



CONSTRUINDO UMA CIDADE

um web enhancement para
o livro dos mestres 3.5

CRÉDITOS

| | |
|----------------------------------|----------------------------|
| Projeto: | David Noonan - James Wyatt |
| Edição: | Penny Williams |
| Escolha de Tipos: | Nancy Walker |
| Administração de Projeto: | Ed Stark |
| Produção Web: | Julia Martin |
| Desenvolvimento Web: | Mark A. Jindra |
| Design Gráfico: | Dawn Murin |

EDIÇÃO BRASILEIRA

| | |
|--------------------|-------------------|
| Tradução: | Daniel Paes Cuter |
| Revisão: | Gilvan Gouvêa |
| Editoração: | Adriana Almeida |



Baseado no DUNGEONS & DRAGONS original criado por Gary Gygax e Dave Arneson e na nova edição do DUNGEONS & DRAGONS produzida por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

©2003 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places or events are purely coincidental. This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content.

No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

Visit the DUNGEONS & DRAGONS website at www.wizards.com/dnd.

Se você pretende jogar uma aventura extensa, ou até mesmo uma campanha longa em um ambiente urbano, é importante ter tempo e empenho para descrever a cidade. O capítulo 5 do Livro do Mestre para D&D v.3.5 fornece uma estrutura básica para descrever alguns aspectos-chave da cidade, como os seus centros de poder, bens e personagens do Mestre de alto nível. Este web enhancement amplia aquele sistema básico para um mais completo, mas este trabalho adicional vale a pena, em termos de boa qualidade para jogar em uma campanha baseada em cidades.

A unidade básica deste sistema de construção de cidades é o distrito. Um distrito é aproximadamente equivalente para um quarteirão de cidades modernas ou uma pequena vizinhança. Em média ele equivale a 500 pessoas, embora alguns distritos (do mesmo modo que apartamentos) têm densidade populacional mais alta do que outros (do mesmo modo que uma fazenda nobre). Uma vez que um distrito é tão extenso, este sistema é impróprio para pequenos povoados. Um distrito possui sua população conhecida, limite de peças de ouro, recursos, PdMs importantes e personalidade ou “percepção.”

É mais fácil tanto para o Mestre quanto para seus jogadores considerarem uma metrópole inventada com oitenta distritos do que contemplar uma população abundante de 39.761 indivíduos. A estrutura da cidade torna-se até facilitada se você assumir que os distritos ou vizinhanças são apenas grupos de distritos idênticos. Então, uma metrópole pode possuir meia dúzia de distritos: porto, palacetes nobres, favela, quarteirão dos mercadores, quarteirão do templo e assim por diante.

Como ponto inicial, use vinte distritos para uma cidade pequena, quarenta para uma cidade grande e oitenta para uma metrópole. Se precisar também, você sempre poderá adicionar mais distritos, mas sua população total sofrerá um impacto que poderá ampliar sua cidade em uma categoria de tamanho. Tipos de distrito são apresentados na Tabela 1-1: Tipos de Distrito.

DESCRIÇÕES DOS DISTRITOS

Cada descrição de distrito inclui a informação chave seguinte:

Construções: Esta entrada detalha que tipo de construções pode ser encontrado no distrito. Veja o quadro Exemplo de Construções para negócios comuns para cada tipos de construção.

Primeira Impressão: Esta entrada consiste de uma sentença ou duas que descrevem as sensações ou impressões do distrito – isto é, os jeitos dos olhares, sons e cheiros que os personagens podem notar enquanto passam casualmente por ele.

Classe Social: Esta entrada denota a classe social dos residentes (alta, média ou baixa).

TABELA 1-1: TIPOS DE DISTRITO**População Baixa**

| Tipo de Distrito | Pop. total | Bbr | Brd | Clr | Drd | Gue | Mng | Pal | Rgr. | Lad | Fet | Mag | Adp | Ari | Plb | Esp | Cmb |
|------------------------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Distrito Civil | 350 | - | 3 | 3 | - | 8 | - | 1 | - | 8 | 2 | 3 | 2 | 10 | 232 | 30 | 48 |
| Distrito Civil, em Ruínas | 350 | - | 2 | 4 | - | 8 | - | - | - | 8 | 2 | 4 | 4 | 4 | 249 | 25 | 40 |
| Vizinhança Élfica | 350 | - | 2 | 2 | 2 | 8 | - | - | 2 | 7 | 1 | 4 | 2 | 4 | 241 | 30 | 45 |
| Distrito das Embaixadas | 350 | - | 3 | 4 | - | 9 | 1 | 1 | 1 | 9 | 2 | 4 | 2 | 50 | 230 | 14 | 20 |
| Distrito Financeiro | 350 | - | 2 | 3 | - | 5 | - | - | - | 10 | 2 | 3 | - | 10 | 249 | 50 | 15 |
| Lojas elegantes | 350 | - | - | - | - | 6 | - | - | - | 12 | 4 | 6 | 3 | 6 | 243 | 50 | 20 |
| Fortaleza do Soberano | 350 | - | 3 | 5 | - | 20 | - | - | - | - | - | - | - | 20 | 197 | 30 | 75 |
| Fortaleza do Soberano, Vazia | 350 | - | 3 | 3 | - | 10 | - | - | - | 8 | - | - | - | 4 | 257 | 25 | 40 |
| Distrito Mágico | 350 | - | 4 | 5 | 2 | 6 | - | - | - | 7 | 6 | 8 | 8 | 6 | 208 | 35 | 55 |
| Propriedades Nobres | 350 | - | 3 | - | - | 17 | - | 3 | - | 5 | - | - | - | 40 | 207 | 30 | 45 |
| Distrito dos Parques | 350 | - | 2 | 3 | 2 | 6 | 1 | 1 | 2 | 7 | 1 | 3 | 4 | 5 | 258 | 25 | 30 |
| Universidade | 350 | - | 5 | 6 | 1 | 6 | 2 | 1 | - | 6 | 3 | 6 | 5 | 10 | 239 | 30 | 30 |
| Residências dos Ricos | 350 | - | 2 | 3 | - | 8 | - | 1 | - | 7 | 2 | 4 | 2 | 15 | 226 | 30 | 50 |

População Média

| Tipo de Distrito | Pop. Total | Bbr | Brd | Clr | Drd | Gue | Mng | Pal | Rgr. | Lad | Fet | Mag | Adp | Ari | Plb | Esp | Cmb |
|------------------------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Residências de Classe Média | 450 | 1 | 3 | 4 | 1 | 9 | 1 | 1 | 1 | 9 | 2 | 4 | 4 | 4 | 341 | 25 | 40 |
| Vizinhança Anã | 450 | 3 | 1 | 4 | - | 18 | - | 1 | - | 7 | 1 | 1 | 2 | 4 | 318 | 30 | 60 |
| Caserna | 450 | 1 | 2 | 4 | - | 14 | 1 | 2 | 1 | 6 | 2 | 3 | 1 | 8 | 230 | 25 | 150 |
| Vizinhança de Gnomos | 450 | - | 2 | 3 | 1 | 10 | - | - | 1 | 10 | 2 | 6 | 4 | 2 | 344 | 25 | 40 |
| Distrito das Guildas | 450 | - | 3 | - | - | 6 | - | - | - | 6 | 2 | 3 | - | 5 | 329 | 50 | 40 |
| Distrito das Guildas, Antigo | 450 | - | 5 | - | - | 12 | - | - | - | 12 | 2 | 3 | - | 2 | 324 | 50 | 40 |
| Acampamento Halfling | 450 | - | 2 | 4 | 1 | 12 | - | - | 1 | 12 | 2 | 1 | 4 | 2 | 340 | 25 | 40 |
| Bazar | 450 | 1 | 4 | 3 | - | 9 | 1 | 1 | 1 | 9 | 1 | 3 | 6 | - | 338 | 30 | 40 |
| Profissionais | 450 | - | 2 | 3 | 1 | 8 | - | 1 | - | 8 | 3 | 7 | 5 | 6 | 323 | 50 | 30 |
| Lojas | 450 | - | 3 | 5 | 1 | 9 | 1 | - | - | 9 | 2 | 4 | 5 | - | 359 | 35 | 15 |
| Distrito dos Templos | 450 | - | 3 | 16 | 5 | 9 | 4 | 3 | 2 | 9 | 3 | 5 | 10 | 5 | 290 | 35 | 55 |

População Alta

| Tipo de Distrito | Pop. Total | Bbr | Brd | Clr | Drd | Gue | Mng | Pal | Rgr. | Lad | Fet | Mag | Adp | Ari | Plb | Esp | Cmb |
|----------------------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Quartirão dos Aventureiros | 550 | 5 | 9 | 12 | 5 | 25 | 2 | 2 | 3 | 25 | 4 | 8 | 10 | 2 | 338 | 40 | 60 |
| Cais de Pescadores | 550 | - | - | 2 | - | 8 | - | - | - | 8 | - | - | 6 | - | 490 | 16 | 20 |
| Apartamentos | 550 | 2 | 3 | 4 | 1 | 11 | 1 | 1 | 1 | 13 | 2 | 5 | 5 | - | 446 | 20 | 35 |
| Distrito das Caravanas | 550 | 4 | 5 | 3 | 1 | 12 | 2 | - | 2 | 15 | 3 | 5 | 4 | 4 | 405 | 25 | 60 |
| Gueto Goblinóide | 550 | 5 | - | 3 | - | 10 | - | - | - | 8 | - | - | 4 | - | 425 | 15 | 80 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|-----|---|---|---|---|----|---|---|---|----|---|---|---|---|-----|----|----|
| Distrito das Pousadas | 550 | 2 | 8 | 3 | 1 | 9 | 1 | 1 | 2 | 16 | - | - | 5 | 5 | 439 | 30 | 20 |
| Distrito da "Luz Vermelha" | 550 | 4 | 8 | 2 | - | 9 | - | - | - | 16 | 2 | 6 | 5 | - | 465 | 25 | 50 |
| Favela | 550 | - | - | - | - | - | - | - | - | 4 | 2 | 3 | 2 | - | 542 | - | 2 |
| Quarteirão dos Escravos | 550 | 2 | - | - | - | 12 | - | - | - | 8 | - | - | - | - | 483 | 25 | 20 |
| Bairro pobre | 550 | 2 | 1 | 1 | - | 8 | - | - | - | 12 | - | - | 8 | - | 480 | 5 | 32 |
| Distrito dos Curtumes | 550 | 2 | 2 | 1 | 1 | 10 | - | - | - | 15 | 2 | 1 | 6 | - | 455 | 25 | 30 |
| Distrito das Tavernas | 550 | 2 | 8 | 3 | - | 9 | - | - | 1 | 16 | 2 | 3 | 4 | - | 437 | 25 | 40 |
| Distrito Habitacional | 550 | 3 | 3 | 4 | 1 | 11 | - | - | 1 | 16 | 2 | 3 | 5 | - | 471 | 10 | 20 |
| Distrito do Teatro | 550 | - | 7 | - | - | 12 | - | - | - | 15 | - | - | 4 | - | 442 | 30 | 40 |
| Cidade Baixa | 550 | 4 | 2 | 5 | - | 16 | 1 | - | 1 | 24 | 3 | 6 | 8 | 2 | 403 | 25 | 50 |
| Distrito dos Armazéns | 550 | - | 2 | - | - | 12 | - | - | - | 24 | - | - | 5 | - | 437 | 20 | 50 |
| Distrito do Porto | 550 | 2 | 5 | 3 | 1 | 12 | 1 | 1 | - | 16 | 1 | 2 | 5 | - | 436 | 25 | 40 |

Especial

| Tipo de Distrito | Pop. Total | Bbr | Brd | Clr | Drd | Gue | Mng | Pal | Rgr. | Lad | Fet | Mag | Adp | Ari | Plb | Esp | Cmb |
|-----------------------|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Vizinhança Abandonada | 45 | - | - | 2 | - | 4 | - | 4 | - | 4 | 1 | 1 | - | - | 15 | 4 | 15 |
| Enclave Imigrante | 70 | - | - | 7 | - | 6 | - | 2 | - | 2 | 20 | 20 | - | - | 15 | 4 | 15 |
| Necrópole | 100 | - | - | 5 | - | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 2 | 2 | 2 | - | 66 | 8 | 5 |
| Distrito das Canoas | 350 | - | - | 1 | 1 | 8 | - | 8 | - | 8 | - | - | 4 | - | 314 | 8 | 6 |
| Coliseu / Arena | 350 | 4 | 3 | 2 | - | 24 | 2 | 8 | 2 | 8 | 1 | 1 | 4 | - | 208 | 10 | 80 |
| Distrito da Prisão | 350 | 3 | 1 | 1 | - | 18 | - | 12 | - | 12 | - | - | 4 | - | 216 | 15 | 80 |

Tipo de Distrito: Alguns distritos, como o Porto ou o das Lojas, representam vizinhanças que são muitos tipos similares de construções. Outros, como a Fortaleza do Soberano ou a Caserna, podem apresentar construções únicas, ou complexos que ocupam um distrito inteiro e abrigam uma grande quantidade de residentes e servos.

População Total: Esse diagrama representa a população total do distrito. As colunas remanescentes (Bbr, Brd, Clr e assim por diante) mostram quantos personagens de classe simples de cada classe de personagem (cada classe de PdJ e PdM) residem no distrito. O Distrito dos Templos possui muitos clérigos, obviamente, enquanto muitos aristocratas são encontrados nos distritos de Classe Alta.

DISTRITOS DE POPULAÇÃO BAIXA

Os distritos com populações baixas costumam ser de classe alta ou média. Eles frequentemente dão destaque a belas paisagens e prédios ornamentados.

DISTRITO CIVIL

Os negócios diários de governar a cidade são desempenhados nos escritórios do distrito, os quais são geralmente dominados por grandes construções governamentais.

Construções: Sala do conselho, escritórios burocráticos, monumento/memorial, posto de vigia, templo (Heironeous, Pelor ou St. Cuthbert), alojamento rico (4), alimentação rica (6), comércio exótico (10), comércio rico (15), comércio médio (15), serviços ricos (15).

Primeira Impressão: Burocratas com robes correm de reunião para reunião e nobres viajam com seus cortejos. O prédio principal é uma estrutura grandiosa repleta de esculturas e inscrições.

Classe Social: Classe alta.

DISTRITO CIVIL EM RUÍNAS

Esse distrito é como o descrito acima, exceto que os senhores da cidade abandonaram a estrutura massiva que um dia dominava a área.

Construções: Sala do conselho (vazio), escritórios burocráticos (possivelmente vazios), monumento/memorial, posto de vigia, templo (Heironeous, Pelor ou St. Cuthbert), alojamento rico (4), alimentação rica (6), comércio exótico (10), comércio rico (15), comércio médio (15), serviços ricos (15).

Primeira Impressão: Os edifícios arruinados que dominam as ruas antigamente abrigavam o poder central da cidade. Os negócios da região também faliram em tempos difíceis.

Classe Social: Classe média.

VIZINHANÇA ÉLFICA

Esse distrito, encontrado apenas em cidades dominadas por raças não élficas, é onde muitos elfos escolhem viver.

Construções: Templo (Corellon Larethian), terreno druídico, alojamento rico, alimentação rica (4), comércio exótico (3), comércio rico (15), serviços ricos (5), residências ricas (30).

Primeira Impressão: A vizinhança é mais do que uma porção de árvores, arbustos e flores. Ao entardecer, as casas mais modestas se caracterizam pelas janelas floridas.

Classe Social: Classe alta.

CONSTRUINDO UMA CIDADE EM 5 MINUTOS

Muitos PdJs usam cidades simplesmente como base de operações para aventuras. Eles podem visitar sua cidade natal brevemente entre aventuras, ou até mesmo ocasionalmente durante uma longa missão. Desta forma, eles raramente vêem mais do que alguns lugares – aquela taverna favorita, o negociante de itens mágicos na Rua do Tentáculo e a cidadela de Lorde Rhial, por exemplo.

Se você está sem tempo, é uma boa idéia pegar alguns distritos que você quiser e presumir que o resto da cidade é uma mistura de distritos residenciais e comerciais.

Aqui estão os passos para construir uma cidade em aproximadamente 5 minutos.

- Rascunhe o que torna a cidade especial em uma frase ou duas. Como exemplo, Sumberton é uma cidade chuvosa cujas guildas comerciais estão em guerra contra o comandante militar no encargo dos pedágios das estradas. Forghul é uma metrópole onde grupos rivais de províncias próximas se engajam em intrigas, se unindo apenas quando grupos de gigantes atacam do norte.

- Decida que lugares seus personagens gostam de visitar. Tavernas, lojas de magias, guildas, bibliotecas, templos e construções governamentais são todas escolhas lógicas.

- Decida quais são os aspectos e lugares importantes dos distritos e esboce uma intersecção ou duas, colocando construções de acordo com as diretrizes abaixo.

- Esboce um mapa geral da cidade, desenhando os muros que a cercam, colocando os distritos importantes e então dividindo o resto da cidade em cerca de uma dúzia de bairros. Dê para cada bairro um nome, como “Quartirão dos Mercadores” ou “Bairro do Templo”.

DISTRITO DAS EMBAIXADAS

Geralmente encontrada apenas em uma capital, no distrito de embaixadas residem os embaixadores, diplomatas e seus corpos de assistentes.

Construções: Embaixadas (7), residências diplomáticas (15), alojamento rico (9), alimentação rica (12), comércio exótico (5), comércio rico (10), residências ricas (10).

Primeira Impressão: Construções pomposas com estilos arquiteturais em total desarmonia dominam as ruas, cada um tentando superar o outro nas ostentações. Muitas dessas construções apresentam símbolos nacionais e bandeiras identificando as nações que representam.

Classe Social: Classe alta.

DISTRITO FINANCEIRO

Bancos e casas mercantes tendem a se congregar aqui, já que muitos de seus negócios são uns com os outros.

Construções: Bancos (2), cambistas (7), templo (Fharlanghn, alimentação rica (10), comércio exótico (5), comércio rico (25), residências ricas (20)).

Primeira Impressão: A guarda da cidade é reforçada por guardas particulares, tornando este um distrito particularmente bem protegido, dia ou noite.

Classe Social: Classe alta.

LOJAS ELEGANTES

Distritos de compras como este geralmente apresentam interessantes vitrines para aventureiros. Os melhores armeiros, armeiros, sábios e negociadores de magias da cidade oferecem seus serviços aqui.

Construções: Alojamento rico (4), alimentação rica (6), comércio exótico (10), comércio rico (30), residências ricas (20).

Primeira Impressão: A confusão do comércio é onipresente aqui, mas os preços altos desencorajam a multidão

encontrada nos distritos de compras menos famosos.

Classe Social: Classe alta.

FORTALEZA DO SOBERANO

Uma fortaleza, geralmente o castelo aonde o soberano da cidade vive, domina o distrito.

Construções: Mansão, Quarteirões dos empregados (2), Postos de tropas, capela (Kord, Heironeous ou St. Cuthbert), comércio médio (15).

Primeira Impressão: Flâmulas nas cores da cidade balançam sobre o castelo e guardas observam as ruas de suas torres de observação altas. Soldados se exercitam no quintal além da ponte levadiça aberta.

Classe Social: Classe alta.

FORTALEZA DO SOBERANO, VAZIA

O distrito é similar ao citado acima, exceto que ninguém vive na fortaleza. Possivelmente o soberano está em uma cruzada ou talvez um destino bem mais misterioso tenha acontecido com ele.

Construções: Mansão, Quartos dos empregados (2), Postos de tropas, capela (Heironeous, Kord ou St. Cuthbert), comércio médio (15).

Primeira Impressão: Este castelo antigamente orgulhoso está começando a ver sinais de negligência, embora que a tranquilidade impere na fortaleza.

Classe Social: Classe média.

DISTRITO MÁGICO

Muitas cidades segregam usuários de magia dentro de seu próprio bairro para proteger o resto da cidade de conjuradores errantes. Um acordo em comum também ajuda os soberanos e a guarda a manterem um olho nos moradores mais poderosos da cidade.

Construções: Negociadores de itens mágicos (2), magos de aluguel (6), templo (Bocob), santuário, alimentação rica (5), comércio exótico (10), comércio rico (15), serviços ricos (10), residências ricas (20).

Primeira Impressão: Chamas contínuas iluminam as ruas e alegres ilusões artísticas decoram alguns dos prédios. Os cidadãos em robes frequentemente disparam magias flamejantes - tipicamente sensações. Itens mágicos úteis são abundantes.

Classe Social: Classe alta.

PROPRIEDADES NOBRES

Os ricos, de moradores da alta linhagem da cidade, vivem em esplendor nas mansões do distrito.

Construções: Propriedades (30).

Primeira Impressão: O distrito é mais silencioso e limpo do que o resto da cidade. Empregados correm para cumprir suas tarefas e nobres viajam em carruagens para visitar suas requintadas contrapartes.

Classe Social: Classe alta.

DISTRITO DOS PARQUES

Para aqueles que amam o ar livre, o distrito fornece um descanso para a agitação da cidade.

Construções: Parques (1 grande ou 3 pequenos), templo (Corellon Larethian, Ehlonna ou Obad-Hai), terreno druídico, tavernas ricas (5), comércio exótico (5), comércio rico (8), serviços ricos (17), residências ricas (30).

Primeira Impressão: Aglomeração de árvores, canteiros de flores e gramados bem arrumados dominam a paisagem. O ar parece ser mais fresco aqui do que em qualquer outra parte da cidade.

Classe Social: Classe alta.

UNIVERSIDADE

As escolas nesse distrito ensinam qualquer coisa, das perícias Conhecimento e Profissão até os segredos da magia arcana e divina. Aventureiros podem procurar doutrinas esotéricas e respostas para charadas obscuras aqui.

Construções: Prédios de universidade (incluindo escritórios de ensino e faculdade) (4), biblioteca, templo (Bocob ou Pelor), santuário, alojamento rico (5), alimentação rica (8), comércio rico literário (livreiros, papeleiros, vendedores de mapas, heráldicos e o que convir) (10), serviços ricos literários (escriba, sábio, tradutor, cartógrafo e o que convir) (10), dormitórios (5), residências ricas (25).

Primeira Impressão: Jovens estudantes bem vestidos com os braços cheios de pergaminhos e livros vão para suas aulas. Outros se sentam ou ficam em pé em círculos, discutindo as lições do dia.

Classe Social: Classe alta.

RESIDÊNCIAS DOS RICOS

Essas residências pertencem aos mercadores de sucesso e burocratas de alto nível em organizações políticas ou religiosas.

Construções: Residências ricas (60), residências médias (10).
Primeira Impressão: Prédios bem instalados enfileiraram as ruas tranquilas do distrito. Empregados ou guardas estão a postos em frente de muitas das portas.
Classe Social: Classe alta.

DISTRITOS DE POPULAÇÃO MÉDIA

Esses distritos são onde a classe média e os comerciantes vivem e trabalham.

RESIDÊNCIAS DE CLASSE MÉDIA

Lojistas, artesãos e outros trabalhadores hábeis residem em suas casas modestas.

Construções: Residências ricas (10), residências médias (70), residências pobres (10).

Primeira Impressão: Crianças brincam nas ruas deste distrito e os mais novos são freqüentemente perseguidos por velhos irmãos. Fileiras nítidas de casas alinham-se nas ruas.

Classe Social: Classe média.

VIZINHANÇA ANÃ

Por causa do clã e das famílias serem importantes para a cultura anã, muitos anões que vivem em cidades dominadas por outras raças costumam se reunir em suas próprias vizinhanças.

Construções: Templo (Moradin), alojamento médio (2), alimentação rica, alimentação média (9), alimentação pobre (2), comércio exótico (2), comércio rico (7), comércio médio (15), comércio pobre (6), serviços ricos (5), serviços médios (10), serviços pobres (5), residências ricas (5), residências médias (45).

Primeira Impressão: Todas as estruturas na vizinhança são bem menores que o normal, uma vez que elas foram feitas para de anões. Trabalhos em pedra, muitos deles finamente esculpidos, dominam a arquitetura.

Classe Social: Classe média.

CASERNA

Esse distrito é essencialmente um acampamento militar. Os soldados que habitam aqui são encarregados da guarda da cidade e as áreas rurais vizinhas.

Construções: Casas das guarnições, templo (Heironous, Kord ou St. Cuthbert), alojamento médio (4), alojamento pobre, alimentação rica (2), alimentação média (4), alimentação pobre (3), comércio rico (4), comércio médio

(8), comércio pobre (2), serviços médios (10), residências médias (40), residências pobres (10).

Primeira Impressão: Alguns soldados marcham para cá e pra lá em grupos, enquanto outros observam com atenção, e outros ainda treinam para o combate. Gritos altos de comando e canções de marcha preenchem o ar.

Classe Social: Classe média.

VIZINHANÇA DE GNOMOS

Gnomos encontram conforto em prédios projetados para eles, então este distrito retrata a arquitetura que humanos e outras raças Médias achariam apertadas.

Construções: Templo (Garl Glittergold), alojamento rico (1), alojamento médio (4), alimentação rica (3), alimentação média (5), comércio exótico (2), comércio rico (4), comércio médio (6), comércio pobre (3), serviços ricos (4), serviços médios (6), residências médias (50).

Primeira Impressão: Essa vizinhança é como qualquer área de residências de classe média, mas numa escala menor.

Classe Social: Classe média.

DISTRITO DAS GUILDAS

Esse distrito é o lar das organizações de trabalhadores habilidosos, como as Guildas dos pedreiros, a guilda dos sapateiros e a guilda dos joalheiros. Dependendo da cidade, mais guildas exóticas devotadas a sábios, magos ou mercenários também podem ter propriedades aqui. Guildas ilícitas podem existir para ladrões e assassinos, mas essas raramente são conhecidas publicamente.

Construções: Salão das Guildas (3), alojamento médio (5), alimentação média (10), comércio rico (5), comércio médio (15), comércio pobre (4), serviços ricos (5), serviços médios (10), serviços pobres (3), residências médias (30).

Primeira Impressão: Cada um dos massivos salões da guilda neste distrito está decorado com um símbolo representativo da profissão, como um grande martelo e bigorna na guilda dos ferreiros e um sinal de bem vindo em cada língua conhecida da União dos Escribas.

Classe Social: Classe média.

DISTRITO DAS GUILDAS, ANTIGO

Por qualquer razão, as guildas se mudaram do distrito, mas interesses comerciais silenciosos dominam as ruas.

Construções: Salão vazio das guildas (3), alojamento médio

(5), alimentação média (10), comércio rico (5), comércio médio (15), comércio pobre (4), serviços ricos (5), serviços médios (10), serviços pobres (3), residências médias (30).
Primeira Impressão: Os salões da guilda estão sem assoalho ou precisando de um conserto, mas as lojas e trabalhos que os cercam prosperam em silêncio na agitação do comércio.
Classe Social: Classe média.

ACAMPAMENTO HALFLING

Halflings costumam ser mais nômades do que muitas outras raças. Mesmo quando um dos grupos deles se estabelece em uma cidade, sua vizinhança mais parece um acampamento do que um distrito próprio.

Construções: Sala do conselho, templo (Yondalla), santuário, alojamento médio (4), alimentação média (8), comércio médio (15), serviços médios (10), residências médias (50).

Primeira Impressão: Essa vizinhança parece que poderia desaparecer amanhã, deixando nada para trás, exceto prédios semi-construídos, fogueiras ardentes e fundações vazias.

Classe Social: Classe média.

BAZAR

A maioria dos residentes dos distritos vizinhos vem para este bazar para comprar de tudo para suas necessidades (como roupas) até pequenos luxos (como especiarias).

Construções: Mercado a céu aberto, templo (Fharlanghn), alojamento médio (2), alimentação média (12), comércio exótico (3), comércio rico (12), comércio médio (35), comércio pobre (10), serviços ricos (5), serviços médios (15), serviços pobres (5).

Primeira Impressão: Esse distrito está repleto de placas e barracas coloridas. Os gritos altos dos camelôs sobressaem no o barulho dos lojistas, e uma dúzia de cheiros — tudo desde perfumes doces até grandes pedaços de carne — preenchem o ar.

Classe Social: Classe média.

PROFISSIONAIS

O distrito é o lar de uma variedade de especialistas que os PdJs podem querer empregar ou consultar.

Construções: Templo (qualquer), santuário, alojamento médio (3), alimentação rica (3), alimentação média (7), comércio exótico (2), comércio rico (3), comércio médio (10), serviços ricos (10), serviços médios (20), residências ricas (10), residências médias (20).

Primeira Impressão: Esse distrito se caracteriza pelas

fileiras e mais fileiras de lojas e escritórios silenciosos. Suas placas anunciam tudo, desde serviços de tradução até guias para áreas selvagens e projetos de arquitetura.

Classe Social: Classe média.

LOJAS

Uns poucos negócios nesse distrito cuidam para que ele seja próspero, mas a maioria serve a cidade média e baixa da cidade. Tal distrito é mais comum numa cidade pequena que não tenha múltiplos distritos de compras.

Construções: Templo (qualquer), santuário, alojamento médio (3), alimentação média (10), comércio exótico (3), comércio rico (12), comércio médio (35), comércio pobre (10), serviços ricos (3), serviços médios (10), serviços pobres (2).

Primeira Impressão: Nobres cheios de segurança passeiam de loja em loja, aparentando obviamente para os maiores cidadãos comuns que correm com seus braços cheios de pacotes.

Classe Social: Classe média.

DISTRITO DOS TEMPLOS

O centro de vida religiosa da cidade, o Distrito dos Templos é onde as crenças estabelecidas se rivalizam por seguidores. PdJs podem freqüentemente encontrar cura e outras magias clericais aqui.

Construções: Templos/santuários (quaisquer 6), alojamento rico (1), alojamento médio (3), alimentação rica (3), alimentação média (7), comércio exótico (5), comércio rico (5), comércio médio (10), serviços ricos (10), serviços médios (25), residências ricas (5), residências médias (20).

Primeira Impressão: Cada arquitetura de templo reflete a fé de seus construtores. Periodicamente, as portas de um templo estão sempre abertas, e a multidão de adoradores se espalha pela rua.

Classe Social: Classe média.

DISTRITOS DE POPULAÇÃO ALTA

Esses distritos provêm de classes baixas e de transeuntes, como aventureiros. Os preços são geralmente mais baixos nessas áreas.

QUARTEIRÃO DOS AVENTUREIROS

Esse distrito tem um pouco de tudo, mas é geralmente um lugar bem desanimado. Nenhum morador “respeitável” pensaria em passar por aqui.

Construções: Templos (Olidammara e outros 3 quais-

quer), alojamento médio (5), alojamento pobre (10), alimentação média (5), alimentação pobre (15), comércio médio (6), comércio pobre (15), serviços médios (5), serviços pobres (15), residências médias (5), residências pobres (20).

Primeira Impressão: Esse distrito é notavelmente mais diverso que as vizinhanças adjacentes.

Vários humanoides usando uma grande variedade de roupas se acotovelam e conversam nas ruas. As construções parecem muitas vezes em estado precário, mas as maiores são completamente aproveitáveis.

Classe Social: Classe baixa.

CAIS DE PESCADORES

Aqueles que pescam para viver têm um distrito próprio, e por nenhum outro motivo do que evitar que o mau-cheiro vá para o resto da cidade.

Construções: Santuário (Obad-Hai ou Pelor), alojamento pobre (5), alimentação pobre (10), comércio médio (2), comércio pobre (12), serviços médios (3), serviços pobres (7), residências pobres (60).

Primeira Impressão: O cheiro de peixe é forte no ar daqui, misturando com o cheiro penetrante de água salgada e brisa do mar. Marinheiros brutos vão do navio para o píer e de lá para a taverna.

Classe Social: Classe baixa.

APARTAMENTOS

Esse distrito nada notável consiste de residências comuns. Dessa maneira, este é um excelente lugar para esconder-se para aqueles que são habilidosos em se misturar.

Construções: Residências médias (10), residências pobres (55).

Primeira Impressão: Fileiras de apartamentos se erguem como as paredes de um desfiladeiro em ambos os lados da rua. Trabalhadores e artistas correm indo e vindo do trabalho, enquanto os moradores mais preguiçosos relaxam nas escadas.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DAS CARAVANAS

Distritos como este são mais comuns em cidades que contam com caravanas que vêm por terra e provavelmente do transporte marítimo para suas importações e exportações. Mercadores e outros forasteiros são bem vindos aqui mas geralmente desencorajados a gastar tempo no

resto da cidade.

Construções: Templo (Fharlanghn), alojamento médio (5), alojamento pobre (15), alimentação média (10), alimentação pobre (30), comércio médio (9), comércio pobre (15), serviços médios (9), serviços pobres (15).

Primeira Impressão: Esse distrito tem menos construções que a maioria, mas currais, estábulos e círculos de vagões comerciais parados em muitos lugares vazios. O ar é espesso com fumaça de fogueiras, e dúzias de idiomas diferentes podem ser ouvidos.

Classe Social: Classe baixa.

GUETO GOBLINÓIDE

Se a cidade aceita moradores goblinóides, seus outros habitantes usualmente preferem mantê-los à distância. Os goblinóides que vivem aqui mantêm uma existência miserável, aceitando empregos que qualquer outro habitante da cidade não aceitaria.

Construções: Templo (Gruumsh ou Maglubiyet), alojamento pobre (1), alimentação pobre (8), comércio pobre (20), serviços pobres (10), residências pobres (60).

Primeira Impressão: Goblins, hobgoblins e orcs se deslocam entre prédios em ruínas que se alinham nas ruas. O gueto se agita com os negócios — tanto legais quanto ilegais — apesar da óbvia pobreza de seus habitantes.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DAS POUSADAS

Estalagens estão espalhadas em muitas cidades, mas às vezes uma enorme quantidade deles domina a vizinhança. Tal distrito costuma ser simplesmente precário por que poucos residentes permanentes têm cuidado com sua conservação, e os viajantes que permanecem ali passam a maior parte do seu tempo em outros distritos.

Construções: Templos (quaisquer 2), alojamento médio (8), alojamento pobre (25), alimentação média (5), alimentação pobre (20), comércio médio (5), comércio pobre (15), serviços médios (5), serviços pobres (15).

Primeira Impressão: Música e risos flutuam das portas abertas de pelo menos metade das dezenas de pousadas e albergues. Cada uma oferece a promessa de alimentos, bebidas, danças ou eventualmente mais diversões exóticas.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DA “LUZ VERMELHA”

Notório pela prostituição, drogas e outros negócios do mercado negro que são triviais aqui, o distrito da “luz vermelha” costuma atrair aventureiros como moscas.

Construções: Templo (Olidammara), alojamento médio (2), alojamento pobre (17), alimentação média (5), alimentação pobre (20), comércio pobre (20), serviços pobres (salões de carteados, casas de baixas reputação, casa de peñhore e o que convir) (35).

Primeira Impressão: Um visitante dificilmente anda nove metros nesse distrito precário sem receber proposta de algo ilegal. Alguns transeuntes passam furtivamente rápidos, enquanto outros atraem visitantes em direção de algo de gosto ilícito.

Classe Social: Classe baixa.

FAVELA

Muitas das estruturas no distrito parecem estar em perigo iminente de desabar sobre seus moradores. Os mais pobres dos pobres vivem em prédios decrepitos, colônias de refugiados e acampamentos ilegais.

Construções: Residências pobres (100).

Primeira Impressão: Baiúcas, fogueiras esfumaçadas e choupanas temporárias se acumulam entre escombros e entulhos de sujeira, nas ruas privadas de recursos.

Classe Social: Classe baixa.

QUARTEIRÃO DOS ESCRAVOS

Os escravos merecem melhores barracas do que aqueles que vivem em na favela, apenas por que seus mestres tomam conta do seu bem-estar em um grau menor. Distritos como estes são raros, já que sociedades de tendência bondosa consideram a escravidão odiosa.

Construções: Posto de inspetores, serviços pobres (5), residências pobres (94).

Primeira Impressão: Mestres armados de chicote guiam escravos acorrentados em roupas maltrapilhas de cidade para cidade. Muitos dos escravos são corajosos o suficiente para encontrar o olhar de um espectador.

Classe Social: Classe baixa.

BAIRRO POBRE

Esse distrito é claramente para pessoas totalmente desprovidas de recursos. Um bairro pobre seria algo entre os apartamentos e a favela na escala de pobreza e miséria.

Construções: Templo (Olidammara ou Pelor), alojamento pobre (1), alimentação pobre (3), comércio pobre

(10), serviços pobres (5), residências pobres (70).

Primeira Impressão: Lar dos destituídos, essa vizinhança caracteriza-se pela mistura de choupanas, cabanas e moradias em ruínas. O lixo acumula-se nas ruas e vielas, e o mau cheiro de refugos misturados com carnes podres e de substâncias menos saudáveis é forte no ar.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DOS CURTUMES

Curtumes — que transformam peles animais em couro — estão tipicamente em vizinhanças de classe básica simplesmente por causa de seu cheiro inacreditavelmente ruim. Ninguém que tivesse recursos pra morar fora de lá viveria perto de um curtume.

Construções: Templo (qualquer, Especialmente divindades insignificantes ou mais obscuras), alojamento pobre (2), alimentação pobre (7), comércio pobre (curtumes, tintureiros e outras famílias com práticas de comércio odorífero) (60), serviços pobres (30).

Primeira Impressão: O cheiro azedo de pele animal pode revelar a natureza desse distrito até para um cego. Uma variedade de pequenas lojas sujas provê abastece os infelizes cidadãos deste nauseante distrito.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DAS TAVERNAS

Aventureiros gastam muito tempo nas tavernas, e muitas cidades de qualquer tamanho possui pelo menos uma. Pousadas prensadas no meio aos bares providenciam festas com lugares relativamente seguros para dormir fora desta excitação.

Construções: Templo (Fharlanghn ou Olidammara), alojamento médio (3), alojamento pobre (20), alimentação média (6), alimentação pobre (30), comércio pobre (10), serviços pobres (10), residências pobres (20).

Primeira Impressão: À noite, farristas ébrios tropeçam pelas ruas abarrotadas com literalmente dezenas de tavernas. Durante o dia, esse distrito é virtualmente uma cidade fantasma, com alguns funcionários de limpeza, entrega os eventuais bêbados que vivem nas ruas.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO HABITACIONAL

Esse distrito é similar ao bairro pobre, mas sem quaisquer negócios por perto para dar assistência sua população necessitada. Esse distrito deve ficar perto de outro onde até mes-

mo os mais pobres podem adquirir algum bem..

Construções: Residências pobres (60).

Primeira Impressão: Amontoados como sardinhas, os habitantes pobres deste distrito lotam as ladeiras, nos seus apartamentos infestados de ratos, as ruas e vielas também. Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DO TEATRO

Teatros costumam originar-se em vizinhanças de classe baixa porque o aluguel é mais barato. Espectadores raramente ficam por muito tempo, apesar de que algumas tavernas e lojas próximas atraem alguns para ficar e celebrar uma performance muito boa. Esse distrito pode servir como um quarteirão musical ou um distrito de dança com apenas uma mudança de nome.

Construções: Teatros (4), templo (Olidammara), alojamento pobre (10), alimentação pobre (20), comércio pobre (20), serviços pobres (30), residências pobres (15).

Primeira Impressão: Cada teatro possui uma larga placa prometendo comédia, tragédia e inspiração — oferecem tudo na mesma peça. Filas de pessoas aguardam fora do trabalho e periodicamente uma grande multidão sai do teatro, discutindo animadamente a peça quando esta termina.

Classe Social: Classe baixa.

CIDADE BAIXA

Esse distrito, tipicamente situado embaixo das ruas da cidade, é uma combinação de uma masmorra e uma vizinhança. Os habitantes da cidade podem ou não serem informados da existência da cidade baixa.

Construções: Masmorras com pelo menos 10 salas (8), templos (2 divindades más qualquer), alojamento pobre (5), alimentação pobre (10), comércio médio (5), comércio pobre (15), serviços médios (5), serviços pobres (20), residências pobres (30).

Primeira Impressão: O ar subterrâneo é úmido e a escuridão é sufocante. Existe um silencioso mistério na maioria do tempo, mas o silêncio é ocasionalmente interrompido por um grito ou pelo estrondo da batalha.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DOS ARMAZÊNS

Aventureiros que possuem negócios com companhias de marítimas — ou apenas intenções ladinas — podem encontrar seu caminho dentro deste distrito.

Construções: Armazéns (30), comércio pobre (5), serviços pobres (10), residências pobres (55).

Primeira Impressão: Os muitos armazéns que dão a esse distrito seu nome dominam a paisagem. As ruas são desprovidas de vida, exceto pela ocasional carroça de entrega e pelos guardas que tomam conta de algumas portas de armazém.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DO PORTO

Visitantes que chegam nos navios freqüentemente recebem sua primeira impressão de uma cidade no distrito do porto. Aventureiros tipicamente sentem-se em casa neste lugar bruto e confuso.

Construções: Outros (5), templo (Obad-Hai ou Olidammara), alojamento pobre (5), alimentação pobre (9), comércio pobre (25), serviços pobres (35), residências pobres (20).

Primeira Impressão: A maioria do tráfego aqui consiste de soldados em busca de licor ou diversão.

Bares, hospedarias e pequenas lojas — muitas das quais não se incomodam de anunciar a natureza de seus negócios — enfileiram a rua.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITOS ESPECIAIS

Certos distritos são especiais simplesmente porque o número da sua população é diferente (geralmente baixo) do que o normal para sua classe social. Por exemplo, uma necrópole pode ser uma parte importante de uma cidade, mas ela não pode possuir mais que 100 habitantes vivos. Igualmente, um enclave imigrante raramente abriga mais que 1% da população total da cidade.

VIZINHANÇA ABANDONADA

Esse distrito é o último vestígio de uma cultura antiga que foi abundantemente tomada pelos habitantes atuais da cidade.

Construções: Templo (qualquer 1, especialmente para uma divindade estranha), comércio rico, residências ricas (5), construções vagas (3).

Primeira Impressão: A arquitetura parece estar fora de lugar, assim como alguns dos habitantes. Eles observam os visitantes estranhamente, evidentemente os tratando como intrometidos em seu território.

Classe Social: Classe média

ENCLAVE IMIGRANTE

Este distrito abriga os representantes bem-vividos de uma outra cultura, tais como magos de uma terra distante ou pioneiros tocados pelos planos de uma outra dimensão.

Construções: Templo (qualquer 1, especialmente de divindade desconhecida), negociante de itens mágicos, comércio rico (2), comércio exótico, residências ricas (5).

Primeira Impressão: Este distrito nem mesmo parece parte da mesma cidade. A arquitetura dos edifícios é dramaticamente diferente dos outros distritos e a vestimenta dos residentes os marca como uma minoria em outra parte na cidade. Aqui, entretanto, vivem em paz.

Classe Social: Classe alta.

NECRÓPOLE

Este grande cemitério tem pouco ou nenhum residente à exceção das criaturas mortas-vivas que podem espreitar entre os túmulos e as criptas.

Construções: Mortuários (2), mausoléus (16), templo (Nerull ou Wee Jas), santuário.

Primeira Impressão: Este distrito é quieto e arrumado. As fileiras dos túmulos e das criptas guardam silenciosamente os mortos.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DAS CANOAS

Este distrito está completamente alagado. Os residentes vivem nos barcos-casas e fazem suas compras em outros barcos. Mesmo os habitantes há muito tempo no distrito das canoas devem reaprender seus caminhos em relação à vizinhança se saírem por um momento, já que ela se rearranja constantemente.

Construções: Templo (Fharlanghn), alojamento médio (1), alimentação pobre (3), comércio pobre (10), serviços pobres (10), residências pobres (45).

Primeira Impressão: Os barcos de vários tamanhos e formas navegam na água, conectados por uma rede desconcertante de cais, pranchas e pontes da corda.

Classe Social: Classe baixa.

DISTRITO DO COLISEU/ARENA

Uma enorme arena domina esta vizinhança. Sua existência deixa pouco espaço para habitantes reais.

Construções: Coliseu/arena/hipódromo, construções

associadas (casernas de gladiadores, estábulos e o que convir) (3), templo (Heironeous, Kord ou Olidammara), alojamento médio (5), alimentação média (15), comércio exótico (2), comércio médio (13), comércio pobre (5), serviços médios (10), residências médias (15).

Primeira Impressão: Uma multidão espera para entrar no Coliseu para os eventos do dia. Camelôs vendem suas mercadorias, e periodicamente um cântico ou aplausos emergem dos fãs devotos na multidão.

Classe Social: Classe média.

DISTRITO DA PRISÃO

Uma imensa e esquecida fortaleza domina este distrito. Uma vez que os habitantes são mantidos geralmente em celas pequenas, o distrito da prisão tem frequentemente uma população alta.

Construções: Prisão, caserna dos guardas.

Primeira Impressão: Os guardas estão em toda parte neste distrito. A maioria está apenas observando na sua posição, mas ocasionalmente um grupo pequeno deles escolta que um preso acorrentado para dentro ou para fora das paredes sólidas da prisão.

Classe Social: Classe baixa.

CLASSE SOCIAL E VIZINHANÇAS

A maioria das cidades é composta primeiramente de distritos de baixa classe, simplesmente porque têm mais habitantes de classe baixa do que todos outros. Em média, uma cidade pequena (vinte distritos) tem dois distritos de classe alta, seis distritos de classe média e doze distritos de classe baixa. Em cidades maiores, a classe alta cresce enquanto a classe baixa encolhe na mesma proporção. Uma cidade grande típica (quarenta distritos) tem seis distritos de classe alta, 20 de classe média e 22 de classe baixa enquanto uma metrópole média (oitenta distritos) tem 22 distritos de classe baixa, 24 de classe média e 40 distritos de classe alta.

EXEMPLOS DE CONSTRUÇÕES

As comitativas de pessoas de negócios e organizações ocupam os vários tipos de cidades observadas nas descrições abaixo.

Comércio, Exótico: Alquimista, negociante de artes, calígrafo, vendedor de roupas, negociador de bens importantes, negociador de armaduras mágicas, negociador de itens mágicos (geral), negociador de armas mágicas, mercador de animais de estimação, negociador de poções, mercante de madeiras raras, mercante de pergaminhos, sopeiro, mer-

gador de pimentas, fabricante de armadilhas, mercador de varinhas.

Comércio, Rico: Antiquário, encadernador, livreiro, doceiro, relojoeiro, negociador de comésticos, Comerciante de Antiguidades, fabricante de dados, destilador, mercador de tecidos finos, talhador de pedras preciosas, soprador de vidro, vidraceiro, ourives, fabricante de tinta para tinteiro, joalheiro, vendedor de mapas, papelero, perfumeiro, taceiro, escultor, heráldico, prateiro, traficante de escravos, fabricante de brinquedos, provedor de penduricalhos, vinheiro, forjador de arame. Também são encontrados aqui comércios médios desempenhados com qualidade fina e custo acrescentado (obra prima).

Comércio, Médio: Armeiro, padeiro, mercador de bazar, ferreiro, escultor de ossos, fabricante de arcos, cervejeiro, açougueiro, carpinteiro, fabricante de carpetes, fabricante de carros, candeeiro, fabricante de queijos, remendeiro de sapatos, tanoeiro, caldeireiro, mercador diário, vendedor de flechas, florista, vendedor de móveis, vendedor de peles, mercearia, armadilheiro, vendedor de serragens, herbalista, marceneiro, fabricante de lamparinas, serralheiro, pedreiro, mercador, negociante de musicas, enxovaleiro, oleiro, vendedor de mantimentos, negociante de itens religiosos, construtor de telhados, cordoeiro, seleiro, fabricante de velas (de navio), costureira, construtor naval, lapidário, escultor, alfaiate, tapeceiro, taxidermista, colmareiro, fabricante de telhas, funileiro ambulante, armeiro, tecelão, fabricante de rodas, fabricante de chicotes, peruqueiro, carpinteiro. Também são encontrados aqui comércios pobres desempenhados com qualidade fina e custo acrescentado (obra prima), e comércio rico com qualidade e custos menores (80% do normal).

Comércio, Pobre: Negociante de iscas e equipamento para pesca, tecelão de cestas, oleiro, fabricante de vassouras, fabricante de velas, queimador para carvão vegetal, tintureiro, vendedor de lenha, peixeiro, pisoeiro, trabalhador em couro, tratador, lenhador, serrador, fabricante de redes, curtidor. Também é encontrado comércio médio com menor qualidade e custo (80% do normal).

Serviços, Rico: treinador de animais, boticário, arquiteto, assassino, banqueiro, advogado, caça-prêmios, cartógrafo, dentista, lapidador, iluminador, laçador de cães, massagista, Guardião de Abrigo, cambista, sábio, escriba, mago

de aluguel, tutor.

Serviços, Médio: Leiloeiro, barbeiro, guarda-livros, Dono de Bordel, caixeiro, engenheiro, advinho, fiscal aduaneiro, guia, curandeiro, treinador de cavalos, intérprete, lavadeira, mensageiro, menestrel, navegador, desenhista, físico, proprietário de banheiro público, amolador, proprietário de estábulo, tatuador, agente funerário, veterinário.

Serviços, Pobre: Acrobata, ator, canoeiro, farsista, pintor de casas, assaltante, carreteiro, reparador, proprietário de salão de jogos, presdigitador, trabalhador braçal, pintor, garoto de recados, empregador de dinheiro, ama-seca, peñhorador, porteiro, pintor de navio, carroceiro, proprietário de armazém.

Alojamento: Albergue, pensão, albergue, pousada.

Alimentos: Clube, Bar, restaurante, taverna.

Templos e Santuários: Qualquer divindade ou algumas vezes um grupo de divindades aliadas ou relacionadas. Muitas cidades em terras civilizadas têm muitos templos evidentes para divindades malignas, mas exceções existem.

Uma maneira para distinguir sua cidade de outras de tamanho similar é pelo ajuste de quantos distritos de cada classe social estão presentes. Uma cidade particularmente rica pode ter mais distritos de classe alta e média e uns poucos distritos de classe baixa do que o normal, enquanto uma cidade pobre teria exatamente o oposto. Uma cidade fortemente engajada no comércio teria a maioria de habitantes de classe média (e também mais distritos de classe média) do que um que é quase isolado e auto-suficiente.

Geralmente, os distritos aparecem junto a outro da mesma classe social, dando forma às vizinhanças que compartilham de uma única classe social. Em alguns casos, uma vizinhança pode incluir um ou dois distritos cuja a classe social é um nível mais elevado ou mais baixo do que os outros distritos próximos. Uma vizinhança consiste tipicamente de cinco a oito distritos e sua população total varia de 1.750 a 4.400. É raro, mas não impossível, que distritos ou vizinhanças de classe alta e os de classe baixa apareçam lado a lado. Quando tal situação ocorre, algum aspecto geográfico ou artificial, tal como um penhasco pequeno, um rio ou uma parede, os separam um do outro.

A RIQUEZA DA COMUNIDADE

Como regra geral, os artigos mais caros estão disponíveis somente em distritos de classe alta de uma cidade. Os distritos com classes sociais mais baixas têm limites mais baixos de peças de ouro, como mostrado na Tabela 1-2: Limite de PO por Classe Social.

TABELA 1-2: LIMITE DE PO POR CLASSE SOCIAL

| Classe Social | -----Limite PO numa----- | | |
|---------------|--------------------------|---------------|-----------|
| | Cidade Pequena | Cidade Grande | Metrópole |
| Alta | 15.000 | 40.000 | 100.000 |
| Média | 6.000 | 16.000 | 40.000 |
| Baixa | 1.500 | 4.000 | 10.000 |

Os artigos com os preços fixados abaixo do limite do P.O. de uma cidade estão geralmente disponíveis imediatamente, enquanto em alguns casos a compra o suposto comprador tem que esperar pelo menos uma semana para comprar um artigo particularmente incomum. Frequentemente, alguns dos artigos mais caros disponíveis em uma certa cidade requerem também grandes períodos de espera.

SOBRE OS AUTORES

David Noonan, um projetista de jogos da Wizards of the Coast, Inc., foi um dos desenvolvedores do Livro do Mestre revisado. Suas outras obras incluem Manual dos Planos, Stronghold Builder's Guidebook e Unearthed Arcana.

James Wyatt é também um projetista de jogos da Wizards of the Coast, Inc. Mais conhecido pelo desenvolvimento de Aventuras Orientais, James recentemente trabalhou no Fiend Folio, no D&D Arms and Equipment Guide, e no Book of Exalted Deeds. Ele trabalhou no D&D v.3.5 como um intrometido designado.