



YUDEN

O Exército com uma Nação

Autor desconhecido



YUDEN: O EXÉRCITO COM UMA NAÇÃO

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Desconhecido

Publicação Original

Blog RPG & Chá Preto
<http://rpgchapreto.blogspot.com.br/>

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

A idéia desse e-book surgiu quando acessamos o blog RPG & Chá Preto e ficamos impressionados com a qualidade do material publicado e logo pensamos ... “também queremos isso no Homeless Dragon”. E foi aí que decidimos enviar um email para a equipe do blog pergutando se poderíamos publicar os e-books deles no nosso blog e adaptados para o sistema Old Dragon, que é o que utilizamos no Homeless Dragon.

Eles gentilmente autorizaram que fizéssemos isso e a partir de agora temos uma responsabilidade enorme em adaptar esse material com o mesmo capricho que eles publicaram no RPG & Chá Preto.

Vamos nos esforçar para que essas adaptações fiquem a altura dos originais e que voces possam usar essas idéias em suas mesas. Recomendamos fortemente que visitem o RPG & Chá Preto, esse é o link: <http://rpgchapreto.blogspot.com.br/>

ÍNDICE

Apresentação.....	4
A tradição de militar de Yuden.....	4
O exército de Yuden.....	5
Mitkov Yudennach III	9

APRESENTAÇÃO

Yuden - O Exército com uma nação é um suplemento inicialmente publicado para o Tormenta RPG que será adaptado para o sistema Old Dragon.

Nessa adaptação vocês terão acesso a ficha do príncipe Mitkov Yudennach III, algumas Especializações exclusivas de Yuden e estatísticas do exército de Yuden.

Yuden é uma cidade do cenário Tormenta, mas que pode ser adaptada para outros cenários ou ser tomada como base para a criação de outras cidades.

A tradição militar de Yuden

O Exército com uma nação não tem essa alcunha a toa. Em Yuden, não há plebeu, mas sim soldado; não há nobre, mas sim general.

Ao longo de séculos de guerras, o povo de Yuden desenvolveu novas técnicas de luta, muitas das quais jamais foram vistas fora das fronteiras do reino. Uma parte deste conhecimento militar está descrito abaixo, na forma de duas novas especializações.

Soldado de elite de Yuden

A maior parte das nações tem um exército; Yuden é o Exército com Uma Nação. Quase todos os cidadãos de Yuden sabem lutar, quase todos empunham armas (mesmo que sejam simples facas ou foices), quase todos têm uma postura e disciplina marciais. Pode-se dizer que quase todos os cidadãos de Yuden são, ao seu modo, soldados.

O soldado de elite de Yuden faz todos esses parecerem amadores. O soldado de elite é a verdadeira máquina de combate que torna o Exército com Uma Nação tão



temido. Mais do que homens que sabem lutar paramais do que guerreiros, os soldados de elite são treinados e forjados apenas para cumprir ordens e matar os inimigos do reino.

Não se consideram heróis, não desejam ser aventureiros, não almejam, necessariamente, ser oficiais. Sabem que a força de Yuden depende de suas fileiras de infantaria, daqueles que têm orgulho em fazer parte do todo, dos que se destacam apenas na parede de escudos e na falange. O soldado de elite não sonha, não se distrai, não teme, não questiona, não fraqueja. Ele obedece. E mata.

No nível 5, o Soldado de Elite de Yuden recebe +1 de Bonus de Ataque sempre que usar uma arma.

No nível 8, o Soldado de Elite de Yuden, demonstra todo seu desprezo as raças não humanas e passa ter um um prazer sádico em derrotar criaturas que eles consideram fracas e, por isso recebem +2 de bônus em suas jogadas de dano com armas contra todas as criaturas do tipo humanóide que não forem humanas.

No nível 16, o Soldado de Elite de Yuden se torna um mestre das técnicas de luta podendo causar X.d6 a mais de dano, onde X é seu ajuste de Força dividido por 2 e arredondado para baixo. Por exemplo, se o Soldado de Elite de Yuden tem 20 de Força, seu ajuste é +5, sendo assim ele causará mais 2d6 de dano.

Pré Requisitos

Para se tornar um Soldado de Elite de Yuden, o personagem deve ser nativo de Yuden e ter servido ao Exército de Yuden. O alinhamento tem que obrigatoriamente ser ordeiro e deve ter no mínimo 14 de Força.

Oficial de Yuden

Uma guerra é vencida em duas frentes: batalha e tática. Enquanto soldados empunham armas, matam e morrem na parede de escudos, o oficial planeja, movendo vidas como peças de um jogo. O oficial de Yuden, treinado nas melhores escolas militares de Arton, sabe como fazer valer cada sacrifício de seus homens, e sabe como motivá-los a esse sacrifício.

Oficiais de Yuden podem ser aristocratas empolados que nunca tocaram em armas ou veteranos endurecidos, que galgaram sua posição através de esforço e sangue. Podem sofrer com cada morte entre seus comandados, ou vê-los como meros peões. De qualquer forma, o oficial de Yuden domina a estratégia e a preparação da batalha, e entende a realidade da guerra.

Sabe que, para que os soldados possam vencer no campo e os heróis possam realizar seus feitos, é necessário haver tática. Homens matam e morrem por e para um oficial de Yuden. E é assim que deve ser.

No nível 5, o Oficial de Yuden consegue identificar os pontos fracos de seus inimigos, sempre que um Oficial de Yuden ou seu comandado atacarem um inimigo pelos flancos receberão +3 de Bonus de Ataque.

No nível 8, o Oficial de Yuden tem controle total sobre seu exército, todos os deslocamentos que seu exército ou pelotão precisem fazer serão 25% mais rápidos, e ainda nesse nível o Oficial de Yuden pode soltar um poderoso grito de guerra que motivará todos os seus comandados que puderem ouvir o grito, esse grito permitirá que os comandados façam uma nova Jogada de Proteção caso estejam sob o efeito de alguma magia ou encantamento.

No nível 16, o Oficial de Yuden tem a confiança total de seu país, seus comandados tem orgulho de tê-lo como líder e se superam para atender suas expectativas, nesse nível, todos os comandados do Oficial de Yuden causam 1d8 a mais de dano em seus oponentes.

Pré Requisitos

Para se tornar um Oficial de Yuden, o personagem deve ser nativo de Yuden e ter comandado um pelotão de pelo menos 10 soldados em batalha e ter vencido. O alinhamento deve ser Ordeiro e deve ter no mínimo 14 de Força e 14 de Carisma.

O exército de Yuden

Yuden é um reino muito influente e poderoso. Ao contrário de Deheon, Yuden possui um regente tirânico, uma nobreza



arrogante e um povo que despreza forasteiros. Por causa disso, a chance de que um grupo de aventureiros acabe lutando com uma patrulha do exército de Yuden é muito grande! Quando isso acontecer, use as estatísticas a seguir. Note que os soldados comuns são mais oponentes mais difíceis que soldados comuns, os soldados de Yuden, possuem um treinamento rigoroso e especializado, que rende militares muito bem preparados; por isso. Da mesma forma, o equipamento utilizado pelo exército de Yuden é de ótima qualidade. Uma patrulha é formada por quatro a oito homens, entre soldados e besteiros, e é liderada por um sargento. Uma patrulha típica pode ser encontrada nas estradas e nas cidades do reino, enquanto que patrulhas formadas por veteranos são designadas para proteger locais importantes.

Além dos itens descritos nas estatísticas abaixo, todos os militares carregam cantil, mochila, rações de viagem e saco de dormir.

Soldado humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 2d4

Prêmios: 20% | 100XPs

Movimento: 6

Moral: 9

FOR 13 DES 13 CON 11

INT 11 SAB 11 CAR 10

CA: 16

JP: 14

DV: 3

Ataque: Espada longa +2 (1d8+2)

Soldado veterano humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 2d4

Prêmios: 25% | 120XPs

Movimento: 6

Moral: 10

FOR 14 DES 13 CON 12

INT 10 SAB 11 CAR 10

CA: 16

JP: 13

DV: 4

Ataque: Espada longa +2 (1d8+2)

Besteiro humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 2d4

Prêmios: 20% | 100XPs

Movimento: 9

Moral: 11

FOR 13 DES 13 CON 11

INT 11 SAB 11 CAR 10

CA: 12

JP: 13

DV: 2

Ataques:

Espada Curta +2 (1d6+2)

Besta Pesada +5 (1d6+5)

Besteiro veterano humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 2d4

Prêmios: 25% | 120XPs

Movimento: 9

Moral: 12

FOR 13 | DES 14 | CON 12

INT 10 | SAB 11 | CAR 10

CA: 13

JP: 13

DV: 3

Ataques:

Espada Curta +2 (1d6+2)

Besta Pesada +6 (1d6+6)

Sargento humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 2d4

Prêmios: 40% | 160XPs

Movimento: 6

Moral: 13

FOR 15 DES 12 CON 13

INT 10 SAB 10 CAR 12

CA: 16

JP: 13

DV: 5

Ataques:

Espada Bastarda +2 (1d10+2)

Besta Pesada +4 (1d6+4)

Sargento veterano humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 1d4

Prêmios: 50% | 190XPs

Movimento: 6

Moral: 14

FOR 16 | DES 13 | CON 14

INT 11 | SAB 11 | CAR 11

CA: 17

JP: 13

DV: 6

Ataques:

Espada Bastarda +2 (1d10+2)

Besta Pesada +5 (1d6+5)

Cavaleiros

Um cavaleiro usando uma armadura de placas, com uma túnica com o brasão de Yuden.

Muitos desses cavaleiros pertencem à nobreza de Yuden, o que só colabora para a atitude desdenhosa que eles têm com as outras pessoas. Eles acreditam que uma investida montada com suas lanças



é capaz de derrotar qualquer inimigo, e lutam de acordo. Lembre-se de que se eles estiverem lutando montados eles recebem +1 de bônus em suas jogadas de ataque contra quaisquer oponentes a pé que sejam de tamanho Médio ou menor. e montado em um garanhão de guerra. Tem um nariz empinado e uma expressão arrogante.

Cavaleiro humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: 50% | 600XPs

Movimento: 9

Moral: 15

FOR 17 | DES 12 | CON 13

INT 10 | SAB 10 | CAR 11

CA: 18

JP: 12

DV: 8

Ataques:

Espada Longa+4 (1d10+4)

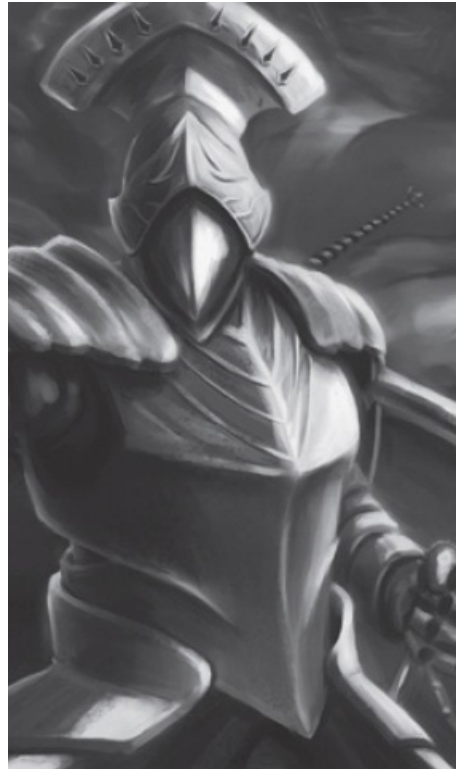
Besta Pesada +5 (1d6+5)

Lança de Montaria +6 (1d10+6)

Clérigo de Keen

Este clérigo usa uma armadura de metal tão pesada que faz com que ele pareça uma estátua de aço, e um escudo tão grande quanto uma porta, com o símbolo de Keenn desenhado nele. Tem um olhar agressivo e uma voz brusca e alta, e parece sempre prestes a iniciar uma luta.

A estatística a seguir representa os clérigos de Keenn que acompanham as patrulhas do exército, ou que servem de guardas em prédios do governo nas cidades do reino. Eles são fanáticos por seu deus e por Yuden, e acreditam que o melhor que podem fazer é submeter os outros povos às leis deles. O caminho para fazer isso? A guerra, é claro.



Clérigo de Keen humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 1d4

Prêmios: 40% | 450XPs

Movimento: 6

Moral: 13

FOR 12 DES 14 CON 14

INT 12 SAB 18 CAR 11

CA: 14

JP: 14

DV: 5

Ataques:

Maça de Guerra +2 (1d8+2)

O Clérigo de Keen pode ter magias dos seguintes círculos:

4 de Primeiro Círculo

3 de Segundo Círculo

2 de Terceiro Círculo

1 de Quarto Círculo



Campeão

Um homem grandalhão e peludo, com braços do tamanho de toras de madeira e duros como pedra. Veste uma armadura de escamas, e empunha um machado de duas lâminas.

O campeão de uma aldeia de Yuden é um adversário bastante perigoso. Eles gostam de lutar, e o pior, não se importam com defesa – sua única “estratégia” é matar seu inimigo antes deles mesmo morrerem...

Campeão humano

(Médio e Neutro | Qualquer)

Encontros: 1

Prêmios: 50% | 700XPs

Movimento: 9

Moral: 18

FOR 18 | DES 14 | CON 14

INT 11 | SAB 11 | CAR 10

CA: 18

JP: 13

DV: 10

Ataques:

Machado Flamejante +4 (1d10+6)

Mitkov Yudennach III

O Príncipe Mitkov, regente de Yuden, sempre estava pronto a guerrear, e salivava pela coroa do Reinado há muito.

Mitkov Yudennach (Hum, O, HdA, M,15), príncipe regente de Yuden, é uma figura amada e desprezada, alvo de temor e escárnio, ao mesmo tempo. Criado na disciplina marcial de Yuden, dentro da família real, Mitkov teve uma juventude que não sugeria sua vida adulta. Parecia desconsiderar muito do respeito e sobriedade tão valorizado em sua terra, e adotava uma postura arrogante e displicente.

Conhecido por seus caprichos, tinha uma guarda pessoal formada por crianças, os assim-chamados “Órfãos”. Outras excêntridades marcaram o início de sua vida. Mitkov assumiu a coroa de Yuden após eventos confusos durante uma cerimônia de Keenn, o Deus da Guerra, onde um forasteiro seria apontado como o Dançarino de Guerra de Yuden, o grande campeão do reino. O pai de Mitkov, Fiodor, foi assassinado em meio ao tumulto, após a cerimônia ter sido interrompida. Até hoje sussurra-se que o próprio Mitkov teria sido o responsável. Todos os Órfãos morreram pouco depois.

Mesmo sendo o regente, Mitkov manteve o título de “príncipe” de acordo com a tradição de Yuden, só poderia ser chamado rei quando se casasse. Isso quase aconteceu vários anos após sua coroação. Mitkov conseguiu forçar um casamento de interesses com a princesa Rhana, filha do Rei-Imperador Thormy, o regente de Deheon e líder de todo o Reinado.

Thormy desejava criar a paz entre os dois reinos, historicamente hostis. Mitkov desejava a coroa do Reinado. Contudo, a princesa Rhana fugiu pouco antes da cerimônia de casamento. Mitkov, enfurecido, cortou todas as tentativas de diplomacia com Deheon, e uma guerra passou a esta mais próxima do que nunca. A fuga de Rhana foi acobertada, mas Mitkov sofreu humilhação pública, sendo alvo de ridículo em muitos reinos. Em Yuden, entretanto, Rhana passou a ser sinônimo das palavras mais baixas que podem descrever uma mulher.

Mitkov ainda deseja o respeito de ser chamado de rei, e deseja poder político sobre o Reinado. Sabe que, num simples conflito aberto, Yuden poderia estar em desvantagem. Mitkov ainda diz saber como derrotar a temida Aliança Negra, mas não revelará a informação a menos que seja feito Rei-Imperador. O príncipe está há muito parado, e vários regentes perguntam-se o que estará arquitetando.

Equipamentos: considerando que é o regente do Exército com uma Nação, não é de se espantar que Mitkov possua itens muito poderosos. Quando parte para uma batalha, o príncipe carrega os seguintes equipamentos: sua espada pessoal, Vitoriosa, a armadura de sua família, a Couraça Yudennach, um anel de proteção +4, um cinto de força do gigante +6, um escudo grande da reflexão +3 e um manto da resistência +5.



Vitoriosa é uma espada longa +2 com o seguinte poder: sempre que seu usuário derrubar uma criatura em combate (reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos) com a espada, seu bônus de Ataque aumenta em 1 (até um máximo de +5) até o final do dia.

Como uma ação livre, o usuário pode reduzir em 1 o bônus de melhoria da arma quando realizar um ataque com ela.

Se o fizer, recebe +4 de bônus de ataque nesta jogada e causa dano dobrado. O bônus de melhoria da Vitoriosa não pode ser reduzido para menos do que +2.

A Couraça Yudennach é um peitoral de mitral +4, que concede a seu usuário +4 de Classe de Armadura.

Lembre-se de que Mitkov possui um armorial vasto à sua disposição, e se tiver tempo para se preparar poderá usar itens ideais para uma situação específica (por exemplo, usar uma arma flamejante contra gigantes do gelo).

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products trademark to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia