Genjutsu

Uma vez que um personagem utilize o Genjutsu em outro, os jogadores rolarão os dados. O Atacante rolará 1d20+Genjutsu e o defensor rolará 1d20+Reflexo.

Caso o defensor ganhe, ele poderá reagir ao Genjutsu antes que ele faça efeito podendo tentar sair dele usando alguma técnica.

Caso o defensor perca, ele receberá o Genjutsu com todo o dano e efeito que ele possuir.

Depois de percebido, o defensor terá direito a uma ação defensiva para tentar sair da ilusão, assim que feita a ação será rolado Genjutsu pelo atacante contra Genjutsu do defensor.

Se o atacante ganhar, ele acertará o adversário com a ilusão.

Se o defensor vencer, ele sairá do Genjutsu.

Se utilizado o método de se ferir para sair da ilusão, o defensor terá que causar um dano equivalente ao dano do genjutsu em sí mesmo, assim anulando os efeitos do genjutsu. Caso o genjutsu não possua dano, o defensor causará um dano a sí mesmo equivalente ao gasto assim anulando os efeitos do Genjutsu.