

# Naruto changelog 2022 (v9.0)

## Změny v pravidlech

- Změna počátečních **zkušeností** (Genin 10, Chunin 15, Jonin 21)
- Zrušení bonusových zkušeností za absolvované ročníky
- Během sobotní hry dostávají postavy zkušenosti a peníze za čas
- Možnost regenerace chakry ve vesnici i mimo meditaci
- Změna formulace hesel **Ochromení, Roztříštění**
- Heslo **Zmatení** nezpůsobuje slepotu, ale znemožňuje využívání úhybů
- **Doražení** se stává pouze RP záležitostí (po konzultaci s organizátorem), techniky na dorážení byly změněny na techniky roztříštění končetin
- Přidáno pravidlo v sekci Zranění, agónie a smrt pojednávající o situaci, kdy hráč delší dobu není schopen hrát a jak z této situace ven.
- Přidáno heslo "**kombo**"
- Přidán živel **Stín** (některé genjutsu techniky nyní mají živel stín)
- Úprava zámků
- Přidáno heslo **Scéna** do sekce Obecné herní zásady

## Revidované schopnosti:

- Byakugan (nyní 2 stromy)
  - Opilcova pěst
  - Taijutsu beze zbraně (strom)
  - Hayabusa Otoshi
  - Brány otevření, léčení, života
  - Rychlý švih, Vířící bumerang, Kakuran taijutsu
  - Oba chakrové skalpely
  - Technika oživení
  - Duchovní zábrany
  - Myšlenková sonda
  - Ovládnutí
  - Odhalení
  - Kamenní mudrcové - Senjutsu
  - Mlžní šermíři - Vyvolená zbraň
  - Oblační bojovníci - Překročení limitů
  - Tafunesu
-

## Nové schopnosti

- Taijutsu, 6. úroveň, Tanec smrti
- Taktické genjutsu: 6. úroveň, Mentální bariéra
- Ninjutsu: Léčení, 5. úroveň, Ledový klid
- Ninjutsu: Léčení, 6. úroveň, Otrávená mlha
- Ninjutsu: Vzduch, 6. úroveň, Uvolnění větrné síly
- Ninjutsu: Oheň, 6. úroveň, Majestání ničivý oheň
- Ninjutsu: Blesk, 6. úroveň, Bleskový panter