

나루토 vs. 사스케 - 본작 마지막 시점 1대1 대결 분석

서론: 라이벌의 최종 대결 배경

만화 『나루토』 본편의 최종화 직전(보루토 이전) 시점에서 **나루토 우즈마키**와 **사스케 우치하**는 모두 육도선인의 힘을 얻어 전성기의 능력을 갖추고 있었습니다. 두 사람은 어린 시절부터 숙명의 라이벌로 그려져 왔으며, 이야기 마지막에는 서로 **모든 힘을 회복한 완전한 상태로** 1대1 결전을 벌였습니다. 이 보고서에서는 **작중 공식 설정, 데이터북의 능력치, 작가 키시모토 마사시의 인터뷰 등 공식 근거만**을 바탕으로, 이 최종 대결에서 누가 우위를 점하는지 분석합니다. 팬덤의 의견이나 추측은 배제하고, **작중 묘사와 공식 자료**에 근거한 사실들만을 다룹니다.

공식 설정 개요: 두 인물의 위치와 힘

나루토와 사스케는 각각 육도선인의 아들 **아수라**와 **인드라**의 유회환생으로서, 역사적으로 대등한 힘을 지닌 운명의 맞수로 설정됩니다 ①. **제4차 닌자대전** 종결 시점에 두 사람은 모두 엄청난 힘을 각성하여, **‘신’(카구야)마저 찌를 정도의 힘을** 보여주었습니다 ②. 두 사람은 함께 힘을 합쳐 **카구야 오오츠츠키**를 봉인해낼 정도로 막강했으며, 이후 마지막으로 서로 맞붙어 결전을 벌였습니다. 작가 키시모토는 “사스케를 라이벌로 처음 소개한 만큼 마지막에도 나루토와 사스케의 싸움으로 마무리하고 싶었다”고 밝힌 바 있습니다 ③. 그는 이 최종 결투를 **두 소년의 주먹싸움**으로 끝맺으며, 둘 다 지쳐 쓰러져 **결과적으로 서로 팽팽히 맞선 채 무승부**로 묘사했습니다 ④.

이러한 공식 설정에 비춰볼 때, **나루토와 사스케는 최종 결전 시점에 거의 동등한 위치에** 있음을 알 수 있습니다. 실제 **제4차 닌자대전** 동안 나루토는 여러 강적과 **3일 반 동안** 연속 전투를 치르고도 버텼고, **마지막 사스케와의 싸움 끝에 비로소 극도의 피로**를 보였습니다 ⑤. 그마저도 두 사람은 **마지막 일격 후 둘 다 쓰러져 싸움이 교착**되었고, 결국 사스케가 패배를 인정하며 싸움이 끝났습니다 ⑥. 종합적으로 **공식 스토리상 승자는 명확히 결정되지 않았고**, 두 사람 모두 빈사 상태에 이르러 **무승부에 가까운 결말**로 그려졌습니다. 아래에서는 **세부 능력 비교**를 통해 두 인물의 전투력을 분석합니다.

공식 능력치 비교: 데이터북 수치 및 신체 능력

작중 발표된 **공식 데이터북**의 능력치(닌술, 태술, 환술 등)는 두 캐릭터의 성장을 잘 보여줍니다. 특히 **세 번째 데이터북 기준**(※전쟁 직전 시점)으로는 사스케가 일부 분야에서 앞선 수치를 기록했습니다. 아래 표는 데이터북상의 두 사람 능력치를 비교한 것입니다 (총점은 데이터북 내 항목별 평가 합계).

능력 항목	나루토 (데이터북3)	사스케 (데이터북3)	비고 및 해설
닌술	4.0	5.0	사스케는 만화경 사륜안 개안 후 다양한 술법 구사 ⑦. 나루토도 Sage 모드 습득했으나 당시 수치는 열세.
태술	3.5	3.5	둘 다 접전. 나루토는 육체적 힘, 사스케는 Sharingan 예지로 대응.
환술	2.0	4.0	사스케는 사륜안의 환술 능력 탁월. 나루토는 환술 거의 사용 못함 ⑧ ⑦.
지능	3.0	3.5	사스케가 조금 높게 평가됨. 전술 분석에 능함 ⑨. 나루토도 임기응변 재능 有 ⑩.
힘(체력)	3.5	3.5	비등. 나루토는 육체 에너지, 사스케는 도술로 보완.

능력 항목	나루토 (데이터북3)	사스케 (데이터북3)	비고 및 해설
속도	3.5	4.5	사스케 우위. 번개참가 체술과 사륜안으로 고속전 전개.
스태미나	5.0	3.5	나루토 압도적. 구미인주력 + 우즈마키 혈통으로 초대량 차크라 ⁵ .
인(印) 숙련	1.5	4.0	사스케 우위. 나루토는 인보다 분신헌용, 사스케는 인술 숙련도 높음.
총합	26.0	31.5	(데이터북3 기준) 당시 종합능력은 사스케가 높게 책정 ⁸ ⁷ .

표: 데이터북 제3권(『진의 서』 추정) 기준 능력치 비교. 만점을 5.0으로 한 상대적 수치이며, 이 수치는 페인전~이타치전 시기의 능력치를 반영합니다. 전쟁 종반의 육도 파워업 이후 두 캐릭터의 능력은 이 수치를 넘어서지만, 공식적으로 그 이상의 수치는 공개된 바 없습니다.

위 데이터북 수치에서 보이듯, **최종결전 이전 단계**까지는 사스케가 **닌술, 환술, 속도** 면에서 우세한 평가를 받았고, **나루토**는 **체력(차크라) 면에서 압도적인 강점을 보였습니다**. 그러나 이 수치는 **전쟁 종결 전에 발간된 것으로**, 최종전 시점의 육도선인 모드와 린네간 각성 이후의 변화를 직접 반영하진 않습니다. 육도 힘을 얻은 후 두 사람은 사실상 모든 부문에서 인간의 한계를 넘는 수준**에 도달했다고 볼 수 있습니다.

나루토의 능력과 전투력 (최종화 시점)

나루토는 최종 결전 당시 육도선인(하기로모)에게 힘을 부여받아 육도 선인 모드(Six Paths Sage Mode)를 개방했습니다¹¹. 이 모드에서는 눈동자에 십자 모양이 떠오르며, 기존 현현 모드의 주황색 안반 무늬 없이도 자연에너지를 활용할 수 있습니다¹². 나루토는 동시에 새로운 구미 차크라 모드의 외투를 두르고, 신속하게 발동하여 장시간 유지할 수 있게 되었습니다¹³. 육도 선인 모드의 신체능력은 가공할 만하여, 빛의 속도로 날아오는 공격까지 회피하고 육도 구슬(Truth-Seeking Balls)도 맨손으로 쳐낼 정도의 반사신경과 힘을 보여주었습니다¹⁴. 센서 능력 또한 최고 수준으로 강화되어, 사스케조차 처음엔 보지 못했던 마다라의 임시 공간 그림자(림보 분신)를 감지해낼 수 있었습니다¹⁵.

또한 나루토는 완전한 쿠라마(구미) 모드로 거대한 미수화(尾獸化) 아바타를 소환할 수 있으며, 그 크기와 힘은 사스케의 완전체 스사노오와 대등하게 맞설 정도입니다¹⁶. 실제로 나루토는 쿠라마의 양쪽 분신 두 기를 추가로 만들어 3구(三口) 아수라 쿠라마 형태(머리 3개, 팔 6개)를 구현했고, 이렇게 증폭된 힘으로 자연 에너지를 머금은 거대한 나선수리검 두 발을 동시에 형성했습니다¹⁷. 이 초거대 풍둔 나선수리검은 사스케의 궁극기인 인드라의 화살에 필적하는 파괴력을 지녔으며, 두 기술이 충돌했을 때 발생한 폭발은 우주에서도 보일 만큼 거대한 폭풍을 일으켰습니다¹⁸. 이처럼 나루토의 공격력은 미수들의 차크라와 자연에너지를 결합해 행성급 파괴력을 낼 수준으로 묘사됩니다.

나루토의 차크라량과 지속력은 닌자세계에서도 유례없을 만큼 방대합니다. 우즈마키 일족의 혈통적 활력과 아홉 꼬리 여우(구미)의 차크라 덕분에, 어린 시절부터 카카시의 4배에 달하는 엄청난 차크라를 지녔다는 언급이 있습니다¹⁹. 그는 전쟁 내내 수많은 강적을 상대로 3일 이상 싸우고도 버텼으며, 사스케와의 최종전에 이르러서야 비로소 거의 고갈 상태에 다다랐습니다²⁰. 심지어 구미 차크라가 한때 몸에서 빠져나가 사망 위기에 처했을 때도 강한 생명력으로 간신히 버텼고 (사쿠라의 응급처치 도움을 받긴 했지만) 목숨을 건졌습니다²¹. 이처럼 나루토는 체력과 치유력 면에서 압도적인 장점을 지니며, 전투 중 손상된 신체도 구미의 치유력으로 빠르게 회복할 수 있었습니다. 실제로 델타와의 전투에서 적의 공격에 관통당한 후에도 금세 치유되는 모습을 보고, 델타가 나루토를 “괴물”이라고 평하기도 합니다²² (이는 보루토 시대의 언급이나, 나루토의 치유 능력을 보여주는 사례입니다). 또한 나루토는 우즈마키 특유의 생명력으로 한쪽 팔을 잃고도 의식을 유지했고, 훗날 센주 하시라마의 세포로 만든 의수(義手)를 이식받아 잃은 팔의 기능을 완전히 복구했습니다²³.

전투 스타일 측면에서 나루토는 다양한 나선환(나선구, 나선수리검 등) 계열 기술과 대량의 그림자 분신을 활용한 물량전을 특기로 합니다. 그는 상황에 따라 기발한 전술을 구사하며 상대를 속이기도 하는데, 단순한 술법조차 의표를 찌르

는 용도로 활용하여 상급 적들을 무력화한 사례가 많습니다 ²⁴ . 즉흥적인 전략 수립 능력이 뛰어나 전투 도중 새 정보를 얻으면 곧바로 대응책을 마련하고, 일부러 패튼을 만드는 척하다 이를 깨뜨리는 식의 **예측 불허 전술**도 구사합니다 ²⁴ . 이러한 **임기응변**과 **기만 전술**은 전투에서 나루토만의 강점으로, 여러 강적들에게 “바보 같지만 속을 수 없는 책략가”라는 평가를 받아왔습니다. 다만 지능적인 분석보다는 **감각과 직감에 의존**하는 면이 강하며, 이 점은 냉철하게 계산하는 사스케와 대비되는 부분입니다.

마지막으로 **환술**과 **인술** 상성을 보면, 나루토는 환술을 잘 사용하지 못하지만(데이터북 평가도 낮음 ⁸) **환술에 대한 내성**은 높은 편입니다. 사스케의 동체시에 의한 환술 공격이 있다고 해도, 나루토 내부의 구미가 차크라 흐름을 교란시켜 깨워줄 수 있기 때문입니다. 실제로 **인주력(인주력=미수 속주)**은 내부 미수와 정신을 공유하기 때문에 강력한 환술에도 비교적 빨리 벗어날 수 있는데, 사스케보다 먼저 팔미 비를 상대했던 **킬러 비**가 사스케의 만화경 사룬안 환술을 미수 힘으로 돌파한 사례가 이를 뒷받침합니다 ²⁵ ²⁶ (※킬러 비 전투 묘사에 따르면, 비도 팔미의 도움으로 이타치의 환술에 대응한 바 있습니다). **결론적으로**, 나루토는 **압도적인 차크라와 지구력, 육체적 파워, 예측불허 전술**을 강점으로 하여, 장기전과 파괴력 대결에 매우 유리한 능력 구성을 갖추고 있습니다.

사스케의 능력과 전투력 (최종화 시점)

사스케는 최종 결전 시점에 **만화경 사룬안**의 진화 형태인 **영구만화경 사룬안(EMS)**을 두 눈에 갖고 있었고, 거기에 더해 육도선인으로부터 힘을 받아 **왼쪽 눈에 육도의 힘인 린네간**을 개안했습니다 ²⁷ . 사스케의 **린네간**은 특이하게도 **육망성의 토모에 문양**(마름모 안에 6개의 tomo)을 지니고 있는데, **차크라가 고갈되면 이 토모에들이 사라지는** 특징이 있습니다 ²⁸ . (즉, 린네간이 활성화된 상태를 유지하려면 많은 차크라가 필요하며, 사스케가 싸움 중 차크라를 너무 소모하면 토모에가 없어지지만 눈 자체를 끌 수는 없습니다 ²⁸ .) 린네간은 개안 후 이전의 만화경 능력도 그대로 사용할 수 있으며, 동시에 육도육도의 술법을 다룰 수 있게 해주었습니다 ²⁹ . 예컨대 **중력 조작(바스라의 길)**으로 물체나 상대를 끌어당기고 ³⁰ , **차크라 흡수(아귀의 길)**로 적의 술법을 흡수하며 ³¹ , **지폭천성(육도의 술)**으로 대상을 봉인하는 소형 위성을 만드는 등의 신기능들을 익혔습니다 ²⁹ . 또한 린네간 덕분에 **무형의 존재를 볼 수 있는 능력**을 얻어 마다라의 **임보 분신**을 감지할 수 있었고, **무한 츠쿠요미**의 영향을 받지 않는 등 특수한 면역도 지녔습니다 ³² .

사스케 린네간의 **시그니처 능력**은 **시공간 인술**입니다 ³³ . 대표적인 것이 **아메노테지카라(天手力)**로, **일정 범위 내에서 자신과 대상의 위치를 순간적으로 스왑(교체)**할 수 있는 기술입니다 ³⁴ . 이를 활용해 사스케는 상대의 후방으로 즉시 이동하거나 투척무기와 자신의 위치를 바꿔 기습하는 등, **상대를 교란하는 전술**을 구사합니다. 이 능력은 매우 예측하기 어려워 나루토도 여러 차례 허를 찔린 바 있습니다. 이외에도 사스케는 린네간으로 **차원 이동**까지 가능하며, 훗날 보루토 시기에는 다른 차원으로 포탈을 열고 여행하는 경지에 이르렀습니다 ³³ . (하지만 이러한 차원 이동은 막대한 차크라 소모로 빈번히 쓰긴 어려웠습니다.)

사스케의 **공격 수단** 중 백미는 완전체 스사노오를 통한 **거대 인술 공격**입니다. 사스케는 양 눈의 영구만화경 사룬안을 개화함으로써 **완전한 형태의 스사노오**(두 눈의 힘으로 구현하는 거대 차크라 전신)를 사용할 수 있었고, 육도의 힘을 얻은 후에는 그 스사노오의 **크기와 위력이 더욱 증폭**되었습니다 ³⁵ . 그의 완전체 스사노오는 **나루토의 미수 모드 쿠라마**와 **필적할 정도로 거대**하며, 둘이 격돌할 때 주변 지형이 초토화될 만큼 강력합니다 ³⁵ . 스사노오는 **양 손에 각각 검**을 들고 거대한 적을 베거나 구조물을 파괴할 수 있고 ³⁶ , **활과 화살**을 형성하여 원거리에서도 고속의 공격을 퍼부을 수 있습니다 ³⁷ . 사스케의 스사노오 화살은 보통 차크라 화살도 있고, **아마테라스 불꽃의 화살**도 있으며 ³⁸ , 결정적으로 **번개 및 모든 미수 차크라를 응집한 “인드라의 화살”**을 쏠 수 있습니다 ³⁹ . **인드라의 화살**은 사스케가 구미를 포함한 모든 미수들의 차크라 일부를 린네간으로 흡수하여 스사노오의 활에 전격으로 구현한 **궁극의 일격**으로, 본편에서 **나루토의 가장 강력한 나선수리검과 호각으로 충돌**했습니다 ⁴⁰ ¹⁷ . 이 기술은 사스케의 **단일 기술 중 가장 강력한 것**으로 묘사되며 ³⁹ , 육도 차크라의 응집체인 나루토의 초거대 나선수리검 두 발과 맞먹는 위력을 발휘했습니다 ⁴⁰ . 결과적으로 인드라의 화살과 나선수리검의 충돌은 승부를 가리지 못했고, 거대한 폭발만을 남겼습니다 ⁴¹ .

방어 면에서, 사스케의 스사노오는 **절대방패**에 가까운 방호력을 제공합니다. 스사노오의 **차크라 갑옷**은 웬만한 공격을 다 막아내며, 심지어 미수옥(꼬리짐승옥)이나 나선수리검 같은 대규모 파괴술에도 직접 산산조각이 나기 전까지 어느 정도 견딜 수 있습니다. 또한 사스케는 린네간의 능력으로 **적의 술법을 흡수**하는 기술(아귀도)을 사용할 수 있어서 ³⁰ , 상대의 차크라 공격 일부를 무효화할 수도 있습니다. 예컨대, 나루토와 싸울 때 사스케는 나루토의 쿠라마 모드 분신들을 쓰러뜨리고 **그 에너지마저 흡수**하여 자신의 스사노오를 강화하는 모습을 보였습니다(미수들의 차크라를 빨아들여 인드

라의 화살의 에너지로 전환). 이러한 차크라 흡수 능력은 **나루토의 대규모 차크라 공격에 대한 대응책**으로 작용할 수 있지만, 상대가 **자연 에너지**까지 실은 경우(센쥬츠 차크라)에는 흡수하다가 오히려 화를 입을 위험이 있다는 설정도 있습니다 (예: 육도선인 차크라나 자연에너지는 잘못 흡수하면 흡수자에게 해로움). 다행히도 사스케는 육도의 힘을 지녀 **자연 에너지**에도 어느 정도 면역이 있을 것으로 보이지만, 공식적으로 둘의 해당 부분 상성이 직접 언급되지는 않았습니다.

사스케의 **전투 스타일**은 나루토와 대조적으로 **치밀하고 분석적**입니다. 그는 싸움 중 끊임없이 상대의 움직임과 기술을 분석하며, 약점을 찾아내 효율적으로 공략하려 합니다⁹. 즉각적인 전투 센스도 뛰어나, 상대의 전술에 빠르게 **대응책**을 계산해냅니다. 보루토 시점의 강적 지겐도 “사스케는 뛰어난 두뇌와 동술 덕분에 나루토보다도 까다로운 상대”라고 평가했을 정도로, 사스케는 **두뇌파 전투**에 능합니다⁴². 그의 성향은 초반부터 **기술적으로 강공을 퍼부어 단기간에 승부를 내려는 경향**이 있으며, 필요하면 자신이나 동료를 위험에 노출시키는 것도 불사하는 **모험적인 전략**을 세우곤 합니다⁹. 예를 들어 이타치와 싸울 때 **폭풍우를 일으켜 번개를 떨어뜨리는 자연 현상**을 유도해 두고, 그 에너지를 모아 궁극기 **기린(벼락술)**을 준비하는 등, 싸움 전체를 관통하는 큰 계획을 세워 움직였습니다⁴³. 또한 팀전 상황에서도 동료의 움직임을 **순간적으로 파악**하여 협공하는 **합동전술** 능력도 갖추고 있습니다⁴⁴.

환술과 도술 측면에서는, 사스케는 **만화경 사료안**을 통한 강력한 시각 환술을 구사할 수 있어 **상대방을 일시 마비**시키거나 환영을 보여줄 수 있습니다. 그러나 **나루토 같이 강한 정신력과 미수의 백업이 있는 상대**에게는 이러한 환술이 결정타가 되긴 어렵습니다. 또한 사스케는 만화경 능력으로 **아마테라스(검은 불꽃)**를 사용하며, 상대를 직시함과 동시에 불꽃을 발생시켜 태워버리는 위협적인 기술입니다. 아마테라스를 응용한 **가구츠치로** 불꽃을 자유자재로 형상화하고 무기처럼 쓰는 것도 가능하지요. 다만 나루토의 경우 구미 차크라로 신체를 감싸 아마테라스 불꽃을 벗겨내는 묘사도 있었기 때문에(야케모노 다리 전투 등에서), 이 또한 **결정적인 일격이 되지는 않을 가능성**이 있습니다.

종합하면, 사스케는 **우수한 기획/분석 능력과 다양한 혈계도술**(사료안, 린네간)을 통해 **정밀한 전투**를 펼칩니다. **폭발적인 공격력**(인드라의 화살, 스사노오 참격)과 **고속 기동성**(린네간 순간이동)으로 **단기간에 승부를 내려는 타입**이며, 이는 **장기전과 물량전에 강한 나루토**와는 대비되는 양상입니다. 사스케는 스스로도 나루토와의 최종전에서 **단기간에 나루토를 쓰러뜨리기 위해 총력**을 기울였고, 미수들의 힘까지 흡수하며 일격 필살을 노렸습니다. 그러나 나루토가 이를 **막아내고 끝까지 버텨낸 결과**, 결국 긴 싸움 끝에 사스케는 **차크라 고갈**로 나루토를 완전히 제압하지 못했고, 스스로 패배를 인정하게 되었습니다²⁰.

전투 상성 및 최종 결전 분석

앞서 살펴본 바를 토대로, **나루토와 사스케의 전투 상성**을 주요 항목별로 비교하면 다음과 같습니다:

- **차크라량 및 지구력**: 나루토가 압도적인 우세입니다. 공식 설정상 나루토는 사스케의 “**유일한 대등한 경쟁자**”로 불릴 만큼 강하지만, 차크라 양에서는 확연히 앞선 것으로 묘사됩니다⁴⁵. 나루토는 **역사상 최강의 차크라**를 지닌 7대 호카게로 평가받고, 사스케를 제외하면 대적할 자가 없는 수준입니다⁴⁵. 실제로 나루토는 최종 결투에서 **차크라가 바닥난 사스케**를 보고도 자신의 일부 차크라를 나눠주며 끝장을 보려 했고, 사스케는 “네가 왜 아직 이렇게 차크라가 남았냐”며 놀라는 장면이 있습니다 (애니메이션 Shippuden 476~477화). 이처럼 **장기전으로 갈수록 나루토에게 유리**하며, 사스케는 **단기간 폭발력**으로 승부해야 하는 압박이 있습니다.
- **순간 화력(공격력)**: 둘 다 동등하게 최고 수준입니다. 사스케의 **인드라의 화살**과 나루토의 **육도 양산 나선수리검**이 정면으로 충돌했을 때 **서로 대등한 위력**으로 상쇄되었고, 둘 다 치명상을 입히지 못했습니다¹⁸. 이는 두 사람의 **궁극 공격이 거의 동일한 파괴력**을 지닌다는 뜻입니다. 다만 나루토는 미수옥/나선수리검 등 **광역기**에 강하고, 사스케는 아마테라스나 치도리처럼 **관통형 일격**에도 능합니다. 특정 상황에서 **스사노오의 칼날**이나 **치도리**가 나루토 본체에 적중한다면 치명상이 될 수 있고, 반대로 **나루토의 초대형 나선환**이 사스케 본체에 꽂히면 큰 피해를 줄 수 있습니다. **결국 명증시키느냐의 문제**인데, 두 사람 모두 동등한 스피드와 회피력으로 인해 **결정타를 직접 맞히기 어려운 구조**였습니다.
- **방어 및 내구력**: 나루토는 **자체 회복력과 센서능력**, 사스케는 **스사노오의 방어력**으로 특화되어 있습니다. **스사노오**는 **궁극의 방패**로 불리며, 나루토조차 이 방어를 뚫기 위해 미수의 거대한 팔과 자연 에너지 공격을 동원해

야 했습니다. 반면 나루토는 구미 차크라 모드의 외피와 육도 양모드의 치유력으로 지속전을 견뎌냈습니다. 최종 결투에서도 나루토는 수차례 스사노오의 검격과 아마테라스 등의 공격에 노출되었지만 치명상을 입지 않고 버티는 모습을 보였습니다. 두 사람 모두 보통 공격으로는 상대를 결정적으로 쓰러뜨리기 어려운 내구력을 갖추고 있었던 것입니다.

- **속도와 기동성:** 양측 모두 빛에 가까운 반응속도를 보여 비등하나, 성격이 다릅니다. 나루토는 질풍같은 직선 스피드와 감지 능력으로 회피/돌격하고 ⁴⁶, 사스케는 순간이동(아메노테지카라)으로 예측 불허의 위치 변경을 선보입니다 ³⁴. 순수 이동 속도는 육도 차크라의 신체강화로 둘 다 극한에 달했고, 실제 격투전에서는 호각을 다투었습니다. 그러나 사스케의 순간이동은 거리 제약(수백 미터 내)이 있어 연속 사용 시 쿨타임이 존재하고, 나루토는 다중 분신을 이용한 동시다발 공격으로 이러한 허점을 메웠습니다. 최종 싸움에서 사스케가 순간이동으로 나루토의 빈틈을 노려 치도리를 가격하면, 나루토는 분신이나 미수팔로 대응하는 식으로 속임수 대 속임수의 빠른 전개가 이어졌습니다. 정면 스피드 대결에서는 우열을 가리기 어려웠습니다.

- **지능과 전술:** 사스케가 계획/분석 면에서 약간 우세이고, 나루토는 직감/변칙 전술에 강점이 있습니다. 사스케는 싸움 전에 여러 수를 내다보고 대비하거나 상대 기술의 메커니즘을 간파하는 능력이 뛰어나며, 상대의 패턴을 읽어 대응하는 스타일입니다 ⁹. 나루토는 천재적인 전략가 타입은 아니지만, 순간적인 발상과 기민함으로 의외의 한 수를 두어 상대를 속입니다 ²⁴. 최종전에서 사스케는 나루토의 동정을 끊기 위해 감정을 자극하고, 기선을 제압하려 했으나, 나루토는 사스케의 분노를 무력화할 정도의 끈기와 의지를 보이며 끝까지 동등하게 맞섰습니다. 또한 나루토의 변칙 전략(예: 마지막 순간 분신을 숨겨둔 전략 등)이 사스케에게도 통하는 모습을 보여 주며, 단순 계산으로 승부가 나지 않음을 보여주었습니다. 총평하면, 장기전으로 갈수록 사스케의 치밀함은 빛을 발하지만 나루토의 변칙에 휘말릴 위험도 있고, 단기 결전에서는 사스케의 순간 판단력이 유효하지만 나루토의 압도적 스테미너를 뚫지 못하면 계획이 실패하게 됩니다.

이렇듯 최종 결전은 거의 모든 면에서 막상막하인 두 사람이 각자의 강점을 끝까지 활용한 싸움이었습니다. 나루토는 최후까지 사스케를 죽이지 않겠다는 억제를 걸면서도 (살릴 의도로 싸움) 전력을 다했고, 사스케는 처음부터 나루토를 죽일 각오로 모든 수단을 동원했습니다. 그럼에도 불구하고 둘은 마지막 일격에서조차 승부를 가리지 못하고 함께 쓰러졌습니다 ⁴⁷. 결국 승패를 가른 것은 전투력 그 자체라기보다 정신적 승복이었습니다. 쓰러진 후 사스케는 “나루토, 네가 이겼다”고 인정하며 복수를 포기했는데, 이는 나루토의 의지와 우정에 사스케가 마음으로 패배한 것입니다. 능력 면에서 나루토가 근소하게 앞섰다고도 볼 수 있지만(나루토는 끝까지 일부 차크라를 남겼던 반면 사스케는 완전히 소진함), 공식적으로 두 사람은 동격으로 간주됩니다 ⁴⁸. 실제 보루토 시대 설정에서는 “나루토와 사스케, 두 사람이 힘을 합치면 세상을 파괴할 수도 있다”고 묘사되며, 사스케는 “나루토와 힘이 대등한 유일한 라이벌”로 거론됩니다 ⁴⁵. 이는 곧 개별로도 난공불락이지만 두 사람이 함께하면 천하무적**이라는 의미입니다.

결론: 공식 설정에 따른 승부의 판정

공식 설정과 작중 묘사에 따르면, 나루토와 사스케는 전술한 모든 능력과 성과를 종합했을 때 거의 동등한 최강자들입니다. 키시모토 마사시는 인터뷰에서 “나루토와 사스케는 끝까지 싸우면 서로 죽을 정도로 막상막하”라고 언급한 바 있으며, 실제 만화 결말에서도 양측 다 쓰러져 승부를 내지 못하는 그림으로 이를 표현했습니다 ⁴. 다만 전투의 양상을 세부적으로 분석하면, 다음과 같은 평가를 내릴 수 있습니다:

- 나루토는 차크라량과 지속전 능력에서 우위를 보이며, 육도 센쥬츠로 강화된 신체 능력과 치유력을 바탕으로 오래 싸울수록 강점을 발휘합니다. 또한 다수의 분신과 광역 기술로 변수 창출에 능해 상대의 허점을 노리는 플레이를 펼칩니다. 이러한 이점 덕분에 지구력이 요구되는 싸움이나 맞붙어 버티는 소모전에서는 나루토가 좀 더 유리합니다 ⁵.
- 사스케는 혈계도능(사륜안·린네간)의 다양성과 날카로운 전투 센스를 바탕으로 초반 폭발적인 공격과 전략에 강점이 있습니다. 순간이동, 아마테라스, 치도리 등은 급소를 노리는 일격필살형 기술들로, 단기간에 상대를 제압하는 데 효과적입니다. 따라서 속전속결 승부나 전략 싸움에서는 사스케의 장기가 두드러집니다 ⁴². 그러나 만약 결정타를 놓치거나 나루토가 버티내면 사스케 쪽이 점차 불리해지는 구조입니다 (실제로 최종전에서 그런 전개가 되었음).

공식적인 결론으로는, “나루토와 사스케는 동등한 힘을 지닌 숙명의 맞수”입니다. 작중 마지막 싸움 자체가 무승부로 끝난 만큼, 누가 이긴다고 단정하기 어렵습니다 47. 다만 작중 상황을 고려하지 않고 둘 다 최상의 컨디션으로 싸운다고 가정하면, **僅差로 나루토 쪽이 승리할 가능성이 있다**는 분석이 가능합니다. 이는 나루토가 끝까지 더 많은 에너지를 남긴 채 사스케를 압도했고, 사스케 본인도 나루토의 의지에 굴복했기 때문입니다 20. 하지만 이 역시 **아주 근소한 차이**이며, 어디까지나 공식 설정의 묘사에 따른 판단입니다. 결국 “**둘 다 서로의 반쪽**”이라는 데이터북 서술대로 1, 나루토와 사스케는 서로가 없으면 완전하지 않은 동등한 존재로 그려져 있습니다. 따라서 공식 정보만으로 평가할 때, 이 둘의 1대1 대결은 승부를 쉽게 예측할 수 없을 만큼 치열하며, 사실상 무승부에 가까운 접전이라고 결론지을 수 있습니다.

참고 자료: 본 분석에서는 『나루토』 만화 및 애니메이션의 묘사, 공식 데이터북(제3권 등)의 능력치 8 7, 그리고 나루토피디아 등에 정리된 설정과 인터뷰 발언 등을 근거로 삼았습니다. 그 결과 도출된 판단은 어디까지나 **작중 공식 근거에 기반한 것**이며, 팬들의 의견이나 2차 창작 설정은 배제하였습니다. 궁극적으로 작가가 의도한 바는 두 라이벌의 우열을 가리기보다는 **서로를 완완(완전한 한 쌍)으로서 표현**하는 것이므로, “누가 이긴다”는 질문에는 “둘은 끝까지 호각이다”라는 답이 가장 공식적이라고 하겠습니다 48.

1 2 Fourth Databook Character Files: Part 1 | The Narutoversity
<https://narutoversity.wordpress.com/fourth-databook-character-files-part-1/>

3 4 Kobayashi Interview with Kishimoto: Extensive Summary | Fandom
<https://naruto.fandom.com/f/p/2421257698017422741>

5 6 8 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 40 41 45 46 47 48 Naruto Uzumaki | Narutopedia | Fandom
https://naruto.fandom.com/wiki/Naruto_Uzumaki

7 9 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 42 43 44 Sasuke Uchiha | Narutopedia | Fandom
https://naruto.fandom.com/wiki/Sasuke_Uchiha

25 26 "Sasuke was no longer even Naruto's real equal": Masashi Kishimoto Gave Sasuke Fans a Harsh Reality Check With a Fight That Nearly Killed Him
<https://fandomwire.com/sasuke-was-no-longer-even-narutos-real-equal-masashi-kishimoto-gave-sasuke-fans-a-harsh-reality-check-with-a-fight-that-nearly-killed-him/>