Kugutsu no Jutsu

(Técnica do Controle de Marionetes)

Quem usa:Chiyo, Kankurou, Monzaemon Chikamatsu, Sasori, Shamon, Shinki, Kokuyou, Komushi, Korobi, Mizuki, Saya, Yaoki, Mukade, Setsuna e Toneri Otsutsuki.

Primeira aparição: Naruto Clássico: Episódio 41

Função: Passivo

Rank: C

Distância: Curta

Selos: Nenhum

Requisito: Uma marionete do mesmo nível que a técnica ou inferior.

Chakura no Ito

Notas: Pensava-se que o inventor desta técnica é Monzaemon Chikamatsu, originalmente usada para fins de entretenimento. Ele trabalhou diligentemente com outro shinobi para converter a arte teatral em uma forma única de combate. No entanto, o sétimo Data Book afirma que esta técnica se originou a partir da clã Otsutsuki.

Descrição: O Kugutsu no Jutsu é um estilo único de combate de ninjutsu; esta técnica usa fios de chakra para controlar as marionetes como fantoches. Qualquer número de fios de chakra pode ser usado para controlar um boneco, mas os usuários com mais habilidade pode usar menos cordas por marionetes. Ambos Chiyo e Sasori demonstraram a capacidade de controlar marionetes inteira e perfeitamente usando apenas um fio. Enquanto a maioria dos marionetistas normalmente seriam capazes de controlar dez bonecos no máximo (um por dedo), a auto-modificação de Sasori permitiu-lhe controlar até cem marionetes ao mesmo tempo.

Desvantagens: Esta técnica tem alguns pontos fracos: de acordo com as observações de Shino Aburame durante sua luta contra Kankurou, o Kugutsu é um estilo de longo alcance, o que significa que os marionetistas são fracos contra os lutadores de curto alcance. Como a maioria dos marionetista usam suas mãos para manipular as marionetes, se suas mãos estão inválidas, então a técnica pode ser neutralizada. E porque os movimentos da marionete são baseados nos mecanismos que foram instalados no interior, interferindo com o dito mecanismo pode parar a marionete inteiramente. Isso foi demonstrado por Shino durante sua luta contra Kankurou, onde ele usou seus insetos para se infiltrar nas articulações do Karasu, tornando a marionete imóvel, e depois novamente por Sasori, que usou a Areia de Ferro do Terceiro Kazekage para parar escudos mecânicos de Chakra de Chiyo. Além disso, enquanto controla a marionete, o usuário está em aberto se o oponente ultrapassar a marionete. Por esta razão, marionetistas evitam combate corpo-a-corpo, contando quase que exclusivamente com suas marionetes ao invés. Outro ponto fraco é que o movimento de uma marionete depende da vontade do usuário, e, como tal, haverá um intervalo de tempo entre os comandos do usuário e a resposta da marionete. Como a arma principal de um titereiro são as marionetes, se todas as marionetes são destruídas ou desativadas, o titereiro em questão fica vulnerável.

Melhorias: Sasori conseguiu criar métodos inovadores que podem ignorar essas deficiências, tais como Hiruko, que é usado como um disfarce, servindo como armadura e se defendendo de ataques, e convertendo-se em um boneco, ele pode lutar a curta distância, sem se preocupar em deixar-se aberto para um contra-ataque.

Em Naruto Shippuden 4: A Torre Perdida, o principal antagonista Mukade poderia usar esta técnica para controlar uma nação inteira cheia de marionetes em alcance muito longo, que contava em milhares; ele conseguiu isso conectando suas cordas de chakra em um grande pilar e tubos especializados de chakra fluindo inteiramente através de Rouran, ampliando o número de cordas e distância que ele pode utilizar.

Os estilos de luta baseado em Kugutsu conhecido são: - Shiroihigi (Técnica Secreta Branca) utilizada por Monzaemon e Chiyo.

- Akahigi (Técnica Secreta Vermelha) utilizada por Kankurou e Sasori

- Kurohigi (Técnica Secreta Preta) utilizada por Kankurou

Dano: Nenhum

Gasto: 25 [Por Marionete]

Efeito: Enquanto o usuário controlar a marionete ele não recuperará os pontos de chakra utilizados controla-la.

Permite realizar reparos/criar marionetes com base no nível da técnica.

No rank B o personagem controla até 2 marionetes.

No rank A o personagem controla até 4 marionetes.

No rank S o personagem controla até 6 marionetes.

No rank SS o personagem controla até 10 marionetes.

Chakura no Ito

(Fios de Chakra)

Quem usa: Chiyo, Kankurou, Monzaemon Chikamatsu, Sasori, Sasuke Uchiha, Shamon, Shinki, Caminho de Asura, Choumei, Fuu, Kokuyo, Komushi, Korobi, Mizuki, Saya, Amagi, Mukade e Setsuna.

Primeira aparição: Naruto Clássico: Episódio 41

Função: Suporte/Defesa/Ataque

Rank: C

Distância: Média

Selos: Nenhum

Requisito: -x-

Notas: -x-

Descrição: Os fios de chakra é uma técnica que normalmente é usada por marionetistas que lhes permite controlar suas marionetes em batalha.

Uma vez que estes fios são feitos de chakra muito concentrado, eles podem ser vistos por pessoas além do usuário. Curiosamente, assim como puxar objetos em direção à ele com os fios, o usuário também pode "empurrar" objetos para longe dele, e até mesmo parar objetos em movimento como serras. Chakra também pode ser transferido através dos fios, como para ativar algumas habilidades em marionetes. Os fios de chakra também pode ser anexados a outros objetos, permitindo ao usuário controlar, ou pelo menos atrapalhar outras coisas.

Em um exemplo, Kankurou usou os fios de chakra para fazer Naruto Uzumaki tropeçar quando eles se conheceram, ele também mostrou a habilidade de anexar seus fios de chakra nos fios de outro usuário. Esta técnica é limitada a um fio principal por dedo para os seres humanos normais, mas o núcleo modificado de Sasori foi capaz de emitir fios suficientes para controlar mais de cem marionetes.

Dano: Nenhum

Gasto: 25

Efeito: Concede +1 de bônus em Ninjutsu na ação defensiva.

Permite a utilização de técnicas exclusiva.

Não é permitido manipular pessoas com esta técnica.

Kugutsu Suiton: Youu no Mai

(Libertação das Marionetes de Água: Dança da Chuva Mística)

Quem usa:Capitão Assassino de Sunagakure.

Primeira aparição:Naruto Shippuden Episódio 182.

Função:Ofensivo.

Rank:C

Distância:Média.

Selos:-x-

Requisito:Marionetes que jorrem água.

Notas:-x-

Descrição:O Titereiro prende o inimigo com fios de chakra com intuito de cegar e restringir seus movimentos, e então as marionetes cuspem água no oponente. Essa técnica foi especialmente efetiva em Gaara que não permitiu ele de manipular sua areia que estava ensopada em água.

Dano:00.

Gasto:40.

Efeito:Molha o oponente e tudo que estiver nele ou em volta dele.