

#### Sobre O Baralho

Este material não foi feito para ser vendido sobre hipótese alguma. O produto original é de autoria e direito da Paizo, porém o mesmo segue as regras do D&D 3.5 e por este motivo realizei a tradução e adaptação para D&D 5° Edição.

Sangramento: Ao receber o dano de sangramento o personagem continuara perdendo 1 ponto de vida a cada rodada que se passa até ser curado ou realizado um teste de Medicina (CD 15).

Testes de Resistência: Os testes eram feitos baseados nos 3 atributos de resistência de 3.5. Utilizei os testes de resistência "raiz" para deixar o mais perto possível da proposta original.

Condições: Algumas condições podem parecer estranhas (ex: envenenado), porém são os efeitos similares as condições do 3.5, não levem o nome da condição ao pé da letra e sim os seus efeitos.

Bom senso: Utilize do bom senso e da regra de ouro para algumas situações, pois nem todas as cartas vão se aplicar ao desenrolar das cenas e ataques.

Thiago Moscarde - D&D Traduções



Você provoca um ataque de oportunidade de todos os adversários adjacentes.

CORPO-A-CORPO

### Dor Nas Costas

Você está exausto.

DISTÂNCIA

#### Dor de Barriga

Você está envenenado por 1d4 rodadas.

NATURAL

### Explosão

O ataque atinge você e é um ataque crítico.

MACICO

© 2008 Paizo Publishing, LLC



### Erro Crítico

O ataque atinge você e é um ataque crítico.

CORPO-A-CORPO



Você está caído.

DISTÂNCIA



#### Fora de Posição

Você não pode usar este ataque por 1 turno.

NATURAL



Você recebe 1d4 de dano em Int, Sab ou Car (determine aleatoriamente).

MÁGICO

C 2008 Paizo Publishing, LLC



## Sem Equilibrio

Você recebe desvantagem nas suas rolagens de ataque por 1 turno.

CORPO-A-CORPO



Seu ataque acerta um aliado perto do alvo.

DISTÂNCIA



# Quebrou Uma Unha

Você recebe 1d4 de dano e não pode usar este ataque novamente até ser curado.



### Dreno de Energia

Você perde uma magia preparada ou um espaço de magia (determine aleatoriamente).

MÁGICO



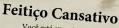
#### Picada de Agulha Você recebe um ponto de sangramento.

### Munição Derramada

Sua munição cai de seu recipiente e leva 1d6 rodadas para recolher.

#### Apenas um Gosto

Seu ataque atinge um aliado adjacente a você ou ao alvo.



Você está exausto.



### Todo Aberto

Você está caído por 1 turno.

CORPO-A-CORP

#### Quebrado

Sua arma (não a munição) sofre 1d6 de dano, ignorando a dureza.

DISTÂNCIA



#### **Punho Encontra Rosto**

O ataque atinge você e é uma ataque crítico.

NATURAL



#### Fenda a Distância

Você é teleportado para o quadrado mais próximo adjacente ao alvo.

MÁGICO

C 2008 Paizo Publishing, LLC



### Músculo Puxado

Você recebe 1d4 de dano em For.

### Ataque Embaraçoso

Você recebe -2 de penalidade na CA por 1d4 turnos.

#### Mordi Minha Língua

Você recebe um ponto de sangramento.

#### Fogo Arcano

Você recebe 2d6 de dano de fogo.



#### Aremessar

Você derruba sua arma e ela aterriza a 1d6 quadrados em uma direção aleatória.

CORPO-A-CORPO

### Dor de Cabeça

Você está exausto por 1d4 rodadas.

DISTÂNCIA



#### Ultrapassar

Você provoca um ataque de oportunidade de todos os adversários adjacentes.



#### Reflexão

A magia atinge você ao invés do alvo (testes de resistência se aplicam).



Balanço Traseiro

O ataque causa dano a você ao invés do alvo.



Você está caído por 1 turno.

#### Tropeço

Você está caído por 1 turno.

#### **Emaranhado**

Você está enredado em seu equipamento até que você gasta uma ação padrão para libertar-se.

MÁGICO



Você rece 1d6 de dano de sangramento.

#### Klutz

Você derruba sua arma.

## Pare de Acertar Você

Mesmo

O ataque causa dano a você ao inves do alvo.

#### Não Eu, Seu Idiota

Seu ataque acerta um aliado perto do alvo.



#### Balanço Giratório Você está envenenado por 1d4 rodadas.

#### Cortado

Você recebe um ponto de sangramento.



#### Torcido

Você está enredado em seu equipamento até que você gaste uma ação padrão para libertar-se.



### Movimento de Aprendiz

Role novamente o ataque contra a criatura mais próxima do alvo (incluindo você).

MÁGICO



#### Escorregou

Você está caído por 1 turno.

CORPO-A-CORPO



O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

DISTÂNCIA



#### Ego Ferido

Você não pode atacar nenhum outro alvo por 1d4 rodadas (ou até o alvo estar morto).

NATURAL



#### Nariz Sangrando

Você recebe um ponto de sangramento.

MÁGICO

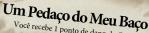
© 2008 Paizo Publishing, LLC



### Lâmina Quebrada

Sua arma é destruída. Se ela for mágica faça um teste de resistência.

CORPO-A-CORPO



Você recebe 1 ponto de dano de Con.

DISTÂNCIA



Frustação Você recebe desvantagem nas suas rolagens de ataque por 1 turno.



#### Fenda de Monstro

Sua magia é convertida em invocar criaturas do mesmo nível da sua magia. O monstro ataca você.

MÁGICO



### Muita Coisa

Você está enredado em seu equipamento até que você gasta uma ação padrão para libertar-se.

CORPO-A-CORPO



Você recebe 1d4 de dano de Des.

DISTÂNCIA



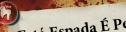
#### Sangramento No Punho

Você recebe 1d6 de sangramento.



Você está envenenado por 1d4 turnos.

MÁGICO



Está Espada É Pesada

Você está exausto.

CORPO-A-CORPO

### **Objetivo Errante**

Role novamente o ataque contra a criatura mais próxima do alvo (incluindo você).

DISTÂNCIA



# Ataque Embaraçoso

por 1d4 turnos.



#### Olhos Sangrando

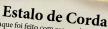
Você recebe 1d6 de sangramento.

MÁGICO



# Dedos de Manteiga

ORPO-A-CO



Se o ataque foi feito com arco ou besta, a corda arrebenta e requer 1d3 turnos para consertar.

DISTÂNCIA



### Músculo Rasgado

Você recebe 1 ponto de dano em For (Teste de Resistência de For nega o efeito).



### Exaustão Mágica

Você não pode conjurar magias por 1 turno.

MÁGICO



#### Tensão

Você recebe 1d4 pontos de dano em Des.



Você está enredado em seu equipamento até que você gasta uma ação padrão para libertar-se.

DISTÂNCIA

#### **Todo Aberto**

Você está caído por 1 turno.

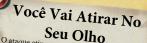
Onda de Frio

Você recebe 2d6 de dano de frio.



## Ataque Embaraçoso

Você recebe -2 de penalidade na CA por 1d4 turnos.



O ataque atinge você e é um ataque critico.

#### **Ataque Cansativo**

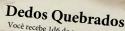
Você está exausto.





#### Entalhado

Sua arma recebe 1d6 de dano, ignorando a resistência.



Você recebe 1d6 de sangramento.

#### Músculo Chorando

Você recebe 1d4 de dano de For.

#### Retorno Elétrico

Você recebe 2d6 pontos de dano de eletricidade.



#### Desculpe

Seu ataque atinge um aliado adjacente a você ou ao alvo.

CORPO-A-CORI



### Perdendo O Alvo

Você recebe desvantagem nas suas rolagens de ataque por 1 turno.



DISTÂNCIA

#### **Entorse**

Você recebe 1d4 de dando de Des.





#### Enfraquecido

Todas os seus testes de magia são feitos com desvantagem por 1d4 minutos.

MÁGICO



### Prendendo O Fôlego

Você só pode usar sua ação de movimento no próximo turno. CORPO-A-CORPO



Se você fez um ataque de arremesso, você atira um objeto aleatório de seu equipamento.

DISTÂNCIA



#### **Perto Demais**

Seu ataque acerta o alvo mas o alvo pode agarrar você como uma ação bônus.



### Você O Fez Mais Forte

Todos os testes de Força do alvo são feitos com vantagem por 1d4 turnos.

MÁGICO



### Tudo Ou Nada

Suas rolagens de ataque são feitas com desvantagem até você tirar um acerto crítico.



Você está surdo até ser curado. (Medicina CD 15)



# Alfinetes e Agulhas

Você está envenenado por 1d6 turnos.



#### Porquê Eu?

Você provoca um ataque de oportunidade de todos os adversários adjacentes.

MÁGICO



**Cercado Por Inimigos** Seu ataque acerta um aliado dentro do alcance e é um acerto crítico.

CORPO-A-CORPO



Você recebe desvantagem em todos os seus ataques por 1d4 dias. Ou até acertar um ataque crítico.

DISTÂNCIA

#### **Grande Rugido**

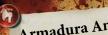
Você está surdo até ser curado. (CD 15 Medicina)

#### Erro!

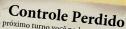
O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

MÁGICO

C 2008 Paizo Publishing, LLC



Armadura Amassada Seu ataque causa dano a sua armadura.



No próximo turno você pode executar apenas ação de movimento.

DISTÂNCIA



#### Maltratado

Você recebe desvantagem em todos os testes de Perícia e Resistência.

### Explosão Inesperada

A magia afeta todos a até 9 metros de você. Você é imune a este efeito.

MÁGICO



#### Golpear

Você está atordoado por 1 rodada (Teste de Resistência de Con nega o efeito).

CORPO-A-CORPO



### Tiro no pé

Você toma 1d2 pontos de dano de Des e o seu deslocamento é reduzido pela metade até ser curado.

DISTÂNCIA



#### Esforço excessivo Você está exausto (Teste de Resistência de

Con nega o efeito).



#### Efeito colateral

Um de seus itens mágicos ganha permanentemente uma desvantagem aleatória.

MÁGICO



### De Jeito Nenhum

Seu ataque atinge o alvo, mas causa o mínimo de dano.



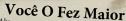
Você está atordoado por 1 rodada. (Teste de Resistência de Con nega o efeito).

DISTÂNCIA



#### Contusão Óssea

Você toma 1d2 pontos de dano de Con.



Alvo aumenta uma categoria de tamanho por 1d4 rodadas.

MÁGICO



### Isto É Mau

Você toma uma quantidade de sangramento igual ao seu bônus de For (mínimo 1). CORPO-A-CORPO

Quais São As Hipóteses?

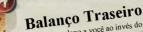
Se você fez uma rolagem de ataque, você atingiu o alvo, mas a arma acaba na posse do alvo.

Turbilhão De Vergonha Seu ataque causa dano a todos os alvos adjacentes a

você, exceto o alvo original.

Componentes Misturados

Você só pode se movimentar na próxima rodada.



O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

### Na Linha De Fogo

Seu ataque atinge o aliado mais próximo e é um acerto crítico.

## Cabeça Encontra

Parede Você está atordoado por 1d3 turnos.

Você Pode Me Ouvir Agora?

Você está surdo até ser curado.(CD 15 Medicina)

MÁGICO



### Surdez De Boêmio

Você está surdo até ser curado (CD 15 Medicina).

CORPO-A-CORPO



Você provoca um ataque de oportunidades de todos os inimigos adjacentes.



Falha Feroz
Seu ataque acerta um aliado que esteja no
alcance e é um acerto crítico.

NATURAL

#### A Magia Se Foi

Você recebe desvantagem nos ataques até conseguir um acerto crítico.

MÁGICO

C 2008 Paizo Publishing, LLC



### Entregá-lo

Seu alvo ganha a posse da sua arma (Teste de Resistência de Des Anula).

CORPO-A-CORPO



### Quebrado

Sua arma é destruída. Se for mágica faça um teste de resistência.

TÂNCIA



#### Esmagar O Chão

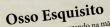
Você chuta para cima a areia que o cega por 1d4 rodadas (Teste de Resistência de Con anula).



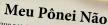
### Você O Tornou Mais Rápido

Seu alvo esta acelerado (magia velocidade) por 1d4 rodadas.

MÁGICO



Você larga o que estiver segurando na mão inábil.



Seu ataque acerta o animal ou montaria aliada mais próxima.

#### Cabeçada Ruim

Você está atordoado por 1 turno (Teste de Resistência de Con anula).

### Bloqueio De Conjuração

Você não pode conjurar essa magia por 24 horas.

MÁGICO



#### Torto

Você recebe desvantagem em todos os ataques com essa arma até que ela seja reparada.



Você usa o dobro das munições nesse ataque.

DISTÂNCIA



# Peguei Seu Ataque

O alvo pode tentar derrubar ou empurrar você (o alvo escolhe).



### Cambaleando Para A Esquerda

Você está atordoado por 1 turno (Teste de Resistência de Con anula).



### Batida No Escudo

Seu ataque causa dano ao seu escudo.



ISTÂNCIA



### Tudo O Que Você

Tem

Você está exausto (teste de Resistência de Con anula).



Ele É Afiado Você recebe 1d6 pontos de dano + seu modificado de Força.



### Você O Fez Mais Forte

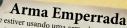
Todos os Testes de Resistência do alvo são feitos com vantagem por 1d4 turnos.

MÁGICO



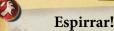
Melhor Dar

Seu ataque prejudica você em vez do alvo. Use o modificador de força do seu alvo no dano.

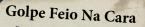


Se estiver usando uma arma de projétil, ela não funciona. Gaste 1 ação padrão para colocá-la para funcinar novamente.

DISTÂNCIA



Você está atordoado por 1 rodada.



Recebe 1 ponto de sangramento.



Você recebe 1 ponto de sangramento.

CORPO-A-CORPC

### Humm, Oops

O ataque causa dano a você em vez do alvo.

DISTÂNCIA

#### Unha Encravada

Você recebe desvantagem nas rolagens de ataque até que você role um acerto crítico.

NATURAL

#### Falha Intelectual

Seu ataque atinge o aliado mais próximo e é um ataque crítico.

MÁGICO



#### Enrolado

Você está exausto.

CORPO-A-COR



## Mal Alinhada

Você recebe desvantagem em todos os ataques com esta arma até ser reparada (CD 20 para concertar).



# Ele Mordeu O Seu

Punho

O alvo dá dano de mordida a você.



## Péssima Troca

O ataque atinge, mas você deve perder um espaço ou magia do nível mais alto disponível (à sua escolha).

MÁGICO

DISTÂNCIA



## Enganchada

Sua arma está presa em uma superficie próxima. CD 20 de força para liberá-la.

CORPO-A-CORPO

DISTÂNCIA



# Cotovelo de Arqueiro

Você recebe desvantagem em todas as rolagens de ataque a distância por 1d4 minutos.



Desequilibrado Você só pode realizar ação de movimento na próxima rodada.



## Protetor de Magias

O alvo ganha resistência magica igual a 11+ seu nível de conjurador por 1d6 rodadas.

MÁGICO



# Ataque as Escuras

Todos os inimigos ficam com cobertura por 1d4 rodadas.

DISTÂNCIA



#### Mire Melhor Na Próxima Vez

Por 3 rodadas, você deve gastar uma ação completa para fazer um único ataque.



### Colisão Brutal

Seu ataque atinge, mas você está atordoado por 2 rodadas.



## Transferência de Energia

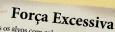
O efeito mágico de nível mais alto em você é transferido para o seu alvo.

MÁGICO



# Comendo Terra

Você esta caído e cego por 1d3 rodadas.



Todos os alvos com cobertura ganham cobertura completa contra você durante 3 turnos.

ISTÂNCIA



## Isso Tem Gosto Horrível!

Se for uma jogada de ataque de mordida, você fica nauseado por 1d6 turnos.



Transferência de Energia Você perde uma determinada magia ou espaço de

magia randomicamente. Seu alvo pode conjurar a sua magia perdida no próximo turno.



## Segundas Intenções Você está envenenado por 1d6 turnos.



Você é incapaz de fazer ataques a distância pelos próximos 1d6 Turnos.



#### Unha Quebrada

Se seu ataque for um ataque com garra, soco ou ataque desarmado, você não poderá realizar esse ataque por 1d6 Turnos.



## Vácuo de Magia

1d3 efeitos mágicos ativos em você são dissipados (determinar randomicamente).

MÁGICO



#### Vibração

Se você estiver usando uma arma de contusão, você toma 1d3 pontos de dano de força e larga sua arma no chão.





Você se move 1 quadrado para trás e está caído.

DISTÂNCIA



#### Furando o Pé

Você toma 1d3 pontos de dano e seu deslocamento é reduzido a metade até ser curado.



## Tolo de Mente Fraca

Você recebe 3 de dando em Sab.

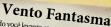
MÁGICO



## **Final Errado**

Se você estiver usando uma arma cortante, você toma 1d6 pontos de dano e 1 ponto de

sangramento.



Quando você levanta seu arco para disparar uma brisa começa. Você recebe desvantagem em seus ataques por 3 turnos.



# Pensando Demais

Seu alvo tem o bônus da armadura ou armadura natural dobrado por 3 turnos.



#### Energia Reduzida

Você toma 1d6 pontos de dano de Int.

MÁGICO



# Espere! O Que?

Você fica envenenado por 1 turno



## Não Me Bata!

Por 3 turnos, você tem desvantagem para acertar ataques a distância nos inimigos que estiverem em batalha corpo a corpo com seus aliados.

DISTÂNCIA



# Nervo Comprimido

Se você tiver deslocamento maior que 1,5 metros, ele é reduzido para 1,5 metros por 3 turnos.



#### Lapso Mental

No seu próximo turno, o seu alvo pode te fazer uma sugestão.

MÁGICO

© 2008 Paizo Publishing, LLC



# Você Quis Fazer Isso?

Você se move 3 metros e provoca ataques de oportunidade.

CORPO-A-CORPO

# Julgando Mal a Distância

Todas as suas rolagens de ataque a distância recebem desvantagem por 3 turnos.

DISTÂNCIA

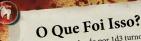
# Não é o Ponto Fraco

A armadura do seu inimigo recebe 1d6 de dano, você recebe 1d6 de dano e não pode usar este ataque por 3 turnos.

## Como Isso Aconteceu?

Uma nuvem fedorenta aparece centrada em você.

MÁGICO



Você fica atordoado por 1d3 turnos.

## Vendo Em Dobro

Todos os seus ataques tem 50% de chance de erro por 2 turnos.



#### Dente Quebrado

Você recebe desvantagem com este ataque por 1d6 minutos.

### Imagem Fragmentada

1d4+2 clones aparecem perto do seu alvo. Estas imagens duram 1 minuto ou até serem destruídas.

MÁGICO



# Pegada Ruim

Sua arma não causa dano pelos próximos 3 turnos.

#### Hã?

Você está confuso por 1 turno.

DISTÂNCIA



#### Olho Estranho

Você está cego por 1 turno.



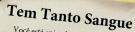
#### Lançamento

Você é jogado 1d6x3 metros para cima (teste de resistência de sab nega o efeito).

MÁGICO



Sua arma voa 2d6 quadrados em uma direção aleatória.



Você está enjoado por 1d6 turnos.

DISTÂNCIA

#### Movimento Sem Intenção

Você se move 3 metros e provoca ataques de oportunidade.

#### É Brilhante

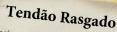
Você está cego por 2 turnos.



## Evitar, Desviar, Esquivar e Girar

Você está confuso por 2 turnos.

CORPO-A-CO



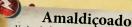
Você recebe 3 pontos de dano em Des.

DISTÂNCIA



#### Picada Falha

Você recebe 1d6 pontos de dano e desvantagem com esse ataque por 1d4 turnos.



Você recebe desvantagem em suas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e perícias. Este efeito acaba com o uso da magia remover maldição.

MÁGICO



# Falha Catastrófica

Você cai inconsciente por 1d6 turnos (teste de resistência de Sab nega efeito).

CORPO-A-CORPO



Se for uma arma de arremesso, ela voa 2 vezes o seu alcance em uma direção aleatória.

DISTÂNCIA



# Não Pegue Nisso

Você recebe 1 ponto de dano de Con.

### Esmagamento Mágico

Você falha automaticamente o seu próximo teste de resistência.

MÁGICO

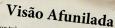
c 2008 Paizo Publishing, LLC



# O Fim da Lâmina

Você recebe 1 ponto de dando de Con.

CORPO-A-CORPC



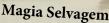
Por três turnos você está envenenado.

DISTÂNCIA

#### Nós Temos Um Vencedor

Você cai inconsciente por 1d6 turnos (teste de resistência de Sab nega efeito).

NATURAL



Role na tabela de magia selvagem do Feiticeiro.

MÁGICO



# Punho Quebrado

Sua arma racha. Você recebe desvantagem em todos os ataques até ela ser reparada (CD 20).





# **Todos Polegares**

Você perde seu bônus de destreza para ataques pelos próximos 3 turnos.



DISTÂNCIA

#### Lufada

O ataque causa dano a você ao invés do alvo.



#### Isto É Difícil

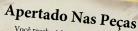
Você recebe 1 ponto de dano de Con.

MÁGICO



# Mire Nos Olhos

Você está cego por 2 turnos.



Você recebe 1d6 pontos de dano.



# Ventos Da Mudança

por 1d6 turnos.

Agora eu Vejo Você...

Seu alvo se torna invisível por 1d4 turnos.

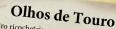
MÁGICO



# Neblina de Guerra

Você não ameaça quadrados por 1d6 turnos.





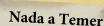
Seu tiro ricocheteia e acerta perto do seu olho. Você está cego por 2 turnos.



# Dedo Esmagado

Seu alvo recebe o dando normal, você recebe o dobro do dano.

NATURAL



Você está amedrontado por 2d4 turnos.

MÁCICO

C 2008 Paizo Publishing, LLC



TRADUÇÕES