Shimogakure no Jutsu

(Técnica de se Esconder na Friagem)

Quem usa: Chuukichi

Primeira aparição: Naruto Shippuuden Episódio 280

Função: Suporte/Passivo

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Rato

Requisito: Suiton no Jutsu Rank A

Notas: Apesar de congelar ao invés de gerar vapor, não é completamente claro se esta técnica envolve Hyouton ou se é apenas outra forma de Suiton, visto que o anime tem a tendência de incorporar gelo em técnicas de Suiton.

Descrição: O Shimogakure no jutsu produz uma friagem visivel ao fazer com que a temperatura do ar caia abaixo do ponto de congelamento, efetivamente congelando qualquer vapor no ambiente. A friagem permite o usuário ficar transparente dentro dela. Ao ser atingido por um ataque, o usuário se torna visível. A névoa é visivel ao olho nu, mas já que o usuário fica transparente, ele anula esse senso. Uma forma efetiva de encontrar o usuário é através do som.

Dano: Nenhum

Gasto: 95

Efeito: O usuário se torna visivelmente, invisível. Assim recebendo +8 em furtividade.

Suiton: Suikoudan no Jutsu

(Libertação da Água: Técnica do Tubarão Bala de Água)

Quem usa: Kakashi Hatake e Kisame Hoshigaki

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 81

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Tigre, Boi, Dragão, Coelho, Cão, Pássaro, Rato, Selo de Clone, Dragão e Bode

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Afinidade com Suiton

Notas: No anime, quando Kisame entrou no tubarão, ao invés de ele nadar para longe, ele voa pelo ar.

Esta foi a última técnica vista ser copiado pelo Sharingan na série.

Descrição: O usuário molda a água na forma de um grande tubarão e enfiando a mão para a frente, o envia arremessado em direção ao adversário a alta velocidade, resultando em um impacto poderoso. O usuário também pode andar dentro do tubarão de água para aumentar drasticamente sua velocidade de natação.

Dano: 137

Gasto: 100

Efeito: -x-

Sensatsu Suishou

(Mil Agulhas Voadoras de Água da Morte)

Quem usa: Haku

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 13

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Selo Especifico da Técnica

Requisito: Suiton no Jutsu Rank A

Afinidade com Suiton

Notas: No Anime e Manga, Haku chama esta técnica por seu nome completo "Técnica Secreta Mil Agulhas Voadoras de Água da Morte", porém no Databook esta técnica perde a parte "Técnica Secreta".

Esta técnica é um Hidden do clã Yuki.

Esta técnica nunca poderá ser aprendida em Time-Skip, somente In-Game.

Descrição: Usando esta técnica, Haku reúne um pouco de água a partir do ar e do ambiente circundante em mil agulhas longas. Em seguida, ele os direciona para um alvo específico em alta velocidade, pulando para trás antes de impacto para que ele não seja pego no fogo cruzado. Enquanto as agulhas cercam o alvo de todos os lados, elas não aparecem acima do alvo, criando uma rota de fuga. Haku é capaz de realizar este jutsu com selos de uma mão, o que lhe permite prender o braço e o ataque do adversário, enquanto eles não podem usar quaisquer técnicas em si.

Dano: 112

Gasto: 100

Efeito: -x-

Suirou no Jutsu

(Técnica de Prisão de Água)

Quem usa: Zabuza Momochi, Kisame Hoshigak, Umibouzu e Daibutsu

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 8

Função: Ataque/Suporte

Rank: A

Distância: Curta

Selos: Cobra, Bode, Cavalo, Coelho, Bode, Cavalo, Coelho e Estender as mãos para frente ou Cobra, Boi e Bater as Mãos

Requisito: Suiton no Jutsu Rank A

Afinidade com Suiton

Notas: Quando Zabuza usou essa técnica em Kakashi Hatake, ele ainda era capaz de falar dentro da prisão. Embora quando utilizado por Kisame, o Time Gai era restrito. Isso pode significar que há aspectos desta técnica que o utilizador pode controlar.

Descrição: Esta técnica é usada para prender a vítima dentro de uma esfera praticamente inescapável de água. A única desvantagem desta técnica é que o usuário deve manter pelo menos um braço dentro da esfera em todos os momentos, a fim de a vítima permanecer preso. Esta técnica requer uma quantidade suficiente de água, que pode ser fornecida por expeli-la a partir da boca. Uma vez preso o alvo é incapaz de se mover ou respirar no seu interior devido ao peso da água. Por causa da densidade da água que pode ser utilizado de forma limitada, para fins defensivos, se for realizada em si mesmo. Também pode ser armazenado em rolos de papel como armadilhas.

Clones de água pode ser utilizado na preparação para a técnica, que bloqueiam um ataque do adversário e prendê o agressor na prisão usando a própria água do clone. Neji Hyuga foi capaz de usar sua habilidade para liberar chakra de todos os seus tenketsu simultaneamente para interromper o fluxo de chakra e quebrar a prisão.

Dano: 56

Gasto: 100 (50 por turno)

Efeito: 100% de chance de causar afogamento médio

Suiton: Ja no Kuchi

(Libertação da Água: Boca da Cobra)

Quem usa: Fuuka

Primeira aparição: Naruto Shippuden Episódio 60

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Longa

Selos: Macaco, Rato, Tigre, Dragão, Cavalo e Dragão

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: Nenhuma

Descrição: O usuário gera uma coluna girando de água que toma a forma de uma serpente com uma mandíbula boquiaberta. Esta serpente pode torcer e acompanhar os alvos e engoli-los. Depois de ter engolido eles, ele se transforma em um rio que transporta os alvos a distância.

Dano: 92

Gasto: 100 (50 por turno para manter)

Efeito: -x-

Suiton: Mizume Nabara

(Libertação da Água: Campo Capturador de Xarope de Ámido)

Quem usa: Izumo Kamizuki

Primeira aparição: Naruto Shippuden Episódio 79

Função: Suporte

Rank: A

Distância: Todas

Selos: Bode e Tigre

Requisito: Suiton no jutsu Rank S

Notas: Mizuame é um adoçante japonês preparados por conversão do amido em açúcares. Ele toma a forma de uma clara, grossa, e acima de tudo líquido pegajoso. Ele pode ser traduzido literalmente como "água doce", enfatizando a sua semelhança com água e explicando por que ele é usado em uma técnica de Suiton.

Descrição: O usuário cospe de alta viscosidade, chakra infundido de água, visando a uma superfície de amplo alcance. Isto é um fluxo de líquido viscoso que pode ser utilizado para formar uma armadilha de adesivo que podem inibir a mobilidade de uma pessoa. Alguém pode efetivamente reduzir a área de seu inimigo de atividade com esta técnica, e tem o efeito de ser capaz de assumir o controle total sobre o campo de batalha. O âmbito normal desta técnica é normalmente apenas alguns metros, mas se for preparado, é também possível fazer uma lagoa inteira de xarope de amido. Ser pego na técnica pode ser evitada através da canalização de chakra para os pés, permitindo um andar sobre ele sem inibições, de antemão. O xarope pode ser manipulado para mover depois de criado, sendo capaz de furar e viajar até superfícies.

Dano: -x-

Gasto: 90

Efeito: -6 em ações de movimento enquanto o alvo estiver sobre o líquido.

Mizu Fuusen no Jutsu

(Técnica do Balão D'Água)

Quem usa: Gengetsu Hozuki

Primeira aparição: Naruto Shippuuden Episódio 300

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Nenhum

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Afinidade com Suiton

Notas: Nenhum

Descrição: O usuário cria uma poça de água misturada com óleo, que ele usa para produzir bolhas que flutuam a sua volta. Em seu comando, as bolhas serão lançadas com tal velocidade e força que elas podem causar um grande trauma-contundente ao estourar.

Dano: 8 por bolha

Gasto: 9 por bolha

Efeito: 3% de causar esmagamento grave por bolha

Suiton: Suiryuudan no Jutsu

(Libertação da Água: Técnica do Dragão de Água Bala)

Quem usa: Itachi Uchiha, Kabuto Yakushi, Kakashi Hatake, Mei Terumi, Zabuza Momochi, Houki(Anime), Kajika(Anime), Kosuke Maruboshi(Anime), Shibuki(Anime) e Shizuku(Anime)

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 9

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Todas

Selos: Boi, Macaco, Coelho, Rato, Tigre, Javali, Pássaro, Boi, Cavalo, Pássaro, Rato, Tigre, Cão, Tigre, Cobra, Boi, Bode, Cobra, Javali, Bode, Rato, Água Yang, Macaco, Pássaro, Dragão, Pássaro, Boi, Cavalo, Bode, Tigre, Cobra, Rato, Macaco, Coelho, Javali, Dragão, Bode, Rato, Boi, Macaco, Pássaro, Água Yang, Rato, Javali e Pássaro

Requisito: Suiton no jutsu Rank A.

Afinidade com Suiton.

Notas: Durante a primeira aparição desta técnica, foram utilizados quarenta e quatro selos de mão para a cumprir; a maior quantidade de selos de mão necessário utilizar uma técnica mostrada na série até agora. No entanto, as aparências posteriores da técnica têm deu a entender que o número exato de selos necessários não é fixo.

Descrição: O Suiton: Suiryuudan no Jutsu molda uma grande quantidade de água em um gigante, poderoso dragão, que atinge o adversário com poder formidável, causando dano físico. O lugar ideal para usá-lo é perto de um massa de água mas se a habilidade do usuário permite, é possível usá-lo mesmo em um lugar onde não há nenhuma. A quantidade de água utilizada será em proporção com a habilidade do usuário.

Dano: 235

Gasto: 100

Efeito: Requer 1 turno para realizar todos os selos

Suiton: Suishouha

(Libertação da Água: Onda Colisão de Água)

Quem usa: Tobirama Senju

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 71

Função:Ataque/Suporte

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Bater as Mãos

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: -x-

Descrição: Esta técnica permite que o usuário faça um vórtice espiral de água. O vórtice prossegue então para explodir a partir do topo na forma de uma onda. O usuário também pode controlar a direção da onda vai com movimentos da mão.

Dano: 100

Gasto: 98

Efeito: -x-

Suiton: Hashirahoui

(Libertação da Água: Cerco de Pilares)

Quem usa: Yahiko

Primeira aparição: Naruto Shippuuden Episódio 346

Função: Defesa

Rank: A

Distância: Curta

Selos: Nenhum

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: Nenhuma

Descrição: O usuário cria quatro pilares nos quais o cercar girando em volta do usuário enquanto agem como uma barreira protetora.

Dano: Nenhum

Gasto: 100 (40 por turno)

Efeito: Gera uma barreira de água com 130 de pv

Suiton: Mizurappa

(Libertação da Água: Trompete de Água)

Quem usa: Kurotsuchi

Primeira aparição: Naruto Shippuden Episódio 255

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Média

Selos: Dragão, Tigre e Coelho

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: A romanização japonesa do nome desta técnica, Suiton: Mizurappa, e os selos de mão utilizados para a sua ativação é o mesmo que o Suiton: Mizurappa (Libertação da Água: Onda Selvagem de Água)

Descrição: O usuário lança um grande jato de água da sua boca através de sua mão. Isto dá a aparência de tocar um trompete, daí o nome.

Dano: 80

Gasto: 94

Efeito: -x-

Suiton: Amerare

(Libertação da Água: Saudação da Chuva)

Quem usa: Chino

Primeira aparição: Naruto Shippuden Episódio 484

Função: Ataque

Rank: A

Distância: 15m²

Selos: Bode

Requisito: Suiton no jutsu Rank A e Afinidade com Suiton

Notas: Nenhum

Descrição: O usuário recolhe a água em grandes aglomerados na forma de esferas maciças e então deixa-as cair do céu sobre a seus oponentes. O ataque cobre uma grande área, tornando difícil esquivar.

Dano: 109

Gasto: 100

Efeito: -1 para o adversário se esquivar.

Suiton: Suiben

(Libertação da Água: Chicote de Água

Quem usa: Hisame, Kurisame e Murasame

Primeira aparição: Naruto Shippuuden Episódio 146

Função: Ataque/Suporte

Rank: A

Distância: Curta/Média

Selos: Rato, Cão e Boi

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: Nenhum

Descrição: O usuário cria um chicote feito de água que pode prender o adversário. O usuário também pode canalizar chakra Raiton para eletrocutar alguém preso nele. Esta técnica parece ser conhecido pelos Oinins de Kirigakure. Foi forte o suficiente para completamente contra-atacar o Mokuton de Yamato.

Dano: -x-

Gasto: 90 (45 por turno para manter)

Efeito: Prende o alvo o deixando com um redutor de -6 para se soltar

Suiton: Takitsubo no Jutsu

(Libertação da Água: Técncia da Base da Cachoeira)

Quem usa: Yamato

Primeira aparição: Naruto Shippuden Episódio 55

Função: Ataque/Suporte

Rank: A

Distância: Todas

Selos: Javali, Cão e Bode

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: -x-

Descrição: Esta é uma técnica que cria uma cachoeira através do desenvolvimento de água da fonte em um lugar sem veias de água e manipular a corrente de água resultante para formar uma onda. Esta é uma técnica muito conveniente, pois ele pode ser usado para treinamento ou relaxamento. Por outro lado, uma vez que altera o ambiente em larga escala, também tem o efeito de ocultamento do local a partir do inimigo por confundi-los. A largura da fonte de água, cascata, e bacia pode ser expandida, enquanto o utilizador continuar a enviar chakra.

Dano: -x-

Gasto: 100

Efeito: Cria uma cachoeira de no máximo 80m de altura.

Suiton: Suigadan

(Libertação da Água: Presa Bala de Água)

Quem usa: Itachi Uchiha e Tobirama Senju(Anime)

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 71

Função: Ataque

Rank: A

Distância: Curta

Selos: Tigre

Requisito: Suiton no jutsu Rank A

Notas: -x-

Descrição: Uma técnica que causa dano físico ao inimigo com uma massa líquida trazido de baixo d'água. Seu poder de matar e mutilar é aumentada pela adição de um movimento de rotação para a água compacta pressionada. Durante os combates na água, aproveitando sua capacidade característica de atacar de qualquer lugar em um raio de 360 graus, em conjunto com outras técnicas de distração, confusão e assim por diante, esta técnica tem uma ampla gama de aplicações.

Dano: 31

Gasto: 100

Efeito: 100% de chance de causar sangramento médio

Mizu Bunshin no Jutsu

(Técnica do Clone de Água)

Quem usa: Gengetsu Hozuki, Kakashi Hatake, Kisame Hoshigaki, Zabuza Momochi, Kajika(Anime), Kakuzu(Anime), Misumi Tsurugi(Anime), Mubi(Anime), Oboro(Anime) e Yoroi Akadou(Anime)

Primeira aparição: Naruto Clássico Episódio 7

Função: Suporte

Rank: A

Distância: Longa

Selos: Tigre

Requisito: Suiton no Jutsu Rank A

Notas: -x-

Descrição: A Técnica Clone de Água é semelhante à técnica Clone das Sombras exceto que cria clones que são feitos fora da água. Como outras técnicas de clone sólidos, os clones podem ser usados para executar tarefas que o usuário é incapaz ou não quer fazer por si próprio. A distância do clone se limita no entanto, uma vez que não pode viajar muito longe do corpo original sem perder o controle. Como outras técnicas de clone, se os clones de água são feridos o suficiente eles vão reverter para a água normal.

Dano: -x-

Gasto: 106 [por clone]

Efeito: Caso destruído ele causa 100% de atordoamento médio

Os clones possuem 48 pv