



## Jardineiros e Goblins

Um RPG solo sobre proteger seu jardim da destruição causada por goblins

**Autoria, Diagramação e Revisão**

Lu Cavalheiro

<https://lucavalheiro.itch.io>

### Licença

Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional

[https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)

### Artes

*Goblin with mushrooms*, fotografia de 2022-08-15 de David Goode

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:David\\_Goode\\_-\\_Goblin\\_with\\_mushrooms.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:David_Goode_-_Goblin_with_mushrooms.JPG)

Em **Jardineiros e Goblins**, você é um jardineiro que deve cuidar e proteger suas plantas contra goblins que querem causar uma destruição generalizada em seu pedacinho de chão. Quem são esses goblins? Podem ser espíritos malévolos, entidades “brincalhonas”, ou mesmo as crianças perturbadas da sua vizinhança – quem sabe? –, mas isso não importa: seu jardim está para ser atacado e destruído, e seu objetivo neste jogo é o proteger dentro das suas capacidades.



**Jardineiros e Goblins** foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorlds** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

## Criando seu jardim

Você começa o jogo com uma **Zona** e 1 **Ponto de Ação** (PA) máximo. Uma **Zona** representa uma região do seu jardim na qual você plantou o mesmo tipo de plantas, por isso dê a ela uma **Descrição** clara e sucinta: *Minhas roseiras premiadas*, *Hortênsias enxertadas*, *Girassóis ucranianos*. Seja criativo, já que o jardim é seu e ninguém melhor do que você para saber o que você plantou nele. Em nenhuma hipótese as plantas atacarão os goblins, portanto nada de *Plantas carnívoras devoradoras de goblins*!

A seguir, vamos percorrer para que servem os **Pontos de Ação**:

- Você pode **Criar ou rearmar uma armadilha contra goblins** em uma única zona, efetivamente protegendo-a de destruição;
- Você pode **Recuperar uma zona destruída** pelos goblins;
- Você pode **Adicionar uma zona nova em seu jardim**.

A cada dia, você pode gastar seus PA conforme quiser. No primeiro dia, todas as zonas do seu jardim estão maravilhosas e perfeitas, logo você não precisará se preocupar em recuperar uma zona destruída. Você não precisa rolar dados para usar seus PAs. PAs não usados em um dia não se acumulam para o dia seguinte.

Porém, é à noite, enquanto você dorme, que os go-

blins agem. Role 1d6 para cada zona em seu jardim: se cair 1, 2 ou 3, os goblins não fizeram nada contra ela. Mas se cair 4, ou 5, os goblins atacaram aquela zona do seu jardim. Se havia uma armadilha contra goblins naquela zona, os goblins não conseguiram causar destruição nenhuma, mas a armadilha foi usada e não está mais defendendo aquela zona. Entretanto, se não havia uma armadilha contra goblins naquela zona, ou se o dado deu 6, os goblins conseguiram causar uma boa destruição. Mude a descrição daquela zona para refletir o estado destruído em que os goblins a deixaram.

Ao amanhecer, é sua vez de agir. Como já foi dito anteriormente, você pode usar seus PAs para criar ou rearmar uma armadilha contra goblins; recuperar uma zona que eles destruíram, alterando a descrição da zona no processo; ou você pode adicionar uma nova zona no seu jardim. Após suas ações, anoitece, você vai dormir e é a vez dos goblins agirem.

## Evoluindo seu jardim

A cada sete dias, faça as seguintes avaliações:

- Se uma zona passou esses sete dias sem ser destruída por goblins (seja porque eles tiveram azar nos dados ou você a protegeu com armadilhas), aumente seus PAs máximos em 2;
- Se uma zona foi destruída por goblins durante esses sete dias mas você a recuperou, aumente seus PAs máximos em 1. Não importa quantas vezes a zona foi recuperada, ela só renderá 1 PA por semana. Entretanto, diferentes zonas podem render PAs na mesma semana;
- Se uma zona foi destruída por goblins durante esses dias mas você não a recuperou, reduza seus PAs máximos em 2. Porém, não importa o que aconteça, você nunca pode ficar com menos do que 1 PA máximo.

## Fim do jogo

**Jardineiros e Goblins** termina quando os goblins conseguem destruir todas as zonas do seu jardim, ou quando você consegue acumular 10 PA máximos.

Boa jardinagem!