

# Demografia Medieval Simplificada

Por S. John Ross • Tradução: Bruno Müller • Revisão e Diagramação: Leonardo Alvarez



HÁ MUNDOS FANTÁSTICOS DE TODO TIPO, da escola de simulação medieval “hardcore” aos reinos extravagantes da alta fantasia, com castelos de alabastro e jardins ornamentados com joias em vez da imundície lamacenta tradicional. Apesar das diferenças, ambos compartilham de um elemento vital: pessoas comuns. A maioria dos reinos, não importa o quão barrocos ou mágicos, não se sustenta sem uma boa quantidade dos mais triviais fazendeiros, mercadores, príncipes batendo boca e guardas palacianos. Agrupados em vilas e abarrotando as cidades, eles formam o pano de fundo humano para as aventuras.

Preparei esse artigo na busca de uma forma mais satisfatória de projetar mundos: uma conjunção de possibilidades amplas, extraídas de diversas referências históricas, sintetizadas em uma ferramenta simples. Extrapole a partir desses parâmetros o quanto quiser; não existe isso de imaginar *errado*... Mas você talvez descubra, como eu, que o que vem a seguir é um jeito prático de começar.

## DENSIDADE POPULACIONAL: TEM QUANTA GENTE NESSE REINO?

A menos que o reino seja jovem, é possível que esteja apinhado de aldeias, a uns dois ou três quilômetros uma da outra, cobrindo cada centímetro cultivável do interior do país. Aldeias prosperam em redes vastas, cada uma delas fornecendo sua cota de alimentos e matérias-primas a serem vendidas nos mercados em vilas e cidades. As coisas são diferentes em reinos muito jovens ou em países fronteiriços, onde os assentamentos podem ser mais isolados — e, conseqüentemente, mais paranoicos e na defensiva, com pessoas aglomeradas atrás de muralhas em busca de segurança. Assentamentos isolados vão depender do tráfego mercantil para complementar o que eles conseguem produzir localmente, e caso existam monstros ou outras ameaças sobrenaturais, os efeitos do isolamento são ampliados.

A densidade populacional de um reino medieval completamente desenvolvido vai de 15 pessoas por quilômetro quadrado (para reinos com clima sombrio, terreno inóspito ou talvez um Rei Louco escravocrata) até um limite de 45 por quilômetro quadrado (em um território de solo fértil, relevo agradável, estações do ano favoráveis e talvez um toque de magia). Caso possa ser populada e cultivada, nenhuma terra é desperdiçada. Há diversos fatores que determinam a população de um território, mas nenhum deles é tão importante quanto o clima e a arabilidade da terra. Se o *alimento* vai prosperar, o mesmo pode ser dito de pessoas. Caso queira, a densidade pode ser rodada aleatoriamente, com outros fatores determinados a partir de engenharia reversa dependendo do resultado. Uma jogada de  $(2d4+1) \times 5$  serve.

*Reduza* o multiplicador de  $\times 5$  em qualquer valor até  $\times 1$  para representar um território mais selvagem, menos desenvolvido, ou para demonstrar países que perderam sua população devido a invasões, pragas ou outras calamidades. Se não tiver *certeza* sobre tal reino ser mais ou menos desenvolvido,

Áreas despovoadas podem ficar improdutivas por séculos. Crescimento populacional pré-industrial muitas vezes é algo arrastado (com taxas de duplicação medidas em séculos), e podem estagnar (ou cair!) quando recursos são escassos.

substitua a jogada de  $(2d4+1) \times 5$  por  $(2d4+1) \times R$ . Para determinar R, jogue 1d8, e considere *qualquer resultado de 5 ou mais como 5*. Caso esteja construindo um mundo vasto com diversos países, isso vai te dar uma variação de densidades bem saudável.

**Algumas comparações históricas:** a França medieval fica no topo da lista, com uma densidade de mais de 40 pessoas por quilômetro quadrado, no século XIV. Os franceses eram abençoados com uma abundância de regiões cultiváveis, só esperando para serem lavradas. A França moderna tem mais que o dobro dessa população. A Alemanha, com um clima um pouco menos perfeito e uma porcentagem menor de terra cultivável, tinha cerca de 35 pessoas/km<sup>2</sup>. A Itália era parecida (muitas colinas e áreas rochosas). As Ilhas Britânicas eram as menos populosas, com pouco mais de 15 pessoas por quilômetro quadrado, a maior parte delas vivendo na metade sul do arquipélago.

**Hexágonos:** talvez seja importante para quem está mestrando saber quanta terra cabe em uma área *hexagonal*! Para determinar a área de um hexágono, multiplique sua largura — de um lado ao outro, e não de um vértice ao outro — por 0,9306049 e eleve o resultado ao quadrado. Dessa forma, se seu mapa regional usa hexágonos de 50 km, cada um deles representa pouco mais que 2 mil km<sup>2</sup> (e é uma dimensão conveniente para determinar a duração de viagens, já que é prático calcular 50 km para cada dia inteiro percorrido em estradas).

## POPULAÇÃO DE VILAS E CIDADES: TEM QUANTA GENTE DENTRO DESSAS MURALHAS?

Para os propósitos desse artigo, assentamentos vão ser divididos em aldeias, vilas, cidades e cidades grandes (conhecidas como “supercidades” no jargão da historiografia urbana).

- **Aldeias** têm de 20 a 1.000 pessoas, e as mais comuns têm entre 50 e 300 habitantes. A maioria dos reinos vai ter milhares delas. Aldeias são comunidades agrárias que existem nas partes seguras da civilização. Elas são a fonte básica de comida e de estabilidade territorial em um sistema feudal.

- **Vilas** têm populações que vão de 1.000 a 8.000 pessoas, com valores médios em torno de 2.500 habitantes. Em termos culturais, elas são equivalentes àquelas cidades bem pequenas de hoje em dia, encontradas beirando as rodovias vicinais do interior do país. Cidades e vilas costumam ter muralhas apenas se forem politicamente importantes e/ou ameaçadas com frequência.

- **Cidades** costumam ter de 8.000 a 12.000 habitantes. Um reino grande tipicamente vai ter apenas algumas cidades nessa faixa populacional. Os centros de atividades eruditas (as Universidades) tendem a ficar nas cidades desse tamanho, com as raras exceções prosperando em uma cidade grande.

- **Cidades grandes** ficam na faixa de 12.000 a 100.000 pessoas, com algumas cidades excepcionais ultrapassando essa escala. Alguns exemplos históricos incluem Londres (25.000–40.000), Gênova (75.000–100.000) e Veneza (100.000+). No século XV, Moscou tinha uma população que passava de 200.000 habitantes!

Grandes centros populacionais são resultado de tráfego. Rotas de comércio terrestres, litorâneas e fluviais formam um padrão entrecortado de artérias, e as vilas e cidades surgem ao longo dessas linhas. Quanto maior a artéria, maior a vila, e onde várias dessas grandes artérias se cruzam, você tem uma cidade. Aldeias são distribuídas de forma mais densa pelo interior, entre os assentamentos maiores.

Permita-se algumas *variações*, no entanto, quando estiver posicionando os assentamentos. Alguns deles aparecem perto de um recurso valioso, ou porque um monastério remoto se tornou um abrigo, ou por razões políticas enigmáticas, independentes de terreno hostil.

Os termos para se referir aos assentamentos são categorias de conveniência, baseados apenas na população, mas no seu mundo fantástico outros nomes podem ser mais significativos (*casarios, lugarejos, arraiais, povoados, burgos* etc) e esses termos simples podem ter sentidos mais específicos em determinado reino. Qualquer assentamento que sustente um mercado ativo durante o ano todo pode ser chamado de “vila”, por exemplo, e “cidade” geralmente é uma distinção *jurídica* que se refere a uma vila com uma outorga específica. E enquanto cidades “pertencem” a uma nação maior, *ciudades-estado* são literalmente seus próprios países.

**Aproveitando cada pedacinho de chão:** isso depende de saber do *tamanho* de cada reino. Mas ilhas e continentes são manchas irregulares de terra! Uma grade vai ajudar bastante. Se você sabe a área de um hexágono ou quadrado, apenas *conte* o número desses *preenchidos com reino*, e multiplique (ajustando segundo os que *não estão completamente preenchidos*). Caso tenha acesso a Photoshop ou algo parecido, a ferramenta Histograma pode contar o número de pixels de um determinado valor em um ou dois cliques, resultando em medidas bastante precisas.

## DISTRIBUIÇÃO DA POPULAÇÃO

Certo, então agora você sabe quão grande é o seu reino, e quantas pessoas vivem nele. Quantas cidades existem, e quantas pessoas vivem nelas? Quantas pessoas vivem em assentamentos menores, como vilas e aldeias?

- Primeiro, determine a população da *maior* cidade do reino. Esse número é igual a  $(P \times M)$ , onde P é igual à *raiz quadrada* da população do reino e M é igual a uma jogada aleatória de  $2d4+10$  (o resultado médio é 15).

- A segunda maior cidade terá um número de habitantes que fica entre 20% e 80% do número da mais populosa. Para determinar isso de forma aleatória, role  $2d4 \times 10\%$  (o resultado médio é 50%).

- Cada cidade restante será de 10% a 40% menor que a anterior ( $2d4 \times 5\%$  — o resultado médio é 25%); continue listando as cidades enquanto os resultados do número de habitantes ficar dentro da escala de *cidade* (8.000 ou mais).

- Para definir o número de vilas, pegue o número de cidades e *multiplique-o* por uma jogada de  $2d8$  (o resultado médio é 9).

A população que sobrar vive em aldeias e assentamentos menores; algumas pessoas vão viver em moradias isoladas, serão andarilhas ou trabalhadoras itinerantes.

**Ajustando o número de vilas:** a razão de vilas para cidades dada acima presume a existência de uma *comunidade mercantil* notável e próspera, como na Idade Média (comum em muitos mundos, mas talvez não no seu). Ajuste o número de vilas em 50% ou mais para um mundo fantástico florescendo à beira da Renascença, mas ajuste-o *bruscamente abaixo* para um mundo mais parecido com o período *pré-Cruzadas* (se o comércio é limitado e local, não haverá muito mais vilas que cidades; só continue com o processo de redução de 10% a 40% de cidades para criar uma lista única de cidades e vilas). Historicamente, o número de vilas outorgadas em muitos países europeus se multiplicou em *quase dez vezes* entre os séculos XI e XIII, quando as mudanças econômicas reconfiguraram o plano agrário em algo mais robustamente mercantil. Caso seu mundo tenha uma cota expressiva de mercadores, malandros e outros tipos de habitantes de vilas, use um multiplicador de  $2d8$  ou *ainda mais*. Para um mundo em transição entre esses extremos, encontre um meio termo que se pareça com o que você quer.

## UM REINO DE EXEMPLO: CHAMLEK

Chamlek é um reino insular antigo, com uma área total de 230 mil quilômetros quadrados, com um clima ameno e somente algumas colinas rochosas e pântanos lamacentos para perturbar um território bem irrigado. Quem criou Chamlek decidiu que a ilha-reino é totalmente desenvolvida.

Ela tem cerca de 6,9 milhões de habitantes, com uma densidade média de 30 pessoas por quilômetro quadrado (uma jogada média nos dados, usando a faixa recomendada). Partindo de premissas ou rolagens de dados diferentes, um reino desse tamanho pode ter uma população que vai de meros quinhentos mil a mais de dez milhões de almas.

Continuando com as rolagens médias para tamanhos de cidades e dispersão de vilas, podemos determinar o seguinte sobre Chamlek: sua maior cidade, Restagg, tem uma população de 39,4 mil habitantes. As próximas cidades grandes são Volthyrm (19.700), McClannach (14.800), Cormidigar (11.000) e Oberthrush (8.300). Há cinco cidades (três das quais são “cidades grandes”) e 45 vilas no total (veja na imagem), com uma população urbana total de pouco mais que 200 mil pessoas (cerca de 3% do reino). O restante é rural — existe cerca de um centro urbano para cada 4,6 mil km<sup>2</sup>. Se usássemos o método pré-Cruzadas para determinar as vilas, haveria apenas sete delas (um centro urbano a cada 19 mil km<sup>2</sup>). Note que mesmo com uma rede de vilas totalmente mercantil ainda haveria muito território aberto no entorno de qualquer uma delas.

## AGRICULTURA

Um quilômetro quadrado de terra cultivada (o que inclui não apenas lavouras, pomares e pastos, mas também as rotas e assentamentos relacionados a eles) sustenta cerca de 70 pessoas. Isso leva em consideração as eventuais pragas, roubos, infestações de ratos e períodos de estiagem, todos muito comuns na maioria dos mundos. Se magia for comum, quem cria o cenário pode decidir que o quilômetro quadrado pode sustentar muito mais gente.

Uma vez que tenha decidido a capacidade da terra de suprir as pessoas, você pode determinar a quantidade de território cultivado no reino. Considere Chamlek novamente. Com cada quilômetro quadrado sustentando 70 pessoas, isso significa que há aproximadamente 98,5 mil km<sup>2</sup> de terra cultivada — quase 43% da área total da ilha. Isso resulta em um exemplo gráfico do quanto a população é realmente esparsa. Os 57% restantes do país são áreas selvagens, encostas escarpadas, águas de superfície e demais territórios abertos não cultivados (ou não *cultiváveis*). Mesmo se Chamlek tivesse a densidade populacional máxima (45 pessoas por km<sup>2</sup>), a terra cultivada seria de

enormes 2/3 do total, deixando o 1/3 restante da nação para áreas ermas e cursos d'água. Isso se aproxima do máximo absoluto, dadas as nossas condições terráqueas, ainda que seja possível ter mais pessoas caso quem esteja criando o mundo determine que a nação inteira seja cultivável (e não há precisa ser parecido com a Terra caso você não esteja afim)!

Enquanto a distância média entre centros populacionais possa ser derivada da área total do território (caso você ainda não tenha desenhado o mapa), a distância de caminhada de uma aldeia até a outra é determinada de forma mais realista considerando apenas as terras povoadas. Aldeias tendem a se aglomerar próximo de rotas de viagem definidas pelas linhas entre as vilas, deixando amplas extensões de território selvagem mais distantes dessas estradas.

## CASTELOS

Certo, já entendemos os contornos do terreno no que se refere à civilização: as cidades, vilas, aldeias e fazendas. No entanto, o que fica mais pertinho do coração de quem se aventura são os castelos, ou melhor, castelos em *ruínas*. E de novo: quantos deveriam existir?

Em primeiro lugar, a quantidade de ruínas depende da idade da região. A fórmula a seguir é uma referência possível. A frequência de ruínas na Europa variava muito dependendo da história militar e do quanto afastada é tal área. Para determinar o número aproximado de fortificações arruinadas, divida a população do reino por 5 milhões. Multiplique o resultado pela raiz quadrada da idade do reino. Caso as rédeas do reino tenham trocado de mãos muitas vezes, use a idade *total* — o número de anos que povos construtores de castelos viveram ali, sem depender da linhagem real.

Chamlek, nosso reino insular, tem hoje cerca de 6,9 milhões de pessoas. A ilha é povoada por construtores de castelos desde aproximadamente 500 anos. Assim, ela tem cerca de 31 castelos ou fortes em ruínas.

Castelos ativos são muito mais comuns; os que estão arruinados são raros porque os que têm fundações sólidas são reformados com frequência! Presuma aproximadamente um castelo funcional para cada 50 mil pessoas. A idade do reino não é um fator muito determinante. Chamlek teria mais ou menos 138 castelos ativos, de naturezas diversas. Uns 75% de todos os castelos vão estar em áreas civilizadas (povoadas) de um reino. Os outros 25% estarão no “ermo”, em fronteiras etc.

A função desses castelos é algo que depende muito do seu mundo, então não dá para reduzi-la a uma fórmula. A maior parte deles será a sede de Barões, Duques ou seus equivalentes, mas alguns podem ser fortes de bandidos, baluartes de ordens militares ou entrepostos de senhores da guerra goblinoides, dependendo de quem ameaça quem e de quem planeja o quê.



## MERCADORES E SERVIÇOS

Em uma aldeia de 400 pessoas, devem existir quantas estalagens e tavernas? Não muitas. Talvez nenhuma. Ao cruzar o interior do país, personagens provavelmente não vão ver placas dizendo *Hotel: piscina e wi-fi grátis* a cada quinze quilômetros. Na maior parte das vezes, terão de acampar ou procurar abrigo nas casas de outras pessoas.

Contanto que sejam amigáveis, a segunda opção pode ser uma boa. Uma família de camponeses pode passar a vida toda morando num mesmo lugar, e vai ficar feliz de ter notícias e histórias de aventuras, sem falar de qualquer dinheiro que seja oferecido como pagamento!

Cada tipo de ocupação tem um valor de suporte (VS). Esse é o número de pessoas necessário para sustentar uma única ocupação de tal tipo. Por exemplo, mercadores de especiarias têm um VS base de 1.400. Isso significa que deve haver um deles para cada 1.400 pessoas em uma certa área.

Você pode usar os VS como estão e obter resultados úteis, mas as necessidades de cada região variam. Caso seja uma tarde chuvosa e você esteja projetando uma nova cidade, determine a lista de VS *local*: ajuste cada VS em uma porcentagem igual a  $(4d4-10) \times 10$ . Assim, se o resultado nos dados der 9, por exemplo, o VS de mercadores de especiaria *nessa* cidade seria de 1.260 em vez de 1.400. As ocupações com os menores VS representam as profissões que podem atrair os mais estimados artesãos e especialistas para a cidade (por padrão, coisas como peles, joias, trajes e sapatos, já que o nosso modelo é a Paris medieval). Como sempre, valores determinados aleatoriamente podem

propor ideias para a sua criação, mas caso você já tenha um *plano* claro para as indústrias locais, faça os ajustes devidos.

Note que há  *muito* mais artesanias e profissões que as listadas aqui; use essas como ponto de partida para a possível *faixa* dos valores de suporte, ainda que alguns ofícios obscuros possam ter um VS absurdo, de até 25.000!

Assim que você tiver todos os VS, seus números vão estar definidos. Para encontrar a quantidade de, digamos, *estalagens* de uma cidade, divida a população local pelo VS de estalagens (por padrão, de 2.000). Para uma aldeia de 400 pessoas, isso resulta em 20% de uma estalagem! Isso significa que há uma chance de 20% de sequer *existir* alguma ali. E mesmo se *houver* alguma, ela será menor e bem menos formidável que uma estalagem urbana. O VS padrão de tavernas é 400, então é provável que ali só tenha *uma*.

**Alguns outros valores:** vai existir uma família nobre a cada 200 habitantes, mais ou menos, um advogado (“defensor público”) a cada 650, um membro do clero a cada 40 e um sacerdote a cada 25–30 membros do clero. *Locais de adoração* ficam em torno de 1 a cada 400 pessoas caso exista uma óbvia fé “dominante” na região, mas serão  *muito* mais comuns (e menores, individualmente) se houver diversas crenças sem o predomínio de alguma específica.

**Nota:** a entrada “Loja de Magia” se refere a estabelecimentos onde magos ou estudantes de magia podem comprar ingredientes estranhos, rolos de pergaminho e coisas do tipo, e não a lugares com gôndolas de espadas mágicas (ainda que alguns mundos também tenham *dessas*!).

OFÍCIOS	VS	OFÍCIOS	VS	OFÍCIOS	VS	OFÍCIOS	VS
Sapateiros	150	Merceeiros	700	Açougueiros	1.200	Estalagens	2.000
Peleiros	250	Tanoeiros	700	Peixeiros	1.200	Curtidores	2.000
Criados	250	Padeiros	800	Cervejeiros	1.400	Copistas	2.000
Alfaiates	250	Aguadeiros	850	Fiveiros	1.400	Escultores	2.000
Barbeiros	350	Banheiros	850	Estucadores	1.400	Tapeceiros	2.000
Joalheiros	400	Adegueiros	900	Mercadores de especiarias	1.400	Cinteiros	2.000
Tavernas/ Restaurantes	400	Chapeleiros	950	Ferreiros	1.500	Branqueadores	2.100
Roupavelheiros	400	Seleiros	1.000	Pintores	1.500	Mercadores de feno	2.300
Confeiteiros	500	Açougueiros de aves	1.000	Médicos*	1.700	Cuteleiros	2.300
Pedreiros	500	Bolseiros	1.100	Telhadores	1.800	Luveiros	2.400
Carpinteiros	550	Madeireiros	2.400	Chaveiros	1.900	Entalhadores	2.400
Tecelões	600	Lojas de magia	2.800	Balneários	1.900	Livreiros	6.300
Fabricante de velas	700	Encadernadores	3.000	Cordoeiros	1.900	Iluminadores	3.900

\*Doutores licenciados. O VS total de médicos é de 350.

## MISCELÂNEA

**Manutenção da lei:** uma cidade medieval bem resguardada vai ter um oficial da lei (guarda, vigia etc) para cada 150 cidadãos. Cidades mais desamparadas terão metade desse número. Raras terão mais que isso.

**Instituição de ensino superior:** haverá uma Universidade para cada 27,3 milhões de pessoas. Isso deve ser calculado por continente, *não* por vila! Esse valor presume universidades completamente eruditas, *não necessariamente* escolas dedicadas às artes arcanas.

**Pecuária:** a população de gado, como um todo, vai ser igual a 2,2 vezes o total da população humana, mas dois terços desse total será de aves (frangos, gansos, patos etc). O restante será de vacas leiteiras, cabras e “animais de corte”: porcos são valorizados como alimento porque comem pouco, individualmente, e não são exigentes quanto à comida. Ovelhas serão bastante comuns se houver algum mercado de lã na região (a Inglaterra medieval se ergueu assim). Bovinos para trabalho e obtenção de leite podem ser vistos de vez em quando, mas gado criado especificamente para produção de carne só vai ser encontrado e áreas férteis. Monastérios e outros assentamentos menores mantêm lagos de enguias para complementar seu suprimento de proteína. Junto delas podem existir algumas espécies fantásticas, que em alguns casos até mesmo as substituem.

## BIBLIOGRAFIA

Eu me inspirei livremente nos períodos entre os séculos XI e XV, e em locais diversos como Rússia, Inglaterra, França, Alemanha e Itália, mas quando eu precisava de um padrão, recorria à *França medieval tardia* como um ótimo modelo para um reino fantástico, e partia mais para a *Paris* do mesmo período como uma espécie de cidade grande fantástica ideal. A tabela de valores de suporte foi tirada quase que inteiramente da lista fiscal parisiense de 1292, com ajustes vindos de outras fontes. Essa lista pode ser encontrada (de forma condensada) em *Life in a medieval city*, de Joseph e Francis Geis (Harper and Row, 1981), um belo livro por e para historiadores amadores, que inclui algumas descrições fascinantes da vida e da configuração das cidades. Outros trabalhos consultados incluem:

*As cidades da Idade Média*, de Henri Pirenne. Publicações Europa-América.

*The castle story*, por Sheila Sancha. Harper Colophon.

*The medieval town*, por John H. Mundy e Peter Riesenber. Robert E. Krieger Publishing Company.

*The medieval town*, por Fritz Rörig. University of California Press.

*Medieval regions and their cities*, por Josiah Cox Russel. David & Charles Press.

## UM POUCO DE HISTÓRIA, E AS MINHAS QUESTÕES

### PREFERIDAS DA CAIXA DE CORREIO

Esse texto deu *muitas* voltas... A versão mais antiga foi recusada pela revista *Dragon* em 1993. Dei um tapa no texto, expandi e a enviei à *Pyramid* depois disso (sem qualquer resposta). Melhorei o conteúdo para uso próprio, depois mandei o texto à *The Familiar*: eles aceitaram... bem a tempo de desaparecerem, então mais uma vez não consegui vendê-lo. Após alguns toques obrigatórios para aperfeiçoá-lo, a *Shadis* aceitou comprá-lo, só para que *eles* também desaparecessem logo em seguida! Na primavera de 1999, coloquei o artigo na minha antiga página na internet, The Blue Room. Ele ficou por ali, e teve sua audiência por quase vinte anos, até que eu fechei o Blue Room no outono de 2018.

Ao longo desses anos o artigo resultou numa resposta *imensa*, passando de gratidão (um escritor generoso me procurou em uma convenção só para me abraçar por causa do texto) por queixas estrondosas (*essa fonte discorda daquela*; você simplificou demais algo que eu *queria* que deixasse complexo, etc) e a muitos, *muitos e muitos* pedidos de *mais*. Outra revista (*Knights of the Dinner Table*) tentou comprar o artigo, como se para instigar a foice caprichosa do ceifador e, pedindo misericórdia, eu disse *não*.

Os comentários e críticas construtivas de leitores resultaram em dezenas de revisões discretas, e essa pedra velha foi polida até ficar com um brilho decente. Essa nova encarnação em PDF inclui ainda mais aperfeiçoamentos, e pretendo que seja a versão final, mas *nunca diga nunca*, eu acho.

Sou grato a todos que me agradeceram e/ou enviaram conselhos construtivos. Ainda que eu não me envolva mais com correspondência sobre o artigo (duas décadas disso já foram o *bastante*), há algumas velhas perguntas que vale a pena discutir:

### ***Suas fórmulas conseguem recriar a [Nação] medieval real de [Ano]?***

*Nah*. Ou melhor: só por pura sorte, ao usar todas as jogadas de dado recomendadas. Os valores presentes em DMF são generalizados, simplificados e inspirados em diversos países ao longo de vários séculos. É uma ferramenta para jogos destilada, inapropriada para trabalhos escolares. Ainda que a *abrangência* fornecida pelas rolagens de dado sempre incluam algo amplamente plausível, ela não é feita para ser um modelo de um lugar específico ou de determinado período medieval (ela *tende* aos últimos dias da Idade Média, já que é lá que os jogos de fantasia se localizam). Você não precisa de uma fórmula para descrever a História real; você pode ler sobre ela! Visite a sua biblioteca local e comece com um desses livros que eu mencionei na Bibliografia. Também é possível encontrar bastante informação na internet. *Dica de profissional para isso*: limite as suas buscas a resultados em PDF, que vão dar em mais artigos acadêmicos.

***Eu tenho uma cidade de 10.000 pessoas.  
Qual é o TAMANHO disso, fisicamente?***

Na área urbana, a densidade populacional média vai ficar por volta de 150 por hectare (15 mil por km<sup>2</sup>), de forma que a terra dentro das muralhas da uma cidade de 10 mil habitantes vai ter cerca de 67 hectares (0,67 km<sup>2</sup>) — dificilmente uma cidade pelos padrões *modernos*, em termos de população *ou* de tamanho (tem quase as dimensões de uma universidade atual considerável, mas com muito mais ruas tortuosas e edifícios menores amontoados)!

As cidades muito populosas podem ter densidades mais próximas de 300 habitantes por hectare, enquanto as mais esparsas podem chegar até bem baixos 75/ha. Para tornar isso aleatório (com uma curva gaussiana apropriadamente *inclinada*), role 7d4 e *ignore* os dois resultados mais altos. Multiplique os cinco dados *restantes* por 15.

***Se estou mapeando uma área urbana,  
quantas moradias existem nela?***

Geralmente, 50 moradias por hectare, com uma população *média* de cerca de 3 pessoas em cada uma. Em teoria, cidades muito esparsas ou mais densamente construídas podem ter em média um valor tão baixo quanto 25 quanto até um máximo de 100 moradias por hectare, e cidades em condições extremas de baixa ou alta população podem ter em média de 2 a 5 pessoas *por* moradia. Moradias individuais ou vizinhanças excepcionais podem ignorar totalmente esses valores, mas eles se mantêm constantes na média total das cidades.

***Mas isso então resulta em quantas construções?***

Em uma cidade de fantasia medievals, artesãos muitas vezes vivem e trabalham na mesma construção (muitas vezes uma loja na fachada com a parte da moradia atrás e/ou acima dela). Assim, a relação entre o “número de casas” e o “número de construções” muitas vezes é mais *próxima* que em tempos modernos, ainda que *muitas* estruturas ainda vão existir sem ter uma função residencial (depósitos ou outras construções de armazenamento, santuários, escritórios de guildas, construções *abandonadas*, estábulos, cocheiras e muito mais — incluindo lojas onde a casa do artesão é uma estrutura separada *atrás* dela, no mesmo terreno). Na maioria das cidades de fantasia que evocam a Europa medieval tardia, o número de *construções* vai ser de uma a duas vezes o total de *moradias*, mas é fácil imaginar extremos entre esses números, especialmente

em um mundo onde “prédios de apartamentos mágicos” existem, ou em um mundo onde estruturas urbanas têm tantas construções externas quanto as *rurais* (o que poderia inflar o número de construções consideravelmente). Essas faixas extremas (aborde-as com *cautela*) poderiam ficar de 0,4 a 3,0 (vezes o número de moradias).

***Quão grandes elas são?***

Nos termos mais gerais, construções medievais são *muito menores* que suas contrapartes modernas. Na dúvida, desenhe-as *menores* que seu primeiro instinto sugerir.

Falando em *lojas*, os europeus medievais com frequência faziam o loteamento dividindo-o entre unidades voltadas à rua medidas em *perches*, *poles*, ou *varas*, que no começo variavam de 3 a 7,3 metros, mas que no período tardio se estabeleceram (na maioria dos lugares) em cerca de um *padrão* de 4,9 metros (próximos à vara do sistema imperial atual, de 5,0292 m). O aluguel de um lote seria baseado principalmente em *quantas* varas de fachada ele tinha (muitas vezes apenas uma, o que levava alguns escritores a confundir as varas com os *lotes* como um todo). Com muita frequência as lojas tinham uma única vara de largura, mas com uma grande profundidade no lote (e/ou apresentando uma ou mais construções atrás dela, pertencente ao mesmo burguês) Construções mais extravagantes teriam muitas varas de tamanho Suas cidades fantásticas podem ter um sistema similar, ou algo mais vago, mas é importante manter a *estética* da fachada estreita (com um lote profundo por trás dela) em mente se você imaginar suas ruas parecendo especificamente europeias.

Até onde vai a escala de espaço residencial: as ideias modernas de espaço de moradia aceitável podem cutucar bastante as nossas concepções do que é “razoável”. A casa média estadunidense do século XXI recém-construída tem em torno de 80 m<sup>2</sup> por pessoa (ficando maior a cada ano), o que é quase *duas vezes e meia* a média de 30 m<sup>2</sup> por pessoa que havia no século XIX, que é o *dobro* dos 15 m<sup>2</sup> por pessoa, em média, que parece ser o que representa um lote na Europa pré-industrial. Mais uma vez, é importante ressaltar que esse é um ponto de partida que vai variar de acordo com a cultura, classe econômica e condições atuais de baixa ou superpopulação. As mansões da aristocracia dos mundos de fantasia talvez até mesmo impressionem uma pessoa do século XXI! Ao estimar o total de terreno construído nos mapas de vista superior de cidades, não se esqueça que estruturas de madeira ou eixaimel muitas vezes têm de 1 a 3 andares de altura.

*Medieval Demographics Made Easy* is by and copyright © 1993, 1999–2018 [S. John Ross](#). All Rights Reserved. File v.1.10.

*Demografia Medieval Simplificada*, tradução © 2020 Bruno Müller. Encontros Aleatórios. Todos os direitos reservados. v.1.0.

**Termos de uso:** esta tradução pode ser distribuída gratuitamente por qualquer meio, dadas as seguintes restrições: (1) o arquivo deve ser concedido de *forma gratuita*, (2) o texto não deve ser *alterado*, (3) deve ser oferecido individualmente, e não em um *pacote* com outros arquivos e (4) jamais deve ser hospedado ou oferecido em qualquer tipo de *loja ou página comercial* sem uma autorização por escrito do tradutor.