



COSTRUIRE UNA CITTÀ

Un Supplemento Internet per la
Guida del Dungeon Master v.3.5

CREDITI

Sviluppatore:	David Noonan, James Wyatt
Editing:	Penny Williams
Typesetting:	Nancy Walker
Design Manager:	Ed Stark
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark Jindra
Grafica:	Dawn Murin
Grafica Italiana:	Martino Mosna
Supervisione:	Massimo Bianchini
Traduzione:	Erica Faverio Margoni, Davide Manganaro, Andrea Ruggeri, Gionata Santisi, Irene La Barbera

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione di DUNGEONS & DRAGONS creata da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEON MASTER sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi e le caratteristiche dei personaggi sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.



Questo materiale è protetto. La copia di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc.

©2006 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Questo prodotto della Wizards of the Coast non contiene Open Game Content.

Nessuna parte di questo materiale può essere riprodotta in qualsiasi forma senza un'autorizzazione scritta. Per saperne di più riguardo all'Open Gaming License e al d20 System License, visita www.wizards.com/d20.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd



Se si è programmato di ambientare un'avventura molto lunga, o persino un'intera campagna, in una zona urbana, è importante spendere un po' di tempo e sforzarsi di descrivere la propria città. Il capitolo 5 della *Guida del Dungeon Master* per D&D v.3.5 offre una struttura base per la descrizione di alcune caratteristiche chiave di una città, come i suoi centri di potere, l'assetto e i personaggi non giocanti di più alto livello. Questo supplemento internet sviluppa il sistema base in modo più completo, ma il risultato finale vale il lavoro aggiuntivo per giocare una campagna basata su un quartiere urbano.

L'unità base di questo sistema per la costruzione di una città è il quartiere. Il quartiere è paragonabile approssimativamente ad un isolato moderno. In media, in un quartiere abitano circa 500 persone, sebbene alcuni quartieri (come le tenute nobiliari) possano avere una densità di popolazione più elevata. A causa delle grandi dimensioni di un quartiere, questo sistema non va bene per i piccoli insediamenti. Un quartiere ha una propria popolazione, limiti di ricchezza, assetti, personaggi non giocanti importanti e un proprio carattere, o "sentimento".

Per DM e giocatori è molto più facile pensare a una metropoli con 80 quartieri che avere a che fare direttamente con una popolazione di 39.761 individui. La struttura della città diventa ancora più facile da gestire se si decide che quartieri e zone vicine siano solo gruppi di quartieri identici. Quindi, una metropoli potrebbe avere dozzine di quartieri: il lungomare, la zona nobiliare, la baraccopoli, il quartiere dei mercanti, il quartiere dei templi, e così via.

Per iniziare, si utilizzino 20 quartieri per una piccola città, 40 per una grande città e 80 per una metropoli. Se è necessario, si possono aggiungere altri quartieri, ma l'elevato numero della popolazione potrebbe far salire la città alla categoria successiva. I tipi di quartieri sono descritti nella Tabella 1-1: "Tipi di quartieri".

DESCRIZIONI DEI QUARTIERI

Ogni descrizione di un quartiere contiene le seguenti informazioni chiave.

Edifici: Questa voce descrive il tipo di edifici che potrebbero trovarsi nel quartiere. Vedi il riquadro "Esempi di edifici" per i più comuni tipi di edifici.

Prima impressione: Questa voce descrive con una o due frasi l'atmosfera e le sensazioni che si provano: cosa c'è, cosa si vede, cosa si sente e gli odori che i personaggi notano subito passando casualmente per il quartiere.

Classe sociale: Questa voce descrive la classe sociale dei residenti (superiore, media, o inferiore).

Tipo di quartiere: Alcuni quartieri, come il lungomare o il quartiere dei negozi, rappresentano delle zone che hanno in comune vari tipi di edifici. Altri, come la fortezza del Lord o il presidio, potrebbero presentare edifici singoli

TABELLA 1-1: TIPI DI QUARTIERE
Scarsamente popolati

Tipo di quartiere	Pop.																
	totale	Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Adp	Ari	Com	Esp	Pop
Comunità elfica	350	-	2	2	2	8	7	4	-	-	2	1	2	4	45	30	241
Fortezza del Lord	350	-	3	5	-	20	-	-	-	-	-	-	-	20	75	30	197
Fortezza del Lord, vacante	350	-	3	3	-	10	8	-	-	-	-	-	-	4	40	25	257
Negozi pregiati	350	-	-	-	-	6	12	6	-	-	-	4	3	6	20	50	243
Quartiere dell'ambasciata	350	-	3	4	-	9	9	4	1	1	1	2	2	50	20	14	230
Quartiere civico	350	-	3	3	-	8	8	3	-	1	-	2	2	10	48	30	232
Quartiere civico, in rovina	350	-	2	4	-	8	8	4	-	-	-	2	4	4	40	25	249
Quartiere delle finanze	350	-	2	3	-	5	10	3	-	1	-	2	-	10	15	50	249
Quartiere della magia	350	-	4	5	2	6	7	8	-	-	-	6	8	6	55	35	208
Quartiere del parco	350	-	2	3	2	6	7	3	1	1	2	1	4	5	30	25	258
Residenze dei ricchi	350	-	2	3	-	8	7	4	-	1	-	2	2	15	50	30	226
Tenute nobiliari	350	-	3	-	-	17	5	-	-	3	-	-	-	40	45	30	207
Università	350	-	5	6	1	6	6	6	2	1	-	3	5	10	30	30	239

Mediamente popolati

Tipo di quartiere	Pop.																
	totale	Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Adp	Ari	Com	Esp	Pop
Accampamento halfling	450	-	2	4	1	12	16	1	-	-	1	2	4	2	40	25	340
Comunità gnomica	450	-	2	3	1	10	10	6	-	-	1	2	4	2	40	25	344
Comunità nanica	450	3	1	4	-	18	7	1	-	1	-	1	2	4	60	30	318
Mercato	450	1	4	3	-	9	12	3	1	1	1	1	6	-	40	30	338
Negozi	450	-	3	5	1	9	11	4	1	-	-	2	5	-	15	35	359
Presidio	450	1	2	4	-	14	6	3	1	2	1	2	1	8	150	25	230
Professionisti	450	-	2	3	1	8	11	7	-	1	-	3	5	6	30	50	323
Quartiere delle gilde	450	-	3	-	-	6	12	3	-	-	-	2	-	5	40	50	329
Quartiere delle gilde, vecchio	450	-	5	-	-	12	12	3	-	-	-	2	-	2	40	50	324
Quartiere del tempio	450	-	3	16	5	9	5	5	4	3	2	3	10	5	55	35	290
Residenze di medio livello	450	1	3	4	1	9	9	4	1	1	1	2	4	4	40	25	341

Densamente popolati

Tipo di quartiere	Pop.																
	totale	Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Adp	Ari	Com	Esp	Pop
Banchina dei pescatori	550	-	-	2	-	8	8	-	-	-	-	-	6	-	20	16	490
Baraccopoli	550	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	2	-	2	-	542
Case appartamento	550	2	3	4	1	11	13	5	1	1	1	2	5	-	35	20	446
Città sotterranea	550	4	2	5	-	16	24	6	1	-	1	3	8	2	50	25	403
Ghetto dei goblinoidi	550	5	-	3	-	10	8	-	-	-	-	-	4	-	80	15	425
Quartiere degli avventurieri	550	5	9	12	5	25	25	8	2	2	3	4	10	2	60	40	338
Quartiere delle carovane	550	4	5	3	1	12	15	5	2	-	2	3	4	4	60	25	405
Quartiere del casamento	550	3	3	4	1	11	16	3	-	-	1	2	5	-	20	10	471
Quartiere dei conciatori	550	2	2	1	1	10	15	1	-	-	-	2	6	-	30	25	455
Quartiere delle locande	550	2	8	3	1	9	16	6	1	1	2	2	5	5	20	30	439
Quartiere a luci rosse	550	4	8	2	-	9	16	3	-	-	-	2	5	-	50	25	426
Quartiere del lungomare	550	2	5	3	1	12	16	2	1	1	-	1	5	-	40	25	436
Quartiere del magazzino	550	-	2	-	-	12	24	-	-	-	-	-	5	-	50	20	437
Quartiere degli schiavi	550	2	-	-	-	12	8	-	-	-	-	-	-	-	20	25	483
Quartiere delle taverne	550	2	8	3	-	9	16	3	-	-	1	2	4	-	40	25	437
Quartiere del teatro	550	-	7	-	-	12	15	-	-	-	-	-	4	-	40	30	442
Tuguri	550	2	1	1	-	8	12	-	-	-	-	1	8	-	32	5	480

Speciali

Tipo di quartiere	Pop.																
	totale	Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Adp	Ari	Com	Esp	Pop
Città galleggiante	350	-	-	1	1	8	8	-	-	-	-	-	4	-	6	8	314
Comunità dei sopravvissuti	45	-	-	2	-	4	4	1	-	-	-	-	-	-	15	4	15
Enclave degli immigrati	70	-	-	7	-	6	2	20	-	-	1	-	-	-	15	4	15
Necropoli	100	-	-	5	-	5	5	2	1	-	-	1	2	-	5	8	66
Quartiere del colosseo/arena	350	4	3	2	-	24	8	1	2	-	2	2	4	-	80	10	208
Quartiere della prigione	350	3	1	1	-	18	12	-	-	-	-	-	4	-	80	15	216

o complessi di edifici che occupano l'intero quartiere e ospitare molti residenti e lavoratori.

Popolazione totale: Questa voce rappresenta la popolazione totale del quartiere. Le colonne rimanenti (Bbr, Brd, Chr, e così via) mostrano la disposizione dei personaggi con una sola classe (sia PG che PNG) all'interno del quartiere. I quartieri dei templi hanno, ovviamente, molti chierici mentre nei quartieri delle classi superiori si trovano molti aristocratici.

QUARTIERI SCARSAMENTE POPOLATI

I quartieri con il minor numero di abitanti tendono ad essere abitati dalla classe superiore o media. Spesso sono caratterizzati da bei paesaggi e da ricche costruzioni.

Comunità elfica

Questo quartiere, fondato solo nelle città dominate da razze non elfiche, è il luogo in cui molti elfi decidono di vivere.

Edifici: Tempio (Corellon Larethian), sito druidico, alloggi di lusso, cibo di ottima qualità (4), commercio di articoli esotici (3), commercio di beni di lusso (15), servizi di lusso (5), residenze di lusso (30).

Prima impressione: La comunità è ricca di alberi, cespugli, e fiori. Persino le case più modeste espongono alle finestre vasi fioriti.

Classe sociale: Superiore.

Fortezza del Lord

Una fortezza, generalmente il castello in cui vive il governante della città, domina questo quartiere.

Edifici: Maniero, alloggi dei domestici (2), posto di guardia, cappella (Kord, Heironeous, o St. Cuthbert), commercio di beni comuni (15).

Prima impressione: Gli stendardi con i colori della città sventolano sopra il castello, mentre le guardie tengono d'occhio la strada dall'alto delle loro torri di

avvistamento. I soldati si addestrano nel cortile al di là del ponte levatoio aperto.

Classe sociale: Superiore.

Fortezza del Lord, vacante

Questo quartiere è simile a quello descritto precedentemente, con l'eccezione che nessuno vive più all'interno della fortezza. Probabilmente il lord è impegnato in una crociata, o forse è stato colpito da un destino ancor più misterioso.

Edifici: Maniero, alloggi dei domestici (2), posto di guardia, cappella (Kord, Heironeous, o St. Cuthbert), commercio di beni comuni (15).

Prima impressione: Questo castello, splendido nel passato, sta cominciando a mostrare i primi segni di decadimento ma è, tuttavia, una fortezza imponente.

Classe sociale: Media.

Negozi pregiati

I quartieri per gli acquisti come questo spesso espongono articoli interessanti per gli avventurieri. I migliori armaioli della città, forgiatori, saggi e venditori di oggetti magici offrono qui i loro servizi.

Edifici: Alloggi di lusso (4), cibo di ottima qualità (6), commercio di articoli esotici (10), commercio di beni di lusso (30), residenze di lusso (20).

Prima impressione: È onnipresente la confusione del commercio, ma i prezzi elevati scoraggiano le folle che si trovano nei quartieri commerciali meno eleganti.

Classe sociale: Superiore.

Quartiere dell'ambasciata

Generalmente presente solo nella capitale, il quartiere dell'ambasciata ospita ambasciatori, diplomatici, e i loro seguiti.

Edifici: Ambasciate (7), residenze per diplomatici (15), alloggi di lusso (9), cibo di ottima qualità (12), com-

COSTRUIRE UNA CITTÀ IN 5 MINUTI

Molti PG usano le città semplicemente come base operativa per le loro avventure. Possono visitare in fretta la loro città natale tra un'avventura e l'altra, o occasionalmente durante una lunga missione. Di conseguenza, frequentano raramente posti nuovi: si limitano alla loro locanda preferita, al venditore di oggetti magici nella Via del Tentacolo e alla cittadella di Lord Rhial, ad esempio.

Se si ha poco tempo a disposizione, può essere utile scegliere pochi quartieri, supponendo che il resto della città sia un insieme di quartieri commerciali e residenziali.

Questi sono i punti da seguire per costruire una città in 5 minuti.

- Annotare con una frase o due cosa sia a rendere speciale la città. Ad esempio, Sumberton è una città piovosa dove le gilde di commercio sono in guerra con il comandante militare per il controllo delle stra-

de soggette a pedaggio. Forghul è una metropoli dove signori rivali, provenienti dalle province circostanti, prendono parte a intrighi, alleandosi solo quando i giganti attaccano dal nord.

- Decidere quali luoghi i personaggi visiteranno con maggiore probabilità. Locande, negozi di oggetti magici, gilde, biblioteche, templi e gli edifici del governo sono tutte scelte logiche.
- Decidere quali quartieri caratterizzano questi importanti luoghi e abbozzare un incrocio o due, posizionando gli edifici secondo i loro orientamenti.
- Abbozzare una mappa completa della città, disegnando le mura che la circondano, collocando i quartieri principali e dividendo il resto della città in una dozzina di quartieri o distretti. Dare ad ognuno un nome, come "Quartiere dei mercanti" o "Quartiere del tempo".

mercio di articoli esotici (5), commercio di beni di lusso (10), residenze di lusso (10).

Prima impressione: Bizzarri edifici in stili architettonici completamente contrastanti dominano le strade, ognuno in competizione con gli altri in pomposità. Molti di questi edifici sfoggiano stemmi e bandiere che identificano la nazione a cui appartengono.

Classe sociale: Superiore.

Quartiere civico

Il lavoro quotidiano necessario a governare la città viene portato avanti dagli uffici presenti in questo quartiere, generalmente dominato da un massiccio edificio governativo.

Edifici: Camera del Consiglio, uffici burocratici, monumento o memoriale, posto di guardia, tempio (Heironeous, Pelor, o S. Cuthbert), alloggi di lusso (4), cibo di ottima qualità (6), commercio di articoli esotici (10), commercio di beni di lusso (15), commercio di beni comuni (15), servizi di lusso (15).

Prima impressione: Burocrati togati corrono da un appuntamento all'altro, mentre i nobili viaggiano con il loro seguito. L'edificio principale è un'imponente struttura su cui abbondano statue e iscrizioni.

Classe sociale: Superiore.

Quartiere civico, in rovina

Questo quartiere è uguale a quello descritto precedentemente, con l'eccezione che i governanti della città hanno abbandonato l'imponente struttura che una volta dominava l'area.

Edifici: Camera del Consiglio (vacante), uffici burocratici (probabilmente vacanti), monumento o memoriale, posto di guardia, tempio (Heironeous, Pelor o S. Cuthbert), alloggi di lusso (4), cibo di ottima qualità (6), commercio di articoli esotici (10), commercio di beni di lusso (15), commercio di beni comuni (15), servizi di lusso (15).

Prima impressione: L'edificio ormai in rovina che domina la vista sul quartiere, un tempo ospitava il centro di potere della città. Gli affari circostanti sono anch'essi decaduti in tempi difficili.

Classe sociale: Media.

Quartiere delle finanze

Le banche e le case dei mercanti tendono a raggrupparsi qui poiché molti dei loro affari avvengono tra di loro.

Edifici: Banche (2), cambiavalute (7), templi (Fharlanghn), cibo di ottima qualità (10), commercio di articoli esotici (5), commercio di beni di lusso (25), residenze di lusso (20).

Prima impressione: La guardia cittadina è assistita da guardie private, rendendo questo quartiere particolarmente ben protetto, notte e giorno.

Classe sociale: Superiore.

Quartiere della magia

Molte città segregano coloro che fanno uso della magia in specifici quartieri per proteggere il resto della città da incantesimi vaganti. Questa disposizione aiuta anche i governanti e le forze dell'ordine a sorvegliare alcuni tra i più potenti residenti della città.

Edifici: Commercianti di oggetti magici (2), incantatori a noleggio, tempio (Boccob), santuario, cibo di ottima qualità (5), commercio di articoli esotici (10), commercio di beni di lusso (15), servizi di lusso (10), residenze di lusso (20).

Prima impressione: *Fiamma perenne* illumina le strade e divertenti illusioni artistiche decorano alcuni degli edifici. Gli abitanti spesso esibiscono magia vistosa (soltanto mascheramenti). È frequente l'utilizzo di oggetti magici.

Classe sociale: Superiore.

Quartiere del parco

Per coloro che amano gli spazi aperti, questo quartiere fornisce un momento di riposo dall'attività febbrile e dall'agitazione della città.

Edifici: Parco (1 grande o 3 piccoli), templi (Corellon Larethian, Ehlonna, Obad-Hai), sito druidico, taverne di lusso (5), commercio di articoli esotici (10), commercio di beni di lusso (8), servizi di lusso (17), residenze di lusso (30).

Prima impressione: Gruppi di alberi, aiuole curate e il verde tappeto di erba dominano il paesaggio. L'aria qui profuma di fresco più che in qualunque altro luogo della città.

Classe sociale: Superiore.

Residenze dei ricchi

Queste residenze appartengono ai mercanti di successo e ai burocrati di alto livello di organizzazioni politiche o religiose.

Edifici: Residenze di lusso (60), residenze di medio livello (10).

Prima impressione: Edifici di ottima fattura si delineano lungo le silenziose strade di questo quartiere. Servitori o guardie sono collocati vicino alla maggior parte delle porte d'ingresso.

Classe sociale: Superiore.

Tenute nobiliari

I ricchi residenti d'alto lignaggio vivono nello splendore delle tenute di questo quartiere.

Edifici: Tenute (30).

Prima impressione: Questo quartiere è più tranquillo e pulito del resto della città. I servitori si affrettano per le loro commissioni, e i nobili viaggiano sulle carrozze per far visita ai loro distinti concittadini.

Classe sociale: Superiore.

Università

Le scuole in questo quartiere insegnano qualsiasi cosa, dalle abilità Conoscenze e Professione ai segreti della magia

divina e arcana. Gli avventurieri possono trovare sapere esoterico e risposte a oscuri enigmi.

Edifici: Edifici universitari (inclusi uffici di istruzione e facoltà) (4), biblioteca, tempio (Boccob o Pelor), santuario, alloggi di lusso (5), cibo di ottima qualità (8), commercio letterario di lusso (librai, cartolai, venditori di mappe, fabbricante di sigilli e simili) (10), servizi letterari di lusso (scriba, saggio, traduttore, cartografo, e simili) (10), dormitori (5), residenze di lusso (25).

Prima impressione: Giovani studenti ben vestiti si affrettano verso loro classi con le braccia cariche di pergamene e di libri. Alcuni siedono o stanno in cerchio, discutendo delle lezioni della giornata.

Classe sociale: Superiore.

QUARTIERI MEDIAMENTE POPOLATI

Questi quartieri sono la residenza e il luogo di lavoro della classe media e dei mercanti.

Accampamento halfling

Gli halfling tendono ad avere una natura nomade più marcata rispetto alle altre razze. Anche quando un gruppo di loro si stabilisce in una città, il loro quartiere sembra più un campo che un quartiere vero e proprio.

Edifici: Sede del Consiglio, tempio (Yondalla), altare, alloggi di medio livello (4), cibo di media qualità (8), commercio di beni comuni (15), servizi comuni (10), residenze di medio livello (50).

Prima impressione: Questa comunità sembra pronta a sparire da un giorno all'altro, lasciando dietro di sé edifici costruiti a metà, braci fumanti di fuochi da campo e pilastri di case abbandonate.

Classe sociale: Media.

Comunità gnomica

Gli gnomi si trovano a proprio agio in edifici progettati per la loro taglia, così questo quartiere è caratterizzato da costruzioni che gli umani o altre razze di taglia media troverebbero ristrette.

Edifici: Tempio (Garl Glittergold), alloggi di lusso (1), alloggi di medio livello (4), cibo di ottima qualità (3), cibo di media qualità (5), commercio di articoli esotici (2), commercio di beni di lusso (4), commercio di beni comuni (6), commercio di beni di scarso valore (3), servizi di lusso (4), servizi comuni (6), residenze di medio livello (50).

Prima impressione: Questo quartiere è simile a qualsiasi altra area residenziale, solo in scala ridotta.

Classe sociale: Media.

Comunità nanica

A causa dell'importanza che nella cultura nanica rivestono il clan e la famiglia, molti nani che vivono in città dominate da altre razze tendono ad aggregarsi in comunità esclusive.

Edifici: Tempio (Moradin), alloggi di medio livello (2), cibo di ottima qualità (9), cibo di media qualità (9), cibo di

bassa qualità (2), commercio di articoli esotici (2), commercio di beni di lusso (7), commercio di beni comuni (15), commercio di beni di scarso valore (6), servizi di alto costo (5), servizi comuni (10), servizi di basso costo (5), residenze di lusso (5), residenze di medio livello (45).

Prima impressione: Tutte le costruzioni di questo quartiere sono leggermente più piccole del normale perché sono progettate per i nani. Sculture in pietra, molte delle quali eseguite con grande abilità, dominano lo stile architettonico.

Classe sociale: Media.

Mercato

Molti degli abitanti dei quartieri limitrofi si recano presso questo bazar per comprare di tutto, da ciò che è necessario (come i vestiti) ai piccoli articoli di lusso (come le spezie).

Edifici: Mercato all'aperto, tempio (Fharlanghn), alloggi di medio livello (2), cibo di media qualità (12), commercio di articoli esotici (3), commercio di beni di lusso (12), commercio di beni comuni (35), commercio di beni di scarso valore (10), servizi di lusso (5), servizi comuni (15), servizi di basso costo (5).

Prima impressione: Questo quartiere è inondato da cartelli e tende variopinte. Le grida degli strilloni si innalzano sopra il brusio della folla di acquirenti e una dozzina di odori, dai profumi più delicati a quello della carne sfrigolante, riempiono l'aria.

Classe sociale: Media.

Negozi

Alcuni commerci in questo quartiere sono rivolti ai bisogni dei più ricchi, ma la maggior parte degli affari sono rivolti al ceto medio e al ceto inferiore. Tale quartiere è molto comune in piccole città che non hanno molti quartieri commerciali ricchi di negozi.

Edifici: Tempio (qualsiasi), altare, alloggi di medio livello (3), cibo di media qualità (10), commercio di articoli esotici (3), commercio di beni di lusso (12), commercio di beni comuni (35), commercio di beni di scarso valore (10), servizi di lusso (3), servizi comuni (10), servizi di basso costo (2).

Prima impressione: Nobili ben difesi girano di negozio in negozio apparentemente ignari dei cittadini più comuni che corrono con le braccia piene di pacchi.

Classe sociale: Media.

Presidio

Questo quartiere è essenzialmente un accampamento militare. I soldati che vi abitano sono incaricati di proteggere la città e i territori vicini.

Edifici: Caserma, tempio (Heironeous, Kord, o St. Cuthbert), alloggi di medio livello (4), alloggi fatiscenti, cibo di ottima qualità (2), cibo di media qualità (4), cibo di bassa qualità (3), commercio di beni di lusso (4), commercio di beni comuni (8), commercio di beni di scarso valore (2), servizi comuni (10), residenze di medio livello (40), residenze fatiscenti (10).

Prima impressione: Alcuni soldati marciano a gruppi avanti e indietro, mentre altri sono sull'attenti ed altri ancora si esercitano nel combattimento. Ovunque echeggiano ordini urlati e canzoni che accompagnano le marce.

Classe sociale: Media.

Professionisti

Questo quartiere ospita una grande varietà di specialisti che i PG potrebbero voler ingaggiare o consultare.

Edifici: Tempio (qualsiasi), altare, alloggi di medio livello (3), cibo di ottima qualità (3), cibo di media qualità (7), commercio di articoli esotici (2), commercio di beni di lusso (3), commercio di beni comuni (10), servizi di lusso (10), servizi comuni (20), residenze di lusso (10), residenze di medio livello (20).

Prima impressione: Questo quartiere è caratterizzato da file e file di negozi e di uffici tranquilli. I cartelli appesi pubblicizzano di tutto, dai servizi di traduzione alle guide per le terre selvagge ai progetti di architettura.

Classe sociale: Media.

Quartiere delle gilde

Questo quartiere ospita organizzazioni di lavoratori specializzati come la gilda dei muratori, la gilda dei ciabattini e la gilda dei gioiellieri. A seconda della città, in questo quartiere possono trovarsi le sedi di gilde più esotiche destinate a saggi, maghi o mercenari. È possibile che esistano anche gilde illegali, di ladri e assassini, ma raramente hanno sedi riconosciute.

Edifici: Sedi delle Gilde (3), alloggi di medio livello (5), cibo di media qualità (10), commercio di beni di lusso (5), commercio di beni comuni (15), commercio di beni di scarso valore (4), servizi di lusso (5), servizi comuni (10), servizi di basso costo (3), residenze di medio livello (30).

Prima impressione: Ognuna delle imponenti sedi delle gilde in questo quartiere reca un simbolo identificativo della propria attività, come un enorme martello e incudine per la gilda dei maniscalchi e un cartello di benvenuto scritto in ogni lingua conosciuta per l'Unione degli Scribi.

Classe sociale: Media.

Quartiere delle gilde, vecchio

Per qualche motivo, le gilde si sono spostate da questo quartiere, ma le sue strade sono tuttora dominate da interessi commerciali.

Edifici: Sedi delle Gilde disabitate (3), alloggi di medio livello (5), cibo di media qualità (10), commercio di beni di lusso (5), commercio di beni comuni (15), commercio di beni di scarso valore (4), servizi di lusso (5), servizi comuni (10), servizi di basso costo (3), residenze di medio livello (30).

Prima impressione: Le sedi delle gilde sono chiuse da assi di legno o sono in evidente stato di abbandono, ma i negozi e gli affari che vi gravitano intorno prosperano ancora nel trambusto della compravendita.

Classe sociale: Media.

Quartiere dei templi

Centro della vita religiosa della città, nel quartiere dei templi le religioni con più seguaci fanno a gara per guadagnare fedeli. Qui i PG possono essere curati o avere accesso alla magia clericale.

Edifici: Tempio o santuario (6 qualsiasi), alloggi di lusso (1), alloggi di medio livello (3), cibo di ottima qualità (3), cibo di media qualità (7), commercio di articoli esotici (5), commercio di beni di lusso (5), commercio di beni comuni (10), servizi comuni (25), residenze di lusso (5), residenze di medio livello (20).

Prima impressione: L'architettura di ogni tempio riflette la fede di coloro che l'hanno costruito. Di tanto in tanto le porte di un tempio si aprono e una lunga fila di fedeli si riversa sulla strada.

Classe sociale: Media.

Residenze di medio livello

Negozianti, artigiani e altri lavoratori specializzati vivono in queste modeste case.

Edifici: Residenze di lusso (10), residenze di medio livello (70), residenze fatiscenti (10).

Prima impressione: Bambini giocano nelle strade di questo quartiere, i più piccoli spesso accuditi dal fratello o dalla sorella maggiore. Case allineate in file ordinate si affacciano su piccole strade.

Classe sociale: Media.

QUARTIERI DENSAMENTE POPOLATI

Questi quartieri provvedono ai bisogni delle classi inferiori e di coloro che sono solo di passaggio, come gli avventurieri.

Banchina dei pescatori

Tutti coloro che pescano per vivere hanno costituito un quartiere a sé stante, se non altro per tenere l'odore lontano dal resto della città.

Edifici: Sacrario (Obad-Hai o Pelor), cibo di bassa qualità (10), commercio di beni comuni (2), commercio di beni di scarso valore (12), servizi comuni (3), servizi di basso costo (7), residenze fatiscenti (60).

Prima impressione: Il fetore di pesce aleggia pesantemente nell'aria, mescolato alla penetrante aria salmastra. Rudi marinai saltano dalle navi al pontile alla taverna.

Classe sociale: Inferiore.

Baraccopoli

Molte delle strutture in questo quartiere sembrano stare per crollare sui loro abitanti. Qui vivono i più poveri tra i poveri in case decrepite, colonie di rifugiati, e campi abusivi.

Edifici: Alloggi fatiscenti (100).

Prima impressione: Tettoie, fuochi, e tuguri improvvisati spuntano in mezzo ai rifiuti e ai detriti di strade sporche e in rovina.

Classe sociale: Inferiore.

Case appartamento

Questo irrilevante quartiere è composto solo da irrilevanti residenze. Di conseguenza, è il posto perfetto per coloro che sono abili ad adattarsi.

Edifici: Residenze di medio livello (10), residenze fatiscenti (55).

Prima impressione: File di appartamenti si innalzano come le pareti di un canyon da entrambi i lati della strada. Lavoratori alla giornata e artigiani corrono da una parte all'altra in cerca di lavoro, mentre i pigri residenti si rilassano sui gradini delle loro abitazioni.

Classe sociale: Inferiore.

Città sotterranea

Questo quartiere, situato di solito sotto le strade della città, è un incrocio tra un dungeon e una comunità. Gli abitanti della città possono essere o meno a conoscenza dell'esistenza della città sotterranea.

Edifici: Prigioni sotterranee di almeno 10 stanze (8), templi (2 divinità malvagie qualsiasi), alloggi fatiscenti (5), cibo di bassa qualità (10), commercio di beni comuni (5), commercio di beni di scarso valore (15), servizi comuni (5), servizi di basso costo (20), residenze fatiscenti (30).

Prima impressione: Sottoterra l'aria è fredda e umida, e l'oscurità è opprimente. È incredibilmente tranquillo la maggior parte del tempo, ma il silenzio è sporadicamente interrotto da urla o dal frastuono di una battaglia.

Classe sociale: Inferiore.

Ghetto dei goblinoidi

Se una città è aperta anche ai goblinoidi, gli altri residenti di solito preferiscono mantenerli a debita distanza. I goblinoidi che vivono in questo quartiere conducono una squallida esistenza, incaricandosi dei lavori che nessun altro accetta di fare.

Edifici: Tempio (Gruumsh o Maglubiyet), alloggi fatiscenti (1), cibo di bassa qualità (8), commercio di beni di scarso valore (20), servizi di basso costo (10), residenze fatiscenti (60).

Prima impressione: Goblin, hobgoblin e orchi si muovono tra gli sgangherati edifici ai lati delle strade. Il ghetto è un luogo di affari, legali e illegali, nonostante l'ovvia povertà dei residenti.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere degli avventurieri

Questo quartiere propone un po' di tutto, ma generalmente è un posto abbastanza squallido. A nessun residente "rispettabile" verrebbe in mente di venire qui.

Edifici: Templi (Olidammara e 3 altri qualsiasi), alloggi di medio livello (5), alloggi fatiscenti (10), cibo di media qualità (5), cibo di bassa qualità (15), commercio di beni comuni (6), commercio di beni di scarso valore (15), servizi comuni (5), servizi di basso costo (15), residenze di medio livello (5), residenze fatiscenti (20).

Prima impressione: Questo quartiere è notevolmente diverso dalle comunità circostanti. Molti umanoidi con indosso abiti di diverse fogge chiacchierano o si accalcano nelle strade. Gli edifici sembrano trascurati anche se molti servono ancora al loro scopo.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere delle carovane

Quartieri come questo sono comuni nelle città che ospitano carovane piuttosto che in città che si basano sul commercio marittimo per le loro importazioni ed esportazioni. Mercanti e altri stranieri sono i benvenuti ma di solito dissuasi dal passare il loro tempo in altri quartieri della città.

Edifici: Tempio (Fharlanghn), alloggi di medio livello (5), alloggi fatiscenti (15), cibo di media qualità (10), cibo di bassa qualità (30), commercio di beni comuni (9), commercio di beni di scarso valore (15), servizi comuni (9), servizi di basso costo (15).

Prima impressione: Questo quartiere ha pochi edifici, ma molti recinti per gli animali, e circoli di carri disposti in lotti di terreno vuoti. L'aria è intrisa di fumo dei fuochi da campo, ed è possibile distinguere dozzine di linguaggi diversi.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere del casamento

Questo quartiere è simile a quello dei tuguri, ma senza alcun mezzo di sostentamento per la popolazione nelle vicinanze. Il quartiere deve essere posizionato vicino ad uno in cui persino la persona più povera può acquistare i prodotti di base.

Edifici: Residenze fatiscenti (60).

Prima impressione: Ammassati gli uni sugli altri come sardine, i poveri residenti di questo quartiere si raggruppano sulle verande, nelle loro abitazioni infestate dai ratti, e nelle strade e nei vicoli.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere dei conciatori

I conciatori, implicati in un processo che trasforma il cuoio animale in pelle, di solito appartengono alle classi inferiori per il semplice fatto che emanano un odore terribile. Nessuno vive vicino a una conceria se può evitarlo.

Edifici: Tempio (qualsiasi, specialmente di fedeli povere o oscure), alloggi fatiscenti (2), cibo di bassa qualità (7), commercio di beni di scarso valore (concerie, tintorie, e altri individui che praticano mestieri puzzolenti) (60), servizi di basso costo (30).

Prima impressione: L'acre odore di cuoio pronto per essere conciato rivelerebbe la natura di questo quartiere persino a una persona bendata. Un gruppo di piccoli e squallidi negozi provvede ai bisogni degli sfortunati abitanti di questo nauseante quartiere.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere delle locande

Le locande sono sparse in tutta la città, ma a volte si forma un assembramento che domina una certa zona. Un simile quartiere tende a decadere velocemente dato che non ci sono residenti stabili ad occuparsi del suo mantenimento, e le persone di passaggio che vi sostano passano la maggior parte del loro tempo in altri quartieri.

Edifici: Templi (2 qualsiasi), alloggi di medio livello (8), alloggi fatiscenti (25), cibo di media qualità (5), cibo di bassa qualità (20), commercio di beni comuni (5), commercio di beni di scarso valore (15), servizi comuni (5), servizi di basso costo (15).

Prima impressione: Musica e risate risuonano dalle porte aperte di una mezza dozzina di locande e di dormitori. Ognuno offre del cibo, da bere, danza, o persino altri intrattenimenti più esotici.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere a luci rosse

Famoso per la prostituzione, la droga e altri affari condotti sul mercato nero, il quartiere a luci rosse attira gli avventurieri come mosche.

Edifici: Templi (Olidammara), alloggi di medio livello (2), alloggi fatiscenti (17), cibo di media qualità (5), cibo di bassa qualità (20), commercio di beni di scarso valore (20), servizi di basso costo (sale per il gioco d'azzardo, case chiuse, monte di pietà, e simili) (35).

Prima impressione: Difficilmente un visitatore può fare più di 9 metri senza che gli venga proposto qualcosa di illegale. Alcuni si avvicinano furtivamente, mentre altri richiamano i visitatori verso illeciti piaceri.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere del lungomare

I visitatori che arrivano sulle navi di solito hanno il primo impatto con la città attraverso il quartiere del lungomare. Generalmente gli avventurieri si sentono a casa in questo luogo spiacevole e confusionario.

Edifici: Altro (5), Templi (Obad-Hai o Olidammara), alloggi fatiscenti (5), cibo di bassa qualità (9), commercio di beni di scarso valore (25), servizi di basso costo (35), residenze fatiscenti (20).

Prima impressione: La maggior parte del movimento è costituito da marinai in cerca di liquori o di divertimento. Bar, pensioni di infimo ordine e piccoli negozi (molti dei quali non si preoccupano di pubblicizzare i servizi offerti) sorgono ai lati della strada.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere del magazzino

Gli avventurieri che hanno a che fare con i trasporti marittimi (o che intendono solo rubare) potrebbero trovarsi a proprio agio in questo quartiere.

Edifici: Magazzini (30), commercio di beni di scarso valore (5), servizi di basso costo (10), residenze fatiscenti (55).

Prima impressione: I massicci magazzini da cui deriva il nome di questo quartiere dominano il paesaggio. Le strade sono prive di vita con l'eccezione dei carri occasionali e delle guardie che controllano gli ingressi di qualche magazzino.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere degli schiavi

Gli schiavi meritano abitazioni leggermente migliori degli abitanti della baraccopoli, se non altro perchè i loro padroni si preoccupano almeno un po' del loro benessere. Quartieri come questo sono rari, dato che le società di allineamento buono ripugnano la schiavitù.

Edifici: Stazione di controllo, servizi di basso costo (5), alloggi fatiscenti (94).

Prima impressione: Padroni armati di frusta conducono da un posto all'altro schiavi incatenati vestiti di tuniche consumate. Alcuni degli schiavi sono abbastanza coraggiosi da incrociare lo sguardo dei passanti.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere delle taverne

Gli avventurieri passano molto tempo nelle taverne, e la maggior parte delle città, di qualsiasi dimensioni siano, ne ospitano almeno una. Locande incastrate tra i bar si rivelano posti abbastanza sicuri ove smaltire la sbornia.

Edifici: Tempio (Fharlanghn o Olidammara), alloggi di medio livello (3), alloggi fatiscenti (20), cibo di media qualità (6), cibo di bassa qualità (3), commercio di beni di scarso valore (10), servizi di basso costo (10), residenze fatiscenti (20).

Prima impressione: Di notte, gli ubriachi si riversano nelle strade affollate uscendo da letteralmente dozzine di taverne. Di giorno, questo quartiere è una città fantasma, in cui si trovano solo pulitori, personale per le consegne, e qualche ubriaco che ravviva il panorama.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere del teatro

I teatri tendono a sorgere nelle vicinanze dei quartieri del ceto inferiore perchè gli affitti sono più economici. I patroni del dramma raramente durano molto, sebbene i pub e i negozi vicini inducano alcuni a rimanere e a dare mostra di una buona rappresentazione. Questo quartiere può essere utile come quartiere dei musicisti o come quartiere dei danzatori, basta solo cambiare il nome.

Edifici: Teatri (4), tempio (Olidammara), alloggi fatiscenti (10), cibo di bassa qualità (20), commercio di beni di scarso valore (20), servizi di basso costo (30), residenze fatiscenti (15).

Prima impressione: Ogni teatro espone una grande insegna in cui promette commedie, tragedie e idee brillanti, spesso tutte nella stessa rappresentazione. Molte persone aspettano in fila fuori dai botteghini, e ad intervalli regolari una folla numerosa esce dal tea-

tro, commentando animatamente la commedia che è appena terminata.

Classe sociale: Inferiore.

Tuguri

Questo quartiere è chiaramente riservato a chi ha toccato il fondo. Sulla scala di povertà e miseria il tugurio cade da qualche parte tra gli alloggi fatiscanti e le baraccopoli.

Edifici: Tempio (Olidammara o Pelor), alloggi fatiscanti (1), cibo di bassa qualità (3), commercio di beni di scarso valore (10), servizi di basso costo (5), residenze fatiscanti (20).

Prima impressione: Casa di chi non ha più nulla, questa comunità raccoglie un misto di baracche, tuguri e edifici in rovina. L'immondizia riempie le strade e i vicoli, e l'odore di rifiuti misto a carne putrida e persino a qualche sostanza meno sana riempie l'aria.

Classe sociale: Inferiore.

QUARTIERI SPECIALI

Alcuni quartieri sono speciali semplicemente perché la loro popolazione è diversa per numero (di solito è inferiore) dalla normalità per la loro classe sociale. Per esempio, la necropoli può essere importante per la città, ma non ha più di 100 abitanti in vita. Analogamente, l'enclave degli immigrati raramente ospita più dell'1% della popolazione cittadina totale.

Città galleggiante

Questo quartiere è completamente galleggiante. I residenti vivono in case galleggianti e fanno i loro acquisti su altre barche. Persino coloro che fanno questa vita da molto tempo devono imparare le usanze delle comunità vicine se intendono fermarsi per qualche tempo in un posto, dato che si spostano continuamente.

Edifici: Tempio (Fharlanghn), alloggi di medio livello (1), alloggi fatiscanti (3), commercio di beni di scarso valore (10), servizi di basso costo (10), residenze fatiscanti (45).

Prima impressione: Barche di ogni taglia e forma fluttuano sull'acqua, collegate le une alle altre da pontili di reti, da assi e da ponti di corda.

Classe sociale: Inferiore.

Comunità dei sopravvissuti

Questo quartiere costituisce l'ultimo simbolo di un'antica cultura che è stata soppiantata quasi completamente dagli attuali abitanti della città.

Edifici: Templi (uno qualsiasi, soprattutto di una divinità insolita), commercio di beni di lusso, residenze di lusso (5), edifici vacanti (3).

Prima impressione: L'architettura di questo quartiere sembra fuori luogo, come alcuni dei residenti. Sguardano i passanti, considerandoli chiaramente degli intrusi nel loro territorio.

Classe sociale: Media.

Enclave degli immigrati

I ricchi edifici di questo quartiere sono caratteristiche di un'altra cultura, ad esempio di maghi provenienti da una terra molto lontana o di pionieri stirpeplanari provenienti di un'altra dimensione.

Edifici: Tempio (uno qualsiasi, soprattutto di una divinità insolita), commercianti di oggetti magici, commercio di beni di lusso (2), commercio di beni esotici, residenze di lusso (5).

Prima impressione: Questo quartiere non sembra proprio far parte della città. L'architettura degli edifici è completamente diversa da quella degli altri quartieri, e gli abiti dei residenti li rivelano come appartenenti ad una minoranza. Qui, comunque, si adattano perfettamente.

Classe sociale: Superiore.

Necropoli

Questo imponente cimitero ospita pochi residenti vivi oltre alle creature non morte che si muovono furtivamente tra le lapidi e le cripte.

Edifici: Camere mortuarie (2), mausolei (16), tempio (Nerull o Wee Jas), sacrario.

Prima impressione: Questo quartiere è tranquillo e ordinato. File di lapidi e di cripte si innalzano silenziose a guardia dei morti.

Classe sociale: Inferiore.

Quartiere del colosseo/arena

Una massiccia arena domina le vicinanze. La sua presenza lascia poco spazio agli attuali abitanti.

Edifici: Colosseo/arena/ippodromo, edifici associati (caserme dei gladiatori, scuderie, e simili) (3), tempio (Heironeous, Kord, o Olidammara), alloggi di medio livello (5), cibo di media qualità (15), commercio di beni esotici (2), commercio di beni comuni (13), commercio di beni di scarso valore (5), servizi di medio livello (10), residenze di medio livello (15).

Prima impressione: La folla attende di entrare nel colosseo per l'evento del giorno. Suonatori ambulanti vendono le loro merci, e periodicamente un canto o un applauso si alza dagli apprezzatori presenti tra la folla.

Classe Sociale: Media.

Quartiere della prigione

Un'immensa, inviolabile fortezza domina questo quartiere. Dato che gli inquilini sono generalmente rinchiusi in piccole celle, il quartiere della prigione ospita una popolazione molto numerosa.

Edifici: Prigione, caserme per le guardie.

Prima impressione: Le guardie si trovano ovunque in questo quartiere. La maggior parte di loro osserva, ma a volte un piccolo gruppo scorta una persona incatenata dentro o fuori le massicce mura della prigione.

Classe sociale: Inferiore.

CLASSI SOCIALI E COMUNITÀ

Gran parte delle città sono composte per lo più da quartieri della classe inferiore, soltanto perché gli appartenenti a questa classe sono più numerosi degli altri. Una città medio-piccola (venti quartieri) ha due quartieri della classe superiore, sei quartieri della classe media, e dodici quartieri della classe inferiore. Nelle città più grandi, la classe superiore diventa più numerosa, mentre la classe inferiore si riduce in proporzione. Una tipica grande città (quaranta quartieri) ha sei quartieri della classe superiore, dodici quartieri della classe media, e venti

due della classe inferiore, mentre una metropoli media (ottanta quartieri) ha quarantadue quartieri della classe inferiore, ventiquattro della classe media, e quattordici della classe superiore.

Un modo per distinguere la propria città dalle altre di uguali dimensioni è adattare i quartieri ad ogni classe sociale presente. Una città particolarmente ricca avrà un maggior numero di quartieri della classe superiore rispetto a quelli della classe inferiore, mentre in una città povera la situazione viene invertita. Una città impegnata soprattutto nel commercio avrà una classe media molto vasta (e quindi molti quartieri della classe media) rispetto ad una città isolata e autosufficiente.

Generalmente, i quartieri sorgono vicini ad altri ap-

ESEMPI DI EDIFICI

I seguenti commercianti e organizzazioni occupano gli edifici descritti in precedenza.

Commercio di beni esotici: Alchimista, commerciante d'arte, calligrafo, commerciante di armature magiche, commerciante di armi magiche, commerciante di animali domestici, commerciante di bacchette magiche, commerciante di legno raro, commerciante di oggetti magici (generale), commerciante di pergamene, commerciante di pozioni, commerciante di spezie, costumista, fabbricante di saponette, fabbricante di trappole, importatore.

Commercio di beni di lusso: Argentiere, commerciante di antichità, commerciante di cosmetici, commerciante di oggetti insoliti, creatore di dadi, cristalliere, distillatore, fabbricante di carta, fabbricante di dolci, fabbricante di filo di ferro, fabbricante di giochi, fabbricante di inchiostro, fabbricante di sigilli, fornitore di ciondoli, gioielliere, libraio, mercante di schiavi, orrefice, orologiaio, produttore di peltro, profumiere, rilegatore, rivenditore di stoffa, scultore, tagliatore di pietre preziose, venditore di mappe, vetraio, vinaio. Qui è possibile trovare anche commercio di beni comuni, con lavori di buona qualità e costo maggiorato (perfetti).

Commercio di beni comuni: Armaio, birraio, calzolaio, carpentiere, carradore, ceramista, commerciante di articoli musicali, commerciante di latte, commerciante di oggetti religiosi, confezionatore, costruttore di archi, costruttore di armature, costruttore di stie, erborista, fabbricante di coperture di paglia, fabbricante di corda, fabbricante di fruste, fabbricante di lampade, fabbricante di parrucche, fabbricante di tappeti, fabbro, fabbro ferraio, falegname, fioraio, fornaio, fornitore di barche, fornitore di tegole, guidatore di barche, guidatore di carretto, lavoratore del legno, macellaio, mercante al bazar, merciaio/camiciaio, mobiliere, negoziante di alimentari, pellicciaio, produttore di formaggio, scultore di ossa, muratore, mercante, riparatore di tetti, sellaio, velaio, sarta, stagnino ambulante, tagliatore di pietra, tappezziere, tassidermista, tessitore, venditore di ferramenta, venditore di rame.

Qui è possibile trovare anche piccoli negozi con lavori di buona qualità e costo maggiorato (perfetti), e negozi di lusso con merci di qualità e a prezzo minore (80% del normale).

Commercio di beni di scarso valore: Addestratore di bestiame, bruciatore di carbone di legna, commerciante di esche e attrezzature, conciatore, fabbricante di candele, fabbricante di mattoni, fabbricante di reti, fabbricante di scope, falsificatore, lavoratore di pelle e cuoio, mugnaio, pescivendolo, rompitore, tessitore di canestri, tintore, venditore di legna da ardere.

Qui è possibile trovare anche piccoli negozi di beni comuni con merci di qualità e prezzo minore (80% del normale).

Servizi di lusso: Ammaestratore di animali, architetto, assassino, avvocato, banchiere, cacciatore di taglie, cambiavalute, cartografo, custode di gatti, dentista, farmacista, illuminatore, incantatore a noleggio, incisore, massaggiatore, padrone del canile, saggio, scriba, tutore.

Servizi comuni: Ammaestratore di cavalli, arrotino, banditore, barbiere, cartomante, giullare, guaritore, guida, ingegnere, impiegato/compresso, impresario di pompe funebri, interprete, levatrice, libraio, medico, menestrello, messaggero, navigatore, pittore, tatuatore, tenentario di bagni pubblici, tenentario di una stalla, tenentario di un bordello, trasportatore via nave, veterinario.

Servizi di scarso valore: Acrobata, attore, bambinaia, buffone, carrettiere, carovaniere, commerciante di paglia, giocoliere, imbianchino, lavoratore, pittore di navi, portinaio, possessore di magazzino, scassinatore, servo, tenentario del monte di pietà, tenentario di una sala per giochi d'azzardo, usuraio.

Alloggi: Case per chi fa l'elemosina, locanda, ostello, pensione.

Cibo: Circolo, mensa, ristorante, taverna.

Templi e santuari: Qualsiasi divinità, o a volte un gruppo di divinità alleate o connesse. Gran parte delle città site in territori civilizzati ospitano ovviamente pochi templi per divinità malvagie, ma ci sono delle eccezioni.

partenenti alla stessa classe sociale, formando così una comunità che ospita una sola classe sociale. In alcuni casi, una comunità può includere uno o due quartieri appartenenti ad una classe sociale di una categoria superiore o inferiore rispetto ai quartieri adiacenti. Una comunità di solito è composta di un numero di quartieri compreso tra 5 e 8 con una popolazione che va dai 1.750 ai 4.400 abitanti. È raro, ma non impossibile, che i quartieri della classe superiore e quelli della classe inferiore siano a contatto gli uni con gli altri. Quando si verifica questa situazione, opere naturali o artificiali, come una piccola collina, un fiume, o un muro, li separano gli uni dagli altri.

RICCHEZZA DELLA COMUNITÀ

Come regola, gli oggetti più costosi sono disponibili solo nei quartieri delle classi superiori. I quartieri della classe sociale inferiore hanno un limite di mo più basso, come mostrato dalla Tabella 1-2 "Limiti di mo per classe sociale".

TABELLA 1-2: LIMITI DI MO PER CLASSE SOCIALE

Classe sociale	Limite MO		
	Piccola città	Grande città	Metropoli
Superiore	15.000	40.000	100.000
Media	6.000	16.000	40.000
Inferiore	1.500	4.000	10.000

Gli oggetti il cui prezzo è inferiore al limite sono generalmente disponibili immediatamente, sebbene in alcuni casi può capitare che l'acquirente debba aspettare anche una settimana per poter comprare un oggetto raro. Spesso, gli oggetti più costosi della città richiedono un lungo periodo di attesa.

RIGUARDO AGLI AUTORI

David Noonan, uno sviluppatore per conto di Wizards of the Coast, è stato uno degli sviluppatori della revisione della *Guida del Dungeon Master*. Gli altri suoi lavori includono il *Manuale dei Piani*, e *Arcani Rivelati*.

Anche **James Wyatt** è uno sviluppatore per conto di Wizards of the Coast. James ha lavorato recentemente allo sviluppo di *Abissi e Inferi* e al *Libro delle Imprese Eroiche*. Ha lavorato alla versione 3,5 di D&D come ficcanaso prescelto.