

# GAMEMASTERY™



# CRITICAL FUMBLE DECK

## 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 5º 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



## Ultrapassar

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.

MÁGICO



## Erro Crítico

O ataque atinge você e é um ataque crítico.

CORPO-A-CORPO



## Whoops

Você está caído.

DISTÂNCIA



## Fora de Posição

Você não pode usar este ataque por 1 turno.

NATURAL



## Dreno Mental

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

MÁGICO



## Sem Equilíbrio

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

**CORPO-A-CORPO**



## Fogo Amigo

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.

**NATURAL**



## 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.

CORPO-A-CORPO



## Munição Derramada

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

DISTÂNCIA



## Apenas um Gosto

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

NATURAL



## Feitiço Cansativo

Você está exausto.

MÁGICO



## Todo Aberto

Você está caído por 1 turno.

CORPO-A-CORPO



## 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



## Músculo Puxado

Você recebe 1d4 de dano em For.

CORPO-A-CORPO



## Ataque Embaraçoso

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

DISTÂNCIA



## Mordi Minha Língua

Você recebe um ponto de sangramento.

NATURAL



## Fogo Arcano

Você recebe 2d6 de dano de fogo.

MÁGICO





## 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.

NATURAL



## Reflexão

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

MÁGICO



## Balanço Traseiro

O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

CORPO-A-CORPO



## Todo Aberto

Você está caído por 1 turno.

DISTÂNCIA



## Tropeço

Você está caído por 1 turno.

NATURAL



## Emaranhado

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

MÁGICO



## **Eu Te Disse Que É Afiado**

Você rece 1d6 de dano de sangramento.

**CORPO-A-CORPO**



## **Klutz**

Você derruba sua arma.

**DISTÂNCIA**



## **Pare de Acertar Você Mesmo**

O ataque causa dano a você ao inves do alvo.

**NATURAL**



## **Não Eu, Seu Idiota**

Seu ataque acerta um aliado perto do alvo.

**MÁGICO**



## Balanço Giratório

Você está envenenado por 1d4 rodadas.

CORPO-A-CORPO



## Cortado

Você recebe um ponto de sangramento.

DISTÂNCIA



## Torcido

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

NATURAL



## 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**



## **Fogo Traseiro**

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**



## Lâmina Quebrada

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

**CORPO-A-CORPO**



## Um Pedacoço do Meu Baço

Você recebe 1 ponto de dano de Con.

**DISTÂNCIA**



## Frustação

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

**NATURAL**



## 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



## Entorse

Você recebe 1d4 de dano de Des.

DISTÂNCIA



## Sangramento No Punho

Você recebe 1d6 de sangramento.

NATURAL



## Vertigem

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

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

NATURAL



## Olhos Sangrando

Você recebe 1d6 de sangramento.

MÁGICO





## Dedos de Manteiga

Você derruba sua arma.

CORPO-A-CORPO



## Estalo de Corda

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).

NATURAL



## Exaustão Mágica

Você não pode conjurar magias por 1 turno.

MÁGICO



## Tensão

Você recebe 1d4 pontos de dano em Des.

CORPO-A-CORPO



## Amarrado

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.

NATURAL



## Onda de Frio

Você recebe 2d6 de dano de frio.

MÁGICO



## Ataque Embaraçoso

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

CORPO-A-CORPO



## Você Vai Atirar No Seu Olho

O ataque atinge você e é um ataque crítico.

DISTÂNCIA



## Ataque Cansativo

Você está exausto.

NATURAL



## Ácido Invertido

Você recebe 2d6 de dano ácido.

MÁGICO



## Entalhado

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

CORPO-A-CORPO



## Dedos Quebrados

Você recebe 1d6 de sangramento.

DISTÂNCIA



## Músculo Chorando

Você recebe 1d4 de dano de For.

NATURAL



## Retorno Elétrico

Você recebe 2d6 pontos de dano de eletricidade.

MÁGICO



## Desculpe

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

**CORPO-A-CORPO**



## Perdendo O Alvo

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

**DISTÂNCIA**



## Entorse

Você recebe 1d4 de dano de Des.

**NATURAL**



## 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**



## Arma Errada

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.

**NATURAL**



## 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.

**CORPO-A-CORPO**



## Perto Demais Da Orelha

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

**DISTÂNCIA**



## Alfinetes e Agulhas

Você está envenenado por 1d6 turnos.

**NATURAL**



## 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**



## Inseguro

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)

**NATURAL**



## Erro!

O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

**MÁGICO**





## Armadura Amassada

Seu ataque causa dano a sua armadura.

CORPO-A-CORPO



## Controle Perdido

No próximo turno você pode executar apenas ação de movimento.

DISTÂNCIA



## Maltratado

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

NATURAL



## Explosão Inesperada

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

MÁGICO



## Golpear

Você está atordadoo 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).

**NATURAL**



## 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.

**CORPO-A-CORPO**



## Erro Incrível

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.

**NATURAL**



## Você O Fez Maior

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.

**DISTÂNCIA**



## **Turbilhão De Vergonha**

Seu ataque causa dano a todos os alvos adjacentes a você, exceto o alvo original.

**NATURAL**



## **Componentes Misturados**

Você só pode se movimentar na próxima rodada.

**MÁGICO**



## Balanço Traseiro

O ataque causa dano a você ao invés do alvo.

**CORPO-A-CORPO**



## Na Linha De Fogo

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

**DISTÂNCIA**



## Cabeça Encontra Parede

Você está atordoado por 1d3 turnos.

**NATURAL**



## 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**



## Guarda Baixa

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

**DISTÂNCIA**



## 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**



## 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.

**DISTÂNCIA**



## Esmagar O Chão

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

**NATURAL**



## Você O Tornou Mais Rápido

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

**MÁGICO**



## Osso Esquisito

Você larga o que estiver segurando na mão inábil.

**CORPO-A-CORPO**



## Meu Pônei Não

Seu ataque acerta o animal ou montaria aliada mais próxima.

**DISTÂNCIA**



## Cabeçada Ruim

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

**NATURAL**



## 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.

CORPO-A-CORPO



## Falha Dupla

Você usa o dobro das munições nesse ataque.

DISTÂNCIA



## Peguei Seu Ataque

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

NATURAL



## Cambaleando Para A Esquerda

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

MÁGICO



## Batida No Escudo

Seu ataque causa dano ao seu escudo.

CORPO-A-CORPO



## Tudo O Que Você Tem

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

DISTÂNCIA



## Ele É Afiado

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

NATURAL



## 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.

**CORPO-A-CORPO**



## Arma Emperrada

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

**DISTÂNCIA**



## Espirrar!

Você está atordoado por 1 rodada.

**NATURAL**



## Golpe Feio Na Cara

Recebe 1 ponto de sangramento.

**MÁGICO**



## Cortado

Você recebe 1 ponto de sangramento.

CORPO-A-CORPO



## 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-CORPO



## Mal Alinhada

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

DISTÂNCIA



## Ele Mordeu O Seu Punho

O alvo dá dano de mordida a você.

NATURAL



## Péssima Troca

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

MÁGICO



## Enganchada

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

CORPO-A-CORPO



## Cotovelo de Arqueiro

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

DISTÂNCIA



## Desequilibrado

Você só pode realizar ação de movimento na  
próxima rodada.

NATURAL



## Protetor de Magias

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

MÁGICO



## Ataque as Escuras

Todos os inimigos ficam com cobertura por 1d4 rodadas.

CORPO-A-CORPO



## Mire Melhor Na Próxima Vez

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

DISTÂNCIA



## Colisão Brutal

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

NATURAL



## Transferência de Energia

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

MÁGICO



## Comendo Terra

Você está caído e cego por 1d3 rodadas.

CORPO-A-CORPO



## Força Excessiva

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

DISTÂNCIA



## Isso Tem Gosto Horrível!

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

NATURAL



## Transferência de Energia

Você perde uma determinada magia ou espaço de magia randomicamente. Seu alvo pode conjurar a sua magia perdida no próximo turno.

MÁGICO





## Segundas Intenções

Você está envenenado por 1d6 turnos.

**CORPO-A-CORPO**



## Embolado

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

**DISTÂNCIA**



## Unha Quebrada

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

**NATURAL**



## 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.

**CORPO-A-CORPO**



## Coice

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.

**NATURAL**



## Tolo de Mente Fraca

Você recebe 3 de dano em Sab.

**MÁGICO**



## Final Errado

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

**CORPO-A-CORPO**



## Vento Fantasma

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

**DISTÂNCIA**



## Pensando Demais

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

**NATURAL**



## Energia Reduzida

Você toma 1d6 pontos de dano de Int.

**MÁGICO**



## **Espere! O Que?**

Você fica envenenado por 1 turno

**CORPO-A-CORPO**



## **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.

**NATURAL**



## **Lapso Mental**

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

**MÁGICO**



## 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.

**NATURAL**



## Como Isso Aconteceu?

Uma nuvem fedorenta aparece centrada em você.

**MÁGICO**



## O Que Foi Isso?

Você fica atordoado por 1d3 turnos.

**CORPO-A-CORPO**



## Vendo Em Dobro

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

**DISTÂNCIA**



## Dente Quebrado

Você recebe desvantagem com este ataque por 1d6 minutos.

**NATURAL**



## Imagem Fragmentada

1d4+2 dones 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.

CORPO-A-CORPO



## Hã?

Você está confuso por 1 turno.

DISTÂNCIA



## Olho Estranho

Você está cego por 1 turno.

NATURAL



## Lançamento

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

MÁGICO



## Jogar

Sua arma voa 2d6 quadrados em uma direção aleatória.

**CORPO-A-CORPO**



## Tem Tanto Sangue

Você está enjoado por 1d6 turnos.

**DISTÂNCIA**



## Movimento Sem Intenção

Você se move 3 metros e provoca ataques de oportunidade.

**NATURAL**



## É Brilhante

Você está cego por 2 turnos.

**MÁGICO**





**Evitar, Desviar,  
Esquivar e Girar**  
Você está confuso por 2 turnos.

**CORPO-A-CORPO**



**Tendão Rasgado**

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.

**NATURAL**



**Amaldiçoado**

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



## Derrubar

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.

NATURAL



## Esmagamento Mágico

Você falha automaticamente o seu próximo teste de resistência.

MÁGICO



## O Fim da Lâmina

Você recebe 1 ponto de dando de Con.

**CORPO-A-CORPO**



## Visão Afunilada

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**



## Magia Selvagem

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).

CORPO-A-CORPO



## 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.

NATURAL



## Isto É Difícil

Você recebe 1 ponto de dano de Con.

MÁGICO



## Mire Nos Olhos

Você está cego por 2 turnos.

CORPO-A-CORPO



## Apertado Nas Peças

Você recebe 1d6 pontos de dano.

DISTÂNCIA



## Ventos Da Mudança

Você não ameaça nenhum quadrado por 1d6 turnos.

NATURAL



## Agora eu Vejo Você...

Seu alvo se torna invisível por 1d4 turnos.

MÁGICO



## Neblina de Guerra

Você não ameaça quadrados por 1d6 turnos.

**CORPO-A-CORPO**



## Olhos de Touro

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

**DISTÂNCIA**



## Dedo Esmagado

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

**NATURAL**



## Nada a Temer

Você está amedrontado por 2d4 turnos.

**MÁGICO**



© 2008 Paizo Publishing, LLC