

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: 5 Ryo
Peso: 250g

• Kunai

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

• Fuuma Shuriken

Dano: 1d10
Range: Longo
Custo: 10 Ryo
Peso: 500g

• Espada

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

• Bô

Dano: 1d8
Range: Curto
Custo: 80 Ryo
Peso: 400g

• 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: 20 Ryo
Peso: 1kg

• Papel Bomba

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

• Agulha

Dano: 1
Range: Curto
Custo: 2 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

● 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: 25 Ryo

Peso: 250g

● 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: 150 Ryo

Peso: 500g

● 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 e do Mod de Ninjutsu na Distância.

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.

Range: -

Custo: 50 Ryo

Peso: 100g

● Kit de Conserto

Efeito: Kit para conserto e customização de marionetes.

Range: -

Custo: 800 Ryo

Peso: 500g

Observação: Precisa de Perícia em Kugutsu nível 2

● 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 "Juujuin 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:

--MARIONETES PADRÃO--

- Marionete Básica I

Pontos de vida: 15

Dado de defesa: -1 + mod de nin

Dado de ataque: -1 + mod de nin

Deslocamento: 0 + mod de nin

Nº de compartimentos: 1

Peso: 1 kg

Custo: 200 Ryo

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

- Marionete Básica II

Pontos de vida: 20

Dado de defesa: 0 + mod de nin

Dado de ataque: 0 + mod de nin

Deslocamento: 2 + mod de nin

Nº de compartimentos: 3

Peso: 1,5 kg

Custo: 600 Ryo

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

- Marionete Básica III

- Marionete Grande I

- Marionete Grande II

- 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 Fuuinjutsu: Shishi Heiko (Técnica de Selamento: Rugido Final do Leão).

Custo:

Peso:

--COMPONENTES DE MARIONETES--

- Lâminas retráteis

Dano: 1d6

Descrição: Adiciona lâminas de 30 cm nas articulações da marionete para atacar corpo-a-corpo. O dano se acumula caso hajam mais lâminas no mesmo membro.
Range: Corpo-a-corpo

Custo: 80 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

- Tronco caixão

Dano: -

Descrição: A marionete pode prender um ninja no interior do seu corpo. Para sair o mesmo deve realizar um teste de CD igual a 10 + mod de defesa da marionete.

Range: Corpo-a-Corpo

Custo: 400 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

- Chifres (corno d+)

Dano: 1d8

Descrição: Adiciona dois chifres pontiagudos na cabeça da marionete.

Range: Corpo-a-Corpo

Custo: 130 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

- Lançador de Kunais

Dano: -

Descrição: Adiciona um lançador interno que consegue arremessar até 4 kunais de uma só vez. Armazena 6 kunais por lançador acoplado.

Range: Médio

Custo: 60 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

- Lançador de Bombas

Dano: -

Descrição: A marionete pode lançar bombas (de veneno, fumaça, luz) por alguma articulação, uma por vez. Armazena até 3 bombas por lançador acoplado.

Range: Longo

Custo: 100 Ryo

Compartimentos ocupados: 1

- Lançador de Agulhas

Dano: -

Descrição: Um lançador escondido de agulhas, pode lançar até 15 agulhas de uma só vez, armazena 30 por lançador acoplado.

Range: Curto

Custo: 120 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

- Lança-chamas

Dano: 4d12

Descrição: A marionete recebe um lança-chamas na sua composição, que pode atacar constantemente e em movimento.

Custa 11 de chakra/Turno para manter ativo.

Após iniciar o ataque, a marionete gasta 1 PA por turno para manter ativo o componente.

Range: Médio

Custo: 1500 Ryo (Mercado Negro)

Compartimentos ocupados: 3

- Lançador de Água

Dano: -

Descrição: A marionete pode lançar um jato de água que causa um empurrão de 5m. Caso deseje aumentar sua potência, a marionete reduz a área de saída do fluido, tendo maior dano e alcance. Para ocorrer a transição, é gasto 1 PA. Pode atacar constantemente e em movimento e gasta 1 PA por turno para manter ativo o componente.

Custa 11 de chakra/Turno para manter ativo.

Range: Médio/Longo

Custo: 1500 Ryo (Mercado Negro)

Compartimentos ocupados: 3

- Kikō Junbū (Escudo de Luz Bloqueador Mecânico)

Dano: -

Descrição: Um mecanismo dentro da marionete abre os braços em um par de segmentos, através da qual o usuário irradia seu chakra. O chakra se espalha como uma película fina e se transforma em uma folha de proteção, bloqueando até X de dano.

Range: Corpo-a-Corpo

Custo:

Compartimentos ocupados:

- 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

- Veneno para armas

Dano: /turno

Descrição: Componente que banha veneno em armas de dois outros componentes, as peças envenenadas são selecionadas na instalação ou manutenção do mesmo.

Range: -

Custo:

Compartimentos ocupados: 2

- 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

- Lâmina Grande

Dano: 2d8

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

Range: Corpo-a-corpo

Custo: 300 Ryo

Compartimentos ocupados: 2

- Serra Circular

Dano: razoavelmente alto

Descrição: Uma serra giratória dentro de uma parte da marionete, ela gira ao gastar chakra.

Range: Corpo-a-corpo

Custo:

Compartimentos ocupados:

--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, sobrevidas 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 ataduras 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.