: 150 Ryo  
Peso: 500g

### • Pergaminho Grande

Dano: Pode armazenar até 4 quilos.

Range: -  
Custo: 500 Ryo  
Peso: 2kg

### • Shuriken Gigante

Dano: 2d6 + 2d4  
Range: Longo  
Custo: 40 Ryo  
Peso: 1kg

### • Papel Bomba

Dano: 1d4  
Range: Corpo-a-corpo; Área Pequena  
Custo: 10 Ryo  
Peso: 50g

### • Agulha

Dano: 1  
Range: Curto  
Custo: 4 Ryo  
Peso: 75g

### • Nunchaku

Dano: 2d6  
Range: Corpo-a-Corpo  
Custo: 450 Ryo  
Peso: 500g  
Observação: Para utilizar a arma o ninja deve possuir no mínimo 1 no seu modificador de Destreza. Utiliza o modificador de Taijutsu nos seus ataques. Pode ser utilizada na sua DN de Taijutsu, dessa forma ganhará +1 no valor. Essa arma sempre irá ocupar as duas mãos do usuário.

### • Lançador de Arremessáveis

Dano: Arremessa até 1Kg.  
Range: Da arma  
Custo: 800 Ryo  
Peso: 500g  
Observação: precisa de Perícia em Armas Nível 2. Com o custo de 1 PA o ninja irá lançar todas as armas colocadas dentro do equipamento, esse ataque possuirá somente uma rolagem de destreza e é preciso das duas mãos livres. Para recolocar as armas no lançador, o ninja deve gastar um turno inteiro em *Concentração*.

## --MERCADORIAS--

### • Papel de Camuflagem

Efeito: Permite ao ninja se camuflar em um terreno. Dando vantagem nos seus testes de Furtividade (Destreza) desde que se mantenha parado e em *Concentração*.

Range: -

Custo: 20 Ryo

Peso: 100g

#### ● Barraca para descanso

Efeito: Usada para fazer um acampamento em um terreno não tão apropriado para descanso.

Com ela um ninja pode realizar um descanso longo em qualquer local, pode ser usada somente uma vez e é limitada para 1 ninja.

Range: -

Custo: 1000 Ryo

Peso: 1,5Kg

#### ● Fios de aço

Efeito: Serve como um fio para conectar armas e outros itens.

Range: -

Custo: 10 Ryo/metro

Peso: 50g/metro

#### ● Bomba de Fumaça

Efeito: Cria uma esfera de fumaça que cega todos que estiverem dentro e quem decidir realizar uma jogada de ataque contra alguém dentro da fumaça também terá o efeito de cegueira. Dura até o fim do próximo turno de ataque do usuário.

Range: Médio; Área Grande

Custo: 20 Ryo

Peso: 200g

#### ● Bomba de Luz

Efeito: Uma bomba que ao estourar libera um grande feixe de luz causando cegueira nos ninjas afetados, dura até o fim do próximo turno de ataque do usuário.

Range: Médio; Área Pequena

Custo: 50 Ryo

Peso: 200g

#### ● Makibishi

Efeito: Torna o ambiente em terreno difícil (diminuindo o deslocamento pela metade, arredondado para cima) para todos os ninjas na área.

Range: Médio; Área Grande

Custo: 150 Ryo

Peso: 500g

#### ● Leque Dobrável Gigante

Efeito: Por conseguir manipular o vento com maior precisão, todos os jutsus de Fuuton recebem um aumento de 1d8 no dano.

Range: -

Custo:

Peso:

#### ● Guizo

Efeito: Uma pequena esfera de metal com um sino dentro.

Range: -

Custo: 1 Ryo

Peso: 10g

#### ● Pacote de batatinhas fritas

Efeito: Um pacote de batatas que pode possuir diversos sabores. Utilizado pelos usuários do Clã Akimichi na técnica "Comer Batatinhas".

Range: -

Custo: 50 Ryo

Peso: 200g

#### ● Kit de Conserto para Marionetes

Efeito: Kit para conserto que é utilizado em um descanso longo para recuperar totalmente a vida das marionetes que o ninja possui. Limite de um uso por kit comprado.

Range: -

Custo: 100 Ryo

Peso: 250g

Observação: Precisa de Perícia em Kugutsu nível 1

#### ● Garrafa de Saquê

Efeito: Garrafa com aproximadamente meio litro de Saquê, uma bebida alcoólica feita de arroz.

Range: -

Custo: 100 Ryo

Peso: 500g

#### ● Loteria Ninja

Efeito: O ninja compra um bilhete de um jogo de azar. (Rola-se um d100, caso caia 100 o ninja irá ganhar 1000 Ryo).

Range: -

Custo: 10 Ryo  
Peso: -

- **Pílula dos Inuzuka**

Efeito: Pílula utilizada na técnica "Juuin Bunshin (Clone da Besta Humana)". Apenas Inuzukas tem acesso a isso na base do seu clã.  
Range: Curto  
Custo: -  
Peso: 50g

## --MERCADO NEGRO--

- **Poção de Vida**

Efeito:  
Range:  
Custo: -  
Peso:

- **Poção de Chakra**

Efeito:  
Range:  
Custo: -  
Peso:

- **Antídoto**

Efeito:  
Range:  
Custo: -  
Peso:

- **Removedor de Queimadura**

Efeito:  
Range:  
Custo: -  
Peso:

- **Xuk-cola**

Efeito: Refrigerante nativo da Bom Jesus.  
Range: -  
Custo:  
Peso:

- **Xuk-cola limão**

Efeito: Refrigerante nativo da Bom Jesus, tunado.  
Range: -  
Custo:  
Peso:

## --ARMAS CONHECIDAS--

- **Estaca**

Dano: 1d8 (4d12)  
Range: Corpo-a-Corpo  
Peso: 300g  
Observação: Seu dano aumenta caso seja o ninja atacando a si próprio por poder acertar pontos vitais com extrema facilidade.

- **Sanjin no Ōgama (Foice de Lâmina Tripla)**

Dano: 6d6  
Range: Corpo-a-Corpo e Médio  
Peso: 600g  
Observação: Pode ser usada corpo-a-corpo como qualquer arma normal e também ser controlada por um cabo ligado ao seu braço para atacar a média distância.

- **Chakura Tō (Lâminas de Chakra)**

Dano: 1d6 por Lâmina  
Range: Corpo-a-Corpo e Médio  
Peso: 300g por lâmina  
Observação: Duas lâminas com encaixes semelhantes a soqueiras. O ataque com somente uma delas custará 2 PA e com as duas 3 PA. Técnicas que são relacionadas a intensificar o poder das lâminas terão custo dividido pela metade (caso seja usado em somente uma das lâminas o custo é arredondado para cima).

- **Hakkō Chakura Tō (Sabre de Chakra da Luz Branca)**

Dano: 3d8  
Range: Corpo-a-Corpo  
Peso: 500g  
Observação: Uma pequena espada de uma mão que utiliza 6 de chakra por ataque, demonstrando um rastro branco de chakra.

## --ARMAS LENDÁRIAS--

- **Kubikiribōchō (Zambatou)**

Dano: 12d6  
Range: Corpo-a-Corpo  
Custo: -  
Peso: 3kg  
Efeito: Se quebrada, a espada pode se regenerar após causar um somatório de 60 de

dano na vida dos adversários, sobrevividas não são incluídas.

- Samehada

Dano: 5d6/5d12/10d8

Range: Corpo-a-Corpo

Custo: -

Peso: 3kg

Efeitos gerais: Espada com personalidade própria, sendo utilizada apenas por quem lhe agrada, liberando espinhos que impedem o manuseio dos ninjas que a pegam desprevenidos e causam 2d10 de dano. A Samehada é usualmente coberta por panos, mas pode ficar descoberta e mostrar a totalidade do seu poder conforme for adquirindo chakra. O foco das habilidades da espada é a absorção de chakra. A espada possui um reservatório próprio de chakra roubado, com um limite de 200. Enquanto não houver descansos, a espada irá continuar na sua forma alcançada e com o chakra adquirido. Após uma transformação, Samehada irá se manter na mesma forma até o próximo descanso, indiferente da quantidade de chakra atual. A espada pode ser utilizada para anular técnicas que são formadas inteiramente por chakra, como uma bola de fogo ou um raiton em uma espada, o chakra que o adversário gastou para aplicar a técnica irá diretamente para o reservatório da espada. Também pode ter seu cabo esticado até uma distância curta, gastando 10 de chakra do seu reservatório.

Espada Coberta: Toda a espada se mantém coberta por ataduras. Nessa forma a Samehada possui a habilidade de roubar 6d4 de chakra dos inimigos que encostam nela. Seus ataques são baseados em fortes concussões que causam 5d6 de dano. Espada Semi Descoberta (30): Após possuir uma reserva de 30 de chakra, a espada cresce levemente o seu tamanho, colocando algumas escamas na sua extremidade para fora. Seus ataques se tornam cortes com movimentos de serra, que causam 5d12 de dano e quem entrar em contato com a arma terá 8d4 de chakra roubado.

Espada Descoberta (150): Após alcançar uma reserva de 150 de chakra a espada se livra de todas as atadura e cresce de tamanho,

aumentando seu peso para 5kg. Durante essa fase é possível ver uma boca se formando no ponto mais extremo da espada. Seus ataques terão o mesmo movimento que sua antiga forma, porém com um dano de 10d8, e roubando 12d4 de chakra ao contato. Nessa forma o chakra absorvido pode ser transferido para seu usuário integralmente, ou pode ser usado para curar o mesmo, porém numa relação menor, sendo que o valor de vida curada será equivalente a metade do chakra transferido (arredondado para baixo), essas ações não custam os PA do usuário. A espada também consegue fazer ações por conta própria com um turno de 3 PA, como andar 5 metros por PA e curar ou transferir chakra para seu dono. Quando ataca alguém que esteja utilizando o manto de bijuu, consegue reduzir de nível 2 para 1 ou nível 1 para nada com apenas um encontro.

## --MARIONETES PADRÃO--

- Marionete Básica I

**Pontos de vida:** 10

**Dado de ataque:** -1 + mod de nin

**Deslocamento:** 3

**Nº de compartimentos:** 1

**Peso:** 1 kg

**Custo:** 500 Ryo

**Descrição:** Um corpo de marionete simples e humanoide no qual podem ser acoplados diferentes componentes.

- Marionete Básica II

**Pontos de vida:** 15

**Dado de ataque:** 0 + mod de nin

**Deslocamento:** 5

**Nº de compartimentos:** 2

**Peso:** 1,5 kg

**Custo:** 1000 Ryo

**Descrição:** Um corpo de marionete simples e humanoide no qual podem ser acoplados diferentes componentes.

- Marionete Básica III

**Pontos de vida:** 30

**Dado de ataque:** 1 + mod de nin

**Deslocamento:** 7

**Nº de compartimentos:** 3

**Peso:** 2 kg

**Custo:** 2000 Ryo

**Descrição:** Um corpo de marionete simples e humanoide no qual podem ser acoplados diferentes componentes.

- Kuroari (Formiga Negra)

**Dano:**

**Status:**

**Descrição:** Possui 6 braços e duas pernas, além de uma cabeça longa e grossa, no formato de balde com dois chifres afiados. Em seus braços existem pequenas lâminas, além de que seus membros podem todos se separar e apresentar armas pontiagudas a partir de suas extremidades. Mas sua principal função é de capturar adversários, ao abrir seu tronco e prender quem for dentro, essa região pode se esticar para pegar seu alvo, possui buracos para que lâminas possam penetrar e acertar seu alvo.

**Custo:**

**Peso:**

- Sanshouo (Salamandra)

**Dano:**

**Status:**

**Descrição:** Possui o formato de uma grande salamandra. Tem grande poder defensivo, com um escudo que cobre ataques frontais, mas também pode ser formada uma defesa completa acima do corpo da marionete, cabendo até três pessoas de tamanho regular. Caso um ataque na sua articulação do escudo seja bem sucedido, pode separar o escudo da salamandra.

**Custo:**

**Peso:**

- Karasu (Corvo)

**Pontos de vida:**

**Dado de defesa:**

**Dado de ataque:**

**Descrição:** Possui 6 braços e 2 pernas, e formato humanoide. Possui um número grande de armas, além de que todos seus membros podem ser retirados e transformados em armas brancas, também pode lançar bombas pelos braços e surpreender o adversário com lâminas escondidas no seu braço/pulso.

**Custo:**

**Peso:**

- Jikki Chikamatsu no Shu I (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu I)

**Dano:**

**Status:**

**Descrição:** Uma marionete com face demoníaca, não possui nenhum armamento porém desfruta de grandes punhos e força física.

**Custo:**

**Peso:**

- Jikki Chikamatsu no Shu II (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu II)

**Dano:**

**Status:**

**Descrição:** Possui marcas cinzas em torno da sua área da boca e o cabelo vem de um único ponto em sua cabeça. Têm grandes punhos e ataques físicos potentes. É capaz de estender seus braços para formar uma espécie de armadilha para adversários, onde então, lança quatro pequenas bombas de sua boca, como são pequenas explosões não prejudicam sua armadilha.

**Custo:**

**Peso:**

- Jikki Chikamatsu no Shu III (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu III)

**Dano:**

**Status:**

**Descrição:** Com um rosto vermelho com cabelo branco. Esta marionete é usada em conjunto com o boneco IV. É capaz de levantar uma seção de seu rosto para revelar uma esfera girando com quatro grandes lâminas de chakra. Ele serve de arma para seu parceiro.

**Custo:**

**Peso:**

- Jikki Chikamatsu no Shu IV (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu IV)

**Dano:**

**Status:**

Descrição: Com cabelo comprido e preto, funciona em conjunto com a terceira marionete. Ele é capaz de estender a sua mão através de uma cadeia e fazer uma conexão com a mão de seu parceiro para atirá-lo ao redor como um ioiô.

Custo:

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu V (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu V)

Dano:

Status:

Descrição: Um boneco careca com grandes buracos em seu crânio, a partir dele surgem 5 cabos longos que se estendem enrolados que podem perfurar vários inimigos ao mesmo tempo

Custo:

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu VI (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu VI)

Dano:

Status:

Descrição: Este boneco tem cabelo espetado e a metade inferior do seu rosto é de cor verde, além disso também possui o kanji para "Buda" em sua boca que ativou as três jóias da técnica Sanbo Kyukai (Sucção Esmagadora das Três Jóias), quando usada em conjunto com os bonecos do Dharma (VII) e Sangha (VIII).

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu VII (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu VII)

Dano:

Status: Possui um rabo de cavalo, barba, marcas vermelhas em seus olhos e o kanji para "Dharma" em sua boca, e trabalhou com as marionetes Buda (VI) e Sangha (VIII) para usar a técnica Sanbo Kyukai (Sucção Esmagadora das Três Jóias).

Descrição:

Custo:

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu VIII (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu VIII)

Dano:

Status: Possui cabelo branco e grandes costeletas com o kanji para Sangha em sua boca, e trabalhou em conjunto com as marionetes Buda (VI) e Dharma (VII) para usar a técnica Sanbo Kyukai (Sucção Esmagadora das Três Jóias).

Descrição:

Custo:

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu IX (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu IX)

Dano:

Status: Este boneco é semelhante a como uma mulher com cabelo vermelho. Ela utiliza duas grandes e amplas espadas.

Descrição:

Custo:

Peso:

- Jikki Chikamatsu no Shu X (A Coleção das Dez Marionetes de Chikamatsu X)

Dano:

Status:

Descrição: Possui apenas um olho, e é capaz de liberar uma esfera de sua boca usada em Fuujinutsu: Shishi Heiko (Técnica de Selamento: Rugido Final do Leão ).

Custo:

Peso:

## --COMPONENTES DE MARIONETES--

- Camuflagem

Dano: -

Descrição: A marionete consegue se esconder embaixo da terra para realizar um ataque furtivo em quem estiver por perto. Para se manter camuflada é preciso ficar totalmente parada. A ação de se camuflar custa 1 PA.

Usos: -

Range: -

Custo: 150 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

- Lançador de Bombas

Dano: -

Descrição: A marionete pode lançar uma bomba de fumaça ou luz por alguma articulação.

Usos: 3

Range: Longo

Custo: 150 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Abraço de Urso

Dano: -

Descrição: Adiciona um par de braços potentes que conseguem realizar ações de agarrão nos seus alvos.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 150 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Propulsores

Dano: -

Descrição: A marionete possui jatos acoplados nela que quando ativados com chakra do usuário aumentam o próximo deslocamento dela em 5 metros. Utilizar esse componente não exige PA extra, sendo ativado simultaneamente ao deslocamento. É permitido apenas 1 uso por PA de deslocamento.

Usos: 3

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 200 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Escudo Pequeno

Dano: -

Descrição: Um pequeno escudo de metal que resiste até 8 de dano.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 150 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Lançador de Agulhas Pequeno

Dano: 3

Descrição: Um lançador escondido de agulhas, arremessa 3 agulhas de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 175 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Lançador de Kunais Pequeno

Dano: 1d6

Descrição: Adiciona um lançador interno que arremessa 1 kunai no seu alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 175 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Granadeiro Pequeno

Dano: 1d4

Descrição: Lança um pequeno objeto esférico por alguma articulação, ele é formado com papel bomba que explode quando entra em contato com algo.

Usos: 3

Range: Longo; Área Pequena

Custo: 200 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Super Abraço de Urso

Dano: 1d4

Descrição: Adiciona um par de braços potentes que causam dano ao apertar o alvo agarrado para cada turno que ele se manter enraizado. Novos pares de braços podem ser acumulados entre si e juntamente ao "abraço serrilhado" para que o dano dos agarrões seja amplificado. Para cada componente "super abraço de urso" que a marionete possuir é preciso de 1 "abraço de urso".

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 200 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Lançador de Shurikens Pequeno

Dano: 1d4

Descrição: Um lançador escondido de shuriken, arremessa 1 shurikens de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Longo

Custo: 175 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

#### ● Mãos Leves

Dano: 2d6

Descrição: Amplifica as mãos da marionete que agora pode realizar socos com dano mais elevado. A marionete que possuir esse componente não pode utilizar “mãos pesadas”.

Usos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo: 400 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Abraço Serrilhado

Dano: 1d8

Descrição: Adiciona um par de braços com serras que cortam o alvo agarrado, causando dano para cada turno que ele se manter enraizado. Novos pares de braços podem ser acumulados entre si e juntamente ao “super abraço de urso” para que o dano dos agarrões seja amplificado. Para cada componente “abraço serrilhado” que a marionete possuir é preciso de 1 “abraço de urso”.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 350 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Escudo Médio

Dano: -

Descrição: Um escudo resistente de metal que aguenta até 14 de dano.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 300 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Amontoado de Lâminas

Dano: -

Descrição: Junta todas as lâminas (pequenas, grandes e serras circulares) que a marionete possui e as transforma num grande amontoado, criando uma arma que possui o dano de todas elas somadas.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 400 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Lâmina Pequena

Dano: 1d10

Descrição: Adiciona uma lâmina de 30 cm nas articulações da marionete para atacar corpo-a-corpo.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 300 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Lançador de Agulhas Médio

Dano: 10

Descrição: Um lançador escondido de agulhas, arremessa 10 agulhas de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 350 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Lançador de Shurikens Médio

Dano: 3d4

Descrição: Um lançador escondido de shuriken, arremessa 3 shurikens de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Longo

Custo: 350 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Lançador de Kunais Médio

Dano: 3d6

Descrição: Adiciona um lançador interno que arremessa 3 kunais de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 350 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Veneno I

Dano: 1d4

Descrição: Adiciona DPT de veneno em todas suas armas de corte (lâminas, espadas, serras, kunais, agulhas, shurikens, etc).

Usos: -

Range: -

Custo: 400 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Granadeiro Médio

Dano: 3d4



Descrição: Lança ao mesmo tempo e em um mesmo alvo 3 pequenos objetos esféricos por uma de suas articulações, eles são formados com papel bomba que explodem quando entram em contato com algo.

Usos: 3

Range: Longo; Área Pequena

Custo: 400 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

#### • Escudo Grande

Dano: -

Descrição: Um grande e resistente escudo de metal que aguenta até 26 de dano.

Range: Corpo-a-Corpo

Usos: -

Custo: 600 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Lançador de Kunais Grande

Dano: 5d6

Descrição: Adiciona um lançador interno que arremessa 5 kunais de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 650 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Lançador de Agulhas Grande

Dano: 17

Descrição: Um lançador escondido de agulhas, arremessa 17 agulhas de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Curto

Custo: 650 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Lâmina Grande

Dano: 1d12 + 1d8

Descrição: Peça da marionete equipada com uma grande lâmina ou espada.

Usos: -

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 700 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Granadeiro Grande

Dano: 5d4

Descrição: Lança ao mesmo tempo e em um mesmo alvo 5 pequenos objetos esféricos por uma de suas articulações, eles são formados com papel bomba que explodem quando entram em contato com algo.

Usos: 3

Range: Longo; Área Pequena

Custo: 700 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Lançador de Shurikens Grande

Dano: 6d4

Descrição: Um lançador escondido de shuriken, arremessa 6 shurikens de uma só vez em um único alvo.

Usos: 3

Range: Longo

Custo: 750 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Veneno II

Dano: 1d8

Descrição: Adiciona DPT de veneno em todas suas armas de corte (lâminas, espadas, serras, chifres, kunais, agulhas, shurikens, etc).

Usos: -

Range: -

Custo: 750 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Mãos Pesadas

Dano: 2d12

Descrição: Amplifica as mãos da marionete que agora pode realizar socos potentes. A marionete que possuir esse componente não pode utilizar "mãos leves".

Usos: -

Range: Corpo-a-Corpo

Custo: 800 Ryo

Compartimentos ocupados: 3

#### • Fumaça Envenenada

Dano: 2d6

Descrição: Libera uma bomba de fumaça envenenada por uma de suas articulações que funciona igual uma bomba de fumaça. Qualquer um que passar pela névoa receberá um DPT de veneno por 3 turnos.

Usos: 1

Range: Longo; Área Grande

Custo: 1500 Ryo  
Compartimentos ocupados: 4

- **Serra Circular**

Dano: 2d12 + 1d6  
Descrição: Uma serra giratória acoplada no corpo da marionete.  
Range: Corpo-a-corpo  
Usos: -  
Custo: 1400 Ryo  
Compartimentos ocupados: 4

- **Lança-chamas**

Dano: 3d10  
Descrição: A marionete recebe um lança-chamas na sua composição que possui um DPT adicional de 1d8 e não pode ser acumulado com o de técnicas de Katon pois também é uma queimadura.  
Usos: 1  
Range: Médio  
Custo: 1600 Ryo  
Compartimentos ocupados: 4

- **Lançador de Água**

Dano: 3d12  
Descrição: A marionete pode lançar um jato de água que causa empurrão.  
Usos: 1  
Range: Longo  
Custo: 1200 Ryo  
Compartimentos ocupados: 4

- **Kikō Junbū (Escudo de Luz Bloqueador Mecânico)**

Dano: -  
Descrição: Um mecanismo dentro da marionete abre os braços em um par de segmentos, através do qual o usuário irradia seu chakra. O chakra se espalha como uma película fina e se transforma em uma folha de proteção, bloqueando até 20 de dano.  
Range: Corpo-a-Corpo  
Usos: -  
Custo:  
Compartimentos ocupados: 3

- **Tronco caixão**

Dano: -  
Descrição: Realiza um ataque no seu alvo, prendendo-o dentro de sua barriga. Essa

barriga possui espaços para que armas ninjas sejam utilizadas como ataques com vantagem no alvo. O ninja preso é obrigado a se defender com a DN de Constituição. Para sair dessa situação somente se o usuário decidir liberá-lo ao abrir o caixão sem custos adicionais de PA ou a marionete sofrer 13 de dano, que pode ser realizado inclusive pelo alvo preso. Caso a marionete sofra essa quantidade de dano, só poderá reutilizar o componente após um descanso curto.

Usos: 1  
Range: Corpo-a-Corpo  
Custo:  
Compartimentos ocupados: 3

- **Membros separáveis**

Dano: -  
Descrição: Permite todo o corpo da marionete ser desmontável e se dividir entre seus componentes, cada parte possui metade do deslocamento da marionete, mesmo separados contam como ação de uma única marionete.

Range: -  
Custo:  
Compartimentos ocupados: 1

- **Canhão de Fumaça**

Dano:  
Descrição: Dispositivo que dispara fumaça em forma de cone ao ser acionado, a fumaça possui as mesmas propriedades que as bombas. Possui 1 uso.

Range: Médio  
Custo:  
Compartimentos ocupados: 1