Clã Fuuma

Este clã vive no Pais do Arroz, onde atualmente é conhecido como País do Som. Este clã é especialista no uso de técnicas com chakra e na maioria das vezes são treinados para utilizar arcos de guerra. Apesar de não possuírem uma Kekkei Genkai como os outros, eles possuem técnicas exclusivas que só o clã conhece e sabe como realiza-la, uma delas é o Chakra no Ito, um dos jutsus mais comuns que foram utilizados por seus membros. Este clã é treinado para utilizar arcos de guerra em batalhas.

Este clã é dividido em duas facções, onde alguns de seus membros mais poderosos foram enganados por Orochimaru, que prometeu restaurar o status de seu clã, e foram usados ​​em seus kinjutsu experiências de desenvolvimento. A outra facção tornou-se envolvido em atividade criminosa e eram considerados traidores pelo resto do clã.

Membros:

Fuuma Hanzaki [ANBU] [Otogakure]

Fuuma Sasame [Jounin] [Otogakure]

Fuuma Kamikiri [Jounin] [Otogakure]

Fuuma Arashi [Jounin] [Otogakure]

Fuuma Kagerou [Chuunin] [Otogakure]

Fuuma Jigumo [Jounin E.] [Otogakure]

Fuuma Kotohime [Desconhecido] [Otogakure]

Ninjutsus

Kagerou Ninpou: Utakata

(Arte Ninja Antilion: Efêmero)

Quem usa: Kagerou

Primeira aparição: Naruto Clássico: Episódio 138

Função: Ataque

Rank: SS+

Distância: Curta/Média/Longa

Selos: Cobra, Pássaro, Macaco e Boi

Requisito:Oque é necessário para realizar o jutsu.

Nota¹: Essa técnica é um Kinjutsu (Técnica Proibida)

Nota²: Só pode ser usada uma vez na vida.

Descrição: O usuário cria quatro asas de chakra semelhante a de uma vagalume e dispara uma poderosa explosão de energia a partir delas. Kagero afirma que esta técnica pode ser usada apenas uma vez na vida, uma vez usada o usuário entra em um estado de quase morte por consumir muito chakra.

Dano: 235

Gasto: 285

Efeito: Possui 10% de chance de matar os adversários na área, após dois turnos de ativação da técnica o usuário deve rolar o dado da morte.

Chakura no Ito

(Fios de Chakra)

Quem usa: Kegerou

Primeira aparição: Naruto Clássico: Episódio 140

Função: Ataque

Rank: SS

Distância: Curta/Média

Selos: Nenhum

Nota: Este é um jutsu muito semelhante ao Jujutsu de Hidan.

Descrição: Essa é uma técnica de assassinato-suicídio e é um Kinjutsu do clã Fuuma. O usuário cria fios de chakra que são usados para ligar ao coração de um alvo e uma vez que isso acontece ambos estarão conectados e qualquer dano interno que o usuário sofrer, aquele que esta ligado com o jutsu também sofrerá. Isso significa que, se uma pessoa morre, a outra também morrerá. Somente uma kunai com o selo especial do clã Fuuma pode seguramente cortar os fios e libertar ambos.

Dano: Equivalente ao que o alvo e usuário receberem

Gasto: 200 [Ativar] 20 [Manter]

Efeito: Descrição

Jibaku Mandara

(Maldição Mandala)

Quem usa: Arashi

Primeira aparição: Naruto: Episódio 141

Função: Ataque

Rank: S

Distância: Curta

Selos: Javali - Cachorro - Cavalo - Tigre - Faz um triângulo com as mãos.

Nota: Esta técnica é um tanto semelhante ao Jinton (Lançamento de Poeira), como ambos permitem manipular o tamanho de uma forma com três 3 dimensões geométricas composto de chakra/energia, alterando a distância entre as palmas das mãos. A diferença é que essa técnica é muito mais limitada por não pertencer a uma natureza elemental.

Descrição: Depois de realizar vários selos de mão, o usuário é capaz de realizar uma antiga arte ninja que só é conhecido por algumas gerações do clã Fuuma. Arashi era capaz de realizar esta técnica depois de absorver os corpos de Jigumo e Kamikiri. A técnica prende a vítima em um chakra gaiola piramidal que vai lentamente se contraem como o usuário move as mãos mais próximas. Qualquer um pego na maldição será esmagado ao concluir, exceto se conseguir se libertar.

Para continuar a encolher o alvo, é necessário que o ninja mantenha o selo de mão em forma de triângulo em todos os momentos e caso o usuário liberte o selo ou o oponente seja mais forte, a gaiola simplesmente será quebrado. Quando a gaiola quebra, uma enorme explosão de energia segue, destruindo uma vasta área prejudicando o usuário. O prisioneiro no entanto, continua a ser seguro no centro da explosão.

Dano: 100 [Turno]

Gasto: 128 [Realizar] 22 [Manter]

Efeito: Esmaga o oponente depois de 3 turnos preso.

Caso por algum motivo a técnica seja desfeita por falta de controle do usuário, uma grande explosão afetará em uma área 20x20 causando 1200 de dano em todos por perto, exceto quem esta no centro da explosão.