

VAMPIRO

LA MASCARADA



. KIT DE HERRAMIENTAS DEL NARRADOR



Insuflar vida a tu crónica

El manual básico de Vampiro proporciona gran cantidad de consejos útiles para crear y contar historias ambientadas en el Mundo de Tinieblas. Sin embargo, ¿qué se siente al vivir realmente en él? Parte del arte de la Narración es prender la imaginación de tus jugadores, transportarlos y sumergirlos en el mundo del juego. Cuantos más detalles y descripciones puedas ofrecer, más fácil será que tu grupo de juego piense y actúe como su personaje. Cuanto más real hagas el mundo, más comprometidos estarán tus jugadores con su futuro.

Vistas

En cada escena, para proporcionar a cada jugador una sensación similar de lugar, es importante describir el entorno que rodea a los personajes. ¿Dónde están las entradas y salidas? ¿Hay obstáculos o armas a la vista que pudieran resultar relevantes si las cosas se pusieran violentas? ¿Hay alguna sombra profunda u otro lugar donde ocultarse? ¿Hay signos que den alguna información importante? ¿Hay otros objetos en la habitación que podrían despertar curiosidad? Si hay más gente presente, ¿qué aspecto tienen? ¿Están mostrando cualquier tipo de comportamiento claro, como miedo, deferencia o agresividad? Preparar esta clase de detalles te ayudará a dar vida a la escena, incluso si éstos pueden no ser directamente relevantes para tu historia.

Documentos y objetos

Los objetos físicos son buenas ayudas visuales y pueden proporcionar un gran elemento táctico a tus juegos. Si el juego se desarrolla en una ciudad o pueblo bien conocidos, proporcionar mapas, guías o información turística es un paso fácil que puede dar a los jugadores una sensación de autenticidad de dicho lugar.

Si tienes tiempo para hacer el esfuerzo, podrías considerar generar documentos que sean directamente relevantes para tu historia. Por ejemplo, si un personaje jugador recibe una carta en tu partida, entonces, escribir realmente la carta para ponerla en manos de ese jugador crearía una gran impresión. De igual manera, preparar telegramas, emails, notas escritas a mano, trozos de diario, etc. para que se los encuentren tus jugadores ayuda a crear esa inmersión. Si tus jugadores están dispuestos, puedes incluso alentar a que

respondan o entablen correspondencia con los demás personajes del mundo del juego.

Aunque la interpretación en los juegos de rol de mesa tiene lugar en gran medida en la imaginación colectiva de tu grupo de juego y no es un requisito parecerse al propio personaje físicamente, algunos jugadores (especialmente si tienen algún problema para actuar “dentro de personaje”) pueden encontrar beneficios en adoptar objetos sencillos que enfaticen a su personalidad ficticia. No tiene por qué ser mucho: un sombrero, una peluca, una pieza de joyería, una pipa o una boquilla para cigarrillos, unas gafas o un monóculo, cualquier cosa que ayude a que el grupo abrace a sus personajes.

JUEGOS DE ROL EN VIVO

Los juegos de rol en vivo (ReV) son una actividad hermana de los juegos de rol de mesa que abraza completamente el carácter físico del mundo del juego y sus personajes. En lugar de describir las acciones de tu personaje para que se interpreten en la imaginación de tu grupo de juego, representas real y físicamente tus deseos. En los juegos en vivo, los jugadores se visten para asemejarse a sus personajes y suele requerirse que se mantengan “dentro de personaje” en todo momento.

Vampiro: La Mascarada tiene asociada una larga y aclamada historia de juego en vivo. La temprana adopción y conversión del Mundo de Tinieblas por los entusiastas del rol en vivo llevó a la creación del sistema de reglas del Teatro de la Mente (TdIM) y la fundación de muchos clubs de fans tales como the Camarilla y One World by Night. A lo largo de los años se han publicado diversas versiones del sistema del TdIM por parte de White Wolf y By Night Studios, y las redes de jugadores se han expandido para permitir personajes y crónicas que cruzan fronteras nacionales e internacionales. Los juegos continúan por todo el mundo a día de hoy, con grandes eventos en el calendario, como la Grand Masquerade anual en Nueva Orleans, planeada y apoyada por la propia White Wolf.

Olores

Una forma más visceral de describir una escena es discutir lo que los personajes pueden oler. Un garaje puede apestar a grasa y aceite de motor. En un hospital, un olor aséptico puede enmascarar matices más desagradables de enfermedad y efluvios humanos. Una casa señorial puede estar inusualmente polvorienta o puede estar imponente y tener un fuerte olor a laca y betún para muebles. En un matadero o en la escena de un asesinato, el aire puede estar lleno con la inconfundible fragancia metálica de la sangre recién derramada. En una alcantarilla, cada inspiración está llena de los peores olores imaginables y puede ser necesaria una prueba para sobreponerse a ellos.

Sonidos

De forma similar, es útil hablar sobre lo que los personajes pueden oír. Si el lugar está aislado y en relativo silencio, cada pequeño sonido de fondo estará más acentuado, ya sean simplemente los

quejidos ambientales de una casa vieja, las cantarinas voces de una habitación contigua, los ladridos distantes de perros o el aullido de las sirenas en la distancia. Si los personajes están en un lugar público o lleno de gente, puede ser bastante difícil oír lo que ocurre. Los ruidos de fondo fuertes o la música alta pueden ser buenos para enmascarar una conversación delicada, pero también puede ser más fácil acercarse sigilosamente o incluso emboscar a quienes participan en ella.

Música, luz y atmósfera

La música en particular puede hacer mucho por crear una atmósfera en tus juegos. En lugar de decir a tus personajes que pueden oír la música, ¿por qué no reproducirla sin más? Incluso si ésta no es parte integral de la escena, poner algo de música de fondo mientras se juega a Vampiro puede cambiar inmediatamente el tono de la sala en una dirección que ayude a la Narración. Usar bandas sonoras concretas de

películas o series también puede ser un atajo para crear un tono apropiado que se ajuste a tus necesidades.

Si sueles crear listas de reproducción o reúnes sonidos ambientales para tus partidas, el silencio también se convierte en una herramienta poderosa que da más poder a los discursos de los personajes no jugadores o que permite que te detengas más en detalles concretos de escenas sin ninguna otra distracción. El silencio es un precursor útil para un susto (ver más adelante).

La luz también puede ser una forma poderosa de controlar el tono de tus partidas. Dado que las escenas de Vampiro ocurren casi exclusivamente de noche, parece más natural jugar de noche. Si estás jugando a Vampiro en casa, podrías experimentar con velas, reguladores de luz o bombillas que cambian de color para ayudar a tus jugadores a sumergirse y hacer que cada escena parezca ambientada en un lugar distinto.



La múltiples caras del horror

El horror como género narrativo es extremadamente amplio y posee muchas facetas, pero su objetivo esencial es la evocación de una respuesta emocional y visceral. Ya sean sensaciones que revuelvan el estómago al enfrentarse a algo con violencia y casquería extremas, el patente pánico de ser cazado como una presa o el escalofriante pavor de ver tu mundo patas arriba, las buenas historias de horror normalmente harán que te palpite el corazón y la mente vaya a mil por hora.

Interpretar a un vampiro presenta muchas oportunidades de explorar el horror. Muchos vampiros temen las consecuencias de perder el control de su Ansia, su temple o sus nervios. Verse forzados a robar preciosa Vitae de los humanos (potencialmente contra su voluntad) supone un dilema moral para aquéllos que valoran su Humanidad. Examinar lo que significa ser humano a través del marco narrativo del Mundo de Tinieblas

JUGAR PARA SENTIR, NO PARA GANAR

Los primeros juegos de rol se centraban en actividades orientadas a determinadas metas como explorar mazmorras o paisajes de fantasía, matar monstruos o a los malos o robar objetos valiosos. Cuando la primera edición de *Vampiro: La Mascarada* se publicó en 1991, fue ampliamente celebrada por alentar un juego social y formas más íntimas y personales de narración que apelaban a una audiencia mucho mayor y más diversa.

Más recientemente, la afición de los juegos de rol está viviendo un nuevo renacer en cuanto a la experimentación. Una fuente principal de inspiración es el trabajo de un grupo de autores y jugadores de la escena de ReV escandinava, que los aficionados hispanohablantes han denominado “ReV nórdico”. Esta forma de jugar ha tenido mucha influencia tanto en el desarrollo de *Vampiro: La Mascarada 5ª Edición* como en los eventos recientes de ReV de Mundo de Tinieblas patrocinados por White Wolf, como *The End of the Line*, el cual tuvo lugar en Berlín en 2017.

Un planteamiento clave para los juegos de rol inspirados por este trabajo es escribir historias en las que el foco narrativo es una preocupación secundaria frente a la intensidad emocional. Las escenas pueden escribirse puramente para explorar temas de pérdida, arrepentimiento, tragedia y horror; aquí “ganar” es un concepto irrelevante. En tales juegos, los personajes jugadores no suelen sobrevivir siquiera, ya sea a causa del sacrificio o el suicidio. Aunque este planteamiento puede no ser apto para cualquiera, la sinergia con los temas de *Vampiro: La Mascarada* podría ser particularmente gratificante o catártica para el grupo correcto de jugadores.



puede ser el objetivo de toda la crónica. Para los jugadores que abrazan personajes más monstruosos, hay otras formas de asustarlos. Incluso las criaturas más inhumanas están preocupadas por su autopreservación. Uno de los principios centrales de Vampiro: La Mascarada es que siempre hay depredadores mayores. La naturaleza feudal de la sociedad vampírica significa que siempre hay alguien buscando obtener ventaja. Tus enemigos pueden amenazar a tus Piedras de Toque o a tus aliados. Pueden avergonzarte en público o extender rumores a tu espalda. Puede que estés en deuda con ellos o pueden tratar de incriminarte por crímenes que no has cometido. Y pueden no tener más razones para ello que el que les conviene (en el mundo de los Vástagos no suele ser algo personal).

El miedo a lo desconocido es también un gran tropo del horror. En el contexto del Mundo de Tinieblas es inteligente recordar que hay cosas peores ocultándose en la oscuridad que los vampiros, y la mayoría se preocupan muy poco del bienestar de los chupasangres. Hay rumores habituales sobre algunas criaturas como hombres lobo, fantasmas y hadas, pero muy pocos Vástagos comprenden realmente sus motivos o lo peligrosas que pueden ser. También pueden existir criaturas más extrañas, viejas e incomprensibles. Ya que el Narrador puede usar la regla de oro, puede crear cualquier monstruo u hombre del saco que pueda ser adecuado para mantener en tensión a sus jugadores.

Por último, los vampiros harían bien en no subestimar la libertad de los seres humanos normales.

Los hombres y mujeres individuales pueden ser víctimas fáciles o sirvientes, pero debe tenerse en cuenta a una muchedumbre o una fuerza organizada de humanos, especialmente durante el día. Una conspiración internacional bien subvencionada es incluso más peligrosa. Hoy en día hay pocos vampiros que caminen por las calles y recuerden los fuegos de la Inquisición original y, por desgracia, eso significa que no queda nadie para avisarlos de los peligros que aguardan a manos de los cazadores mortales iluminados que componen la Segunda Inquisición.

EL SUSTO

El susto es un truco barato y debe usarse con moderación para ser verdaderamente efectivo. Además, sólo funciona realmente en habitaciones donde tengas el control absoluto sobre la atmósfera y haya poco o ningún ruido de fondo.

Primero debes procurar capturar toda la atención de tus jugadores. Habla con suavidad de una forma que les fuerce a acercarse ligeramente. Si hay música, apágala o baja el volumen. Pásala para crear un efecto o invita a la audiencia a acercarse aún más. Continúa la escena despreocupadamente como si todo fuera normal. Entonces, súbitamente, ruge o golpea la mesa para hacer que tus jugadores peguen un bote.



La cultura popular como material de referencia

Las historias de horror urbano y gótico son una parte importante de la cultura popular actual. De hecho, en muchos sentidos, Vampiro: La Mascarada en sí mismo es una gran síntesis de los tropos actuales del horror. Si ampliamos la búsqueda, la mayoría de libros, películas y series están llenas de puntos de referencia útiles que pueden usarse para hacer más coloridas tus partidas de Vampiro o darles más interés.

- Sobre los vampiros en la literatura, las piedras angulares incluyen *Drácula* de Bram Stoker, *El misterio de Salem's Lot* de Stephen King, *Déjame entrar* de John Ajvide Lindqvist y la infinidad de obras de autores como Anne Rice, Poppy Z. Brite y Charlaine Harris. No debería pasarse por alto la transcendental novela gráfica de Steve Niles *30 días de oscuridad*.
- Sobre los vampiros en el cine, más allá de las adaptaciones a la pantalla de *Drácula*, también ve *El ansia* (Tony Scott, 1983), *Near Dark* [*Los viajeros de la noche* en España y *Cuando cae la oscuridad* en Hispanoamérica] (Kathryn Bigelow, 1987), *The Lost Boys* [*Jóvenes Ocultos* en España y *Los muchachos perdidos* en Hispanoamérica] (Joel Schumacher, 1987), *Byzantium* (Neal Jordan 2012), *Sólo los amantes sobreviven* (Jim Jarmusch 2013) y *Una chica vuelve a casa sola de noche*

(Ana Lily Amirpour, 2014). La adaptación sueca de *Déjame entrar* [*Criatura de la noche* en Hispanoamérica] (Tomas Alfredson, 2008) también es excelente.

Fuera de las obras que implican vampiros específicamente, hay gran cantidad de inspiración por encontrar en muchos otros lugares:

- Para terror sobrenatural, ver *The Evil Dead* original (Sam Raimi, 1981) o filmes clásicos de terror japonés como *Ringu* [*The Ring: El Círculo*] (Hideo Nakata, 1998) o *Ju-On: The Grudge* [*La Maldición*] (Takashi Shimizu, 2002).
- Para un planteamiento más psicológico, prueba cualquiera de las otras novelas de Stephen King o de los *thrillers* cinematográficos de Alfred Hitchcock. Ve también las películas *What Lies Beneath* [*Lo que la verdad esconde* en España, *Revelaciones* en Hispanoamérica] (Robert Zemeckis, 2000), *Skeleton Key* [*La llave del mal* en España, *La llave maestra* en Hispanoamérica] (Iain Softley, 2005) o cualquier versión de *The Vanishing* [*Desaparecida* y *Secuestrada* en España y *El rapto* en Hispanoamérica] (George Sluizer, 1988 and 1993).
- Para tener en consideración las cosas horribles y retorcidas que las personas se hacen unas a otras, ve *The Texas Chainsaw Massacre* [*La matanza de Texas* en España y *La masacre de Texas* en Hispanoamérica] (Tobe Hooper, 1974), *Hostel* [*Hostal* en Hispanoamérica] (Eli Roth, 2005) o *Saw* [*Juego macabro* o *El juego del miedo* en Hispanoamérica] (James Wan, 2004). Lee también las novelas gráficas de *The Walking Dead* o la adaptación a televisión de las mismas.
- Para violencia más directa y visceral, ver *The Raid* [*Redada asesina* en España y *La redada* en Hispanoamérica] (Gareth Evans, 2011), *John Wick* (Chad Stahelski 2014), *Battle Royale* [*Batalla real* y *Juego sangriento* en Hispanoamérica] (Kinji Fukasaku, 2000) y *Kill Bill* parts 1 & 2 (Quentin Tarantino, 2003 y 2004).
- Para otros terrores nocturnos, intenta con las series de televisión *Sobrenatural*, *Grimm* o *X-Files* [*Expediente X* en España y *Los Expedientes Secretos X* en Hispanoamérica].
- Aunque no son realmente horror, pocas obras muestran las complejidades de la pobreza urbana y la corrupción política tanto como la serie de televisión *The Wire* [*Bajo escucha* en España y *Los vigilantes* en Hispanoamérica] creada por David Simon. Su posterior programa, *Treme*, explora temas similares en torno a la ciudad de Nueva Orleans, y tampoco debería ser pasado por alto.

Recuerda también que hay mitos y leyendas del mundo real sobre vampiros a los que recurrir. El propio Bram Stoker se inspiró en leyendas de Europa oriental. Muchas culturas de todo el mundo tienen historias sobre chupasangres, no-muertos y los muertos hambrientos o sin reposo.



100 víctimas

Esta sección proporciona un centenar de víctimas potenciales, mortales en la ciudad durante la noche. El material descriptivo se centra en el papel de estas víctimas en la historia, no en sus características superficiales. No tienen por qué ser víctimas ante todo: podrían entregar un aviso críptico, proporcionar una pista útil o sencillamente dar color y añadir obstáculos a la historia en ese momento.

No tienes que usar a estas víctimas completas: siéntate libre de tirar los percentiles una vez por tipo de víctima, una por motivo y otra por Resonancia. Si quieres generar de forma aleatoria la raza o etnia de una víctima, obtén datos demográficos para la ciudad de tu crónica del censo o alguna fuente similar. Para muchas ciudades, Wikipedia proporciona un desglose racial básico lo suficientemente ajustado para las partidas de rol. Aplica cualquier modificador que veas adecuado para ese distrito de la ciudad y hora de la noche: en Chicago, por ejemplo, es más probable que una víctima sea polaca, mexicana o de algún país de la antigua Yugoslavia si se la encuentra antes del amanecer en el primer turno de una obra que si es alguien a quien se encuentra en casi cualquier otro momento y lugar de la ciudad.

NOMBRE: Improvisar nombres puede ser difícil incluso para los Narradores experimentados. La entrada proporciona un nombre masculino y uno femenino para cada víctima. Intercambia los nombres y apellidos a voluntad. Los nombres reflejan un entorno estadounidense urbano; cámbialos para una crónica en una ciudad fuera de EE.UU.

QUIÉN ES: Esta entrada presenta una breve descripción del personaje que los personajes jugadores percibirán de primeras y luego ofrece una sinopsis de la situación o propósito del personaje.

QUÉ QUIERE: Lo que un personaje quiere dicta cómo se comporta con otros personajes. ¿Trata de usarlos? ¿De ayudarlos? ¿Querer lo mismo convierte a otro personaje en un rival o en un camarada? Algunas de las metas siguientes son a largo plazo y otras a corto plazo. Eso también es importante para retratar a los personajes. Lo que el personaje quiere ahora mismo y lo que querrá

finalmente a veces pueden ser dos cosas distintas e incluso contradictorias. Ten eso en mente cuando uses esas motivaciones: un personaje con estas necesidades es capaz de tener también motivaciones adicionales.

RESONANCIA: Estas víctimas ofrecen un desglose equitativo de los cuatro tipos de Resonancia. Ninguna de ellas está bien equilibrada, aunque sin duda puedes ignorar la Resonancia si lo deseas o puedes tirar un dado y sólo usar la Resonancia si obtienes un 6 o más. Para determinar aleatoriamente la intensidad de la víctima, tira un dado; 1-6: efímero; 7-9: intenso; 10: agudo.

01 Actor

NOMBRE: Braden Cortez, Susan Allen.

QUIÉN ES: Bien parecido, pero no resulta amenazador. Ha hecho algo de buen teatro y quizás algo de televisión decente o al menos un anuncio.

QUÉ QUIERE: Juventud eterna; ahora ve como gente más joven se lleva sus papeles.

RESONANCIA: Sanguínea (entusiasta por su último papel, siempre tarde a las audiciones, como ahora).

02 Agente de Bolsa

NOMBRE: Randy Townsend, Katie Palomino.

QUIÉN ES: Un buen traje o una chaqueta fea, pero al teléfono cerrando un trato con el que podría comprar todo tu armario un millón de veces.

QUÉ QUIERE: Capital de riesgo, para así poder hacer dinero de verdad.

RESONANCIA: Sanguínea (amo del universo, sólo que el universo aún no se ha enterado).

03 Amante

NOMBRE: Ron Lawson, Nikki Calogera.

QUIÉN ES: Enroscado con su amante, rodeado por la hermosa ciudad que existe sólo para esta persona perfecta a la que ama.

QUÉ QUIERE: Que su amor sea feliz.

RESONANCIA: Sanguínea (amor verdadero y feromonas es el mejor cóctel).

04 Anarquista

NOMBRE: Jon Bailey, Faye Díaz.

QUIÉN ES: Lleva una bandana negra a mano por si surge una protesta y tiene algunos panfletos para urgirte a protestar.

QUÉ QUIERE: Cambio revolucionario; el sistema está amañado y, aún peor, es malvado.

RESONANCIA: Colérica (apasionado por su causa, ama romper ventanas para joder al Hombre).

05 Aparcacoches

NOMBRE: Jie Lin, Krysia Tyler.

QUIÉN ES: Jóvenes e incansables, con un paquete de cigarrillos y una cazadora roja.

QUÉ QUIERE: Ese Jaguar que acaban de aparcar.

RESONANCIA: Flemática ("Sólo cinco horas más de esto hasta que acabe mi turno").

06 Artista

NOMBRE: Charles England, Ludwika Chmielewska.

QUIÉN ES: Salpicado de pintura o polvo o lo que quiera que sea con lo que trabaja, se dirige a la inauguración de alguien menos talentoso.

QUÉ QUIERE: Licor, porque el vino gratis de la presentación será terrible.

RESONANCIA: Sanguínea (inspirado por la noche, no hay duda de que va a ligar con algunos *groupies* del arte en la inauguración).

07 Asesino

NOMBRE: Septimio Ramon, Li Qin.

QUIÉN ES: "Asesino" suena tan glamuroso en comparación con "mata a gente inocente, normalmente más débil, por dinero".

QUÉ QUIERE: Cambiar de empleador, conseguir trabajos más importantes, quizás hacer auténticos cambios en el mundo.

RESONANCIA: Sanguínea (siempre hiperconsciente de su entorno, lleno de endorfinas al ejercitarse).

08 Asistente a una convención

NOMBRE: Nathan Edwards, Clemmie Claire.

QUIÉN ES: Ha venido a la ciudad para la convención en el centro de convenciones, aún lleva su acreditación como un *friki*.

QUÉ QUIERE: Engañar a su cónyuge.

RESONANCIA: Melancólica (tras un tiempo, todas estas ciudades parecen iguales).

09 Atracador

NOMBRE: Matt Hoffer, Joya Maldonado.

QUIÉN ES: “Tan solo dame tu teléfono y tu cartera y nadie saldrá herido”.

QUÉ QUIERE: “¡Tu jodido teléfono y tu puta cartera, ¿es que estás sordo?!”.

RESONANCIA: Colérica (“¡Te cortaré las pelotas si no me das tu puto teléfono y tu cartera ahora mismo, joder!”).

10 Bailarín

NOMBRE: Damián del Arroz, Rhonda Wallace.

QUIÉN ES: Alguna gente llama trabajo sexual a hacer stripteas, pero es sólo el negocio del espectáculo, salvo que en general pagan mejor.

QUÉ QUIERE: Algo a largo plazo, puede que romántico, puede que profesional, pero algo permanente, ¿sabes?

RESONANCIA: Sanguínea (aún mantiene su belleza y recibe buenas propinas de los clientes regulares).

11 Bajista

NOMBRE: Jerry Kasmarek, Kelly Rodriguez.

QUIÉN ES: Lleva un jodido bajo porque a Declan no le da la gana de venir a recogerlo.

QUÉ QUIERE: Alguien que pueda escribir mejores letras que el jodido Declan.

RESONANCIA: Melancólica (“simplemente quédate en el fondo y haz tu trabajo”).

12 Barrendero

NOMBRE: Simon Hedrick, Maria Puente.

QUIÉN ES: Lleva un uniforme municipal (o de una compañía de limpieza privada) y empuja una escoba o una de esas grandes mangueras enganchadas a un camión cisterna.

QUÉ QUIERE: Una lluvia de verdad que limpie toda esta mugre de las calles.

RESONANCIA: Melancólica (distinto día, misma mierda, literalmente).

13 Bibliotecario

NOMBRE: Lei Tsao, Felicia Price.

QUIÉN ES: Si la biblioteca aún está abierta, aún está allí. Si está cerrada, va camino a casa desde un lugar aún más aburrido que casa.

QUÉ QUIERE: El dulce abrazo de la muerte.

RESONANCIA: Melancólica (a nadie le importa).

14 Bombero

NOMBRE: Artie Edison, Kinga Kaminski.

QUIÉN ES: En camino a o de vuelta de un incendio o pasando el rato en la estación mascando tabaco porque fumar causa incendios.

QUÉ QUIERE: Dormir suficiente, quizás este fin de semana.

RESONANCIA: Colérica (verdadera y apasionadamente enamorado de su pareja actual a quien no ha visto en una semana).

15 Borracho

NOMBRE: Vic Evans, Jordan Quezada.

QUIÉN ES: Mirada húmeda, ropa suelta, afecto distante y fuerte olor a *whiskey*.

QUÉ QUIERE: Encontrar el camino a casa, idealmente sin perder su teléfono de nuevo.

RESONANCIA: Melancólica (alcohólico y sólo empezando a darse cuenta de ello).

16 Camarero

NOMBRE: Roman Sawicki, Phang Phan.

QUIÉN ES: Camisa holgada y abierta sobre una camiseta del bar. Fuera de su turno, pero no por mucho; tal vez sólo esté en un descanso.

QUÉ QUIERE: Mejores turnos, porque las propinas y dormir están bien o eso han oído.

RESONANCIA: Flemática (“Las manos siempre bajo control, me lo vas a contar de todas formas, así que al menos puedo hacer como que me interesa”).

17 Camionero

NOMBRE: Chuck Duffy, Liz McCoy.

QUIÉN ES: Camino de vuelta al camión, estirando las piernas o tras el volante y tomando un atajo.

QUÉ QUIERE: Ir a casa y ver a los niños.

RESONANCIA: Flemática (demasiado pronto para tomar más Adderall).

18 Carterista

NOMBRE: Tommy Walchak, Keely Lloyd.

QUIÉN ES: De pie un poquito demasiado cerca en el tren o fuera del teatro, mirando su teléfono en una mano.

QUÉ QUIERE: Tu cartera.

RESONANCIA: Flemática (la calma es la clave, nadie le ve).

19 Cazador

NOMBRE: Ronald Duchesne, Xin Qian Shen.

QUIÉN ES: Sabe que existes y sabe que es posible matarte porque lo hizo una vez. Durante el día, mientras dormía, pero aun así.

QUÉ QUIERE: Matar a la criatura que mató a su hermano pequeño.

RESONANCIA: Melancólica (la vida no es lo bastante mala aún, tenía que haber jodidos chupasangres).

20 Chico de la escena

NOMBRE: Celestyn Moultrie, Tania Ruiz Khan.

QUIÉN ES: Vestido a punto de lo exagerado, listo para esa cosa que tú ni siquiera sabes que existe, siendo el último grito en la escena y bebiéndosela.

QUÉ QUIERE: Atrapar la ola de lo siguiente.

RESONANCIA: Flemática (visto antes de que lo hiciera mejor en Brooklyn, le gustaba antes de que fuera popular).

21 Cineasta

NOMBRE: Valenty Duda, Kathleen Villa.

QUIÉN ES: Busca localizaciones para su próxima escena, quizás esté rodando alguna cinta de serie B.

QUÉ QUIERE: El lugar perfecto, la cara perfecta.

RESONANCIA: Sanguínea (la mejor parte de la película es ésta, cuando todo es potencial y nadie la ha jodido aún).

22 Clérigo

NOMBRE: George Okasha, Elizabeth Park.

QUIÉN ES: Se dirige a los servicios nocturnos o sencillamente está cerrando la iglesia, mezquita o sinagoga.

QUÉ QUIERE: Un signo de que esto no son sólo clichés vacíos.

RESONANCIA: Melancólica (si el Todopoderoso existe, eso podría ser aún peor).

23 Conductor de autobús

NOMBRE: Kevin Handler, Renee Forde.

QUIÉN ES: Sólo un volante en uniforme para la gente.

QUÉ QUIERE: Ser poeta. Seguramente podría con todas las cosas que ha oído en este trabajo.


RESONANCIA: Melancólica (leyendo una novela rusa sobre alguien que tampoco podía entender a su familia).

24 Conductor de carruajes

NOMBRE: Don Ellard, Merced Verdugo.

QUIÉN ES: Conduce un coche de caballos en torno al parque de la ciudad vieja para los turistas y los enamorados.





QUÉ QUIERE: Que el pasado cobre vida; ya sabes, cuando las cosas eran románticas.

RESONANCIA: Flemática (“No asustes al caballo. Oh, ¡qué tierno! Ha traído flores”).

25 Conserje

NOMBRE: Chan Shen, Debra Bost.

QUIÉN ES: Por fin ha terminado con ese edificio, Dios sabe lo que pasó en ese baño.

QUÉ QUIERE: Encontrar sus llaves: “Dios, ¿me las he dejado en los pantalones del uniforme?”.

RESONANCIA: Flemática (lo bueno de que nadie se percate de él es que a nadie le importa si hace su trabajo a medias).

26 Cornudo

NOMBRE: Frank Meyer, Leslie Grant.

QUIÉN ES: Sabe que el otro está engañándole y va a salir a encontrarlo para arreglarlo a gritos.

QUÉ QUIERE: Conseguir un taxi ya y pillarlo en el acto.

RESONANCIA: Colérica (enfadado con ese imbécil que cree que puede conseguir algo mejor).

27 Corredor

NOMBRE: Lam Vau, Peggy Hodges.

QUIÉN ES: Necesita mantener su Fitbit, dar esos pasos, son buenos para su tórax. Un bloque más y reducirá la marcha para beber. Hay que hidratarse.

QUÉ QUIERE: Impedir que su ritmo cardíaco decaiga.

RESONANCIA: Colérica (Corre para quemar el estrés, que es por lo que corre tanto).

28 Dependiente

NOMBRE: Gilbert Franklin, Alia Kapoor.

QUIÉN ES: Etiqueta con el nombre y el logo de la tienda, mirada perdida, aún joven o bien pasada su juventud.

QUÉ QUIERE: Sexo, probablemente, pero que pase cualquier cosa excitante.

RESONANCIA: Flemática ("Si éste fuese un trabajo importante, me pagarían mejor").

29 Deportista

NOMBRE: Stephen Wilcox, Helen Johnson.

QUIÉN ES: Lleva viejas zapatillas Jordan por respeto, vuelve o va a un partido, ya sea callejero o de la liga.

QUÉ QUIERE: Ganar.

RESONANCIA: Colérica (un buen competidor siempre compite).

30 Desconocido atractivo

NOMBRE: Lucas Griffith, Celina Merrill.

QUIÉN ES: Una camisa planchada y almidonada lo justo con las mangas arremangadas justo por debajo de los codos o el pelo largo y un vestido veraniego que es indecentemente corto, pero aun así elegante gracias a los botones.

QUÉ QUIERE: Disfrutar de la brisa nocturna, encontrar a su cita y sushi que no tenga que pagar él.

RESONANCIA: Sanguínea (es una bonita noche y es mejor que cualquier otro que haya en ella).

31 Detective de paisano

NOMBRE: Bastiano Ybarra, Mary Hawthorne.

QUIÉN ES: Lo han llamado para esto. Está bebiendo café y poniendo un gesto de dolor y no por el café.

QUÉ QUIERE: Cerrar este caso.

RESONANCIA: Flemática ("Al menos no es tan malo como aquello del West Side").

32 Drogadicto

NOMBRE: David Atwood, Gatty Rivera.

QUIÉN ES: Delgado, pero no en el buen sentido. Ojos somnolientos que brillan. Goloso, pero comiendo dulces baratos.

QUÉ QUIERE: "Recordar ese libro sobre ese tipo. Juro que lo tengo

en la punta de la lengua. Desearía haber pagado la factura de mi conexión de datos para así poder mirarlo".

RESONANCIA: Flemática (pilló ayer y probablemente pille mañana, necesita mantener un equilibrio).

33 Enfermero

NOMBRE: Douglas Vought, Oanh Phan.

QUIÉN ES: Acaba de salir de un turno de 18 horas, ni siquiera se molesta en quitarse la ropa del hospital.

QUÉ QUIERE: Alguien en quien creer: un verdadero sanador o un verdadero amigo.

RESONANCIA: Flemática (exhausto).

34 Escort

NOMBRE: Antony Marzak, Juliet Cafferty.

QUIÉN ES: Trabajador sexual que en general ya sólo hace negocios concertados previamente. Tiene una página web y todo, y está pensando en tratar de introducirse en los trabajos por vídeo para las noches flojas.

QUÉ QUIERE: Mantenerse fuera de las calles. Ya ha hecho eso y lo ha odiado.

RESONANCIA: Colérica (furioso con los tipos mezquinos, apasionado por su trabajo con sus clientes favoritos).

35 Escritor

NOMBRE: Will Dobson, Helena Mojica.

QUIÉN ES: Vestidos como si no tuvieran un trabajo y mirando al infinito como si no tuvieran una vida a la que prestar atención. Llevan un cuaderno de notas, dictan al teléfono

o teclean en un portátil en una cafetería, y claro que saben que es un cliché; son escritores, por Dios santo.

QUÉ QUIERE: Café del bueno, que cuesta un par de pavos más, o caminar un par de calles más.

RESONANCIA: Sanguínea (“Creo que está tratando de ligar conmigo”).

36 Estafador

NOMBRE: Orian Murrin, Diane Kim.

QUIÉN ES: Sólo lo hace para salir del paso por el momento. “¿Qué es eso? ¿Qué has conseguido?”. Siempre estrechando manos, siempre haciendo llamadas.

QUÉ QUIERE: Un encuentro, del tipo que sea.

RESONANCIA: Flemática (“Odia a los jugadores, no al juego”).

37 Estibador

NOMBRE: Martino Romero, Sue Ramsay.

QUIÉN ES: Trabaja en los muelles o en los almacenes ferroviarios manejando grúas y descargando contenedores.

QUÉ QUIERE: Llegar a fin de mes. Quizás si el sindicato no fuese tan inútil.

RESONANCIA: Melancólica (odia las ratas y ve demasiadas en los muelles).

38 Explorador urbano

NOMBRE: Sean Hoag, Louise Esquivel.

QUIÉN ES: Viste buenas botas y porta una buena mochila y una gran linterna, pero ¿por qué está aquí, exactamente?

QUÉ QUIERE: Encontrar algo.

RESONANCIA: Sanguínea (las ciudades son lugares llenos de maravillas y misterio, y la mayoría de la gente ni siquiera lo sabe).

39 Fan

NOMBRE: Doug Wendel, Phillis Jewell.

QUIÉN ES: Guarda cola para una película o concierto o político al que adora, o sencillamente vuelve de verlo.

QUÉ QUIERE: Estar en Internet como forma de conectar con aquél a quien adora.

RESONANCIA: Colérica (“¿Por qué la gente no aprecia esto que amo de la forma correcta?”).

40 Fiestero

NOMBRE: Lee Pan, Heather Salinas.

QUIÉN ES: Salen esta noche, van a bailar, a ligar, a follar, y a hacer lo mismo mañana otra vez.

QUÉ QUIERE: Acostarse con alguien o bailar intentándolo.

RESONANCIA: Sanguínea (“en realidad no necesito cristal, sencillamente me encanta este ambiente”).

41 Foodie

NOMBRE: Rennie Gober, Jill Belgrave.

QUIÉN ES: Hace cola en este *bistró* de fusión asiática de moda, está al teléfono revisando Yelp o vuelve andando a casa tras una gran noche con el vino perfecto.

QUÉ QUIERE: El derecho de presumir por ser el primero en descubrir este lugar o sabor.

RESONANCIA: Sanguínea (¿quién puede estar de mal humor en un mundo con vino?).

42 Ghoul

NOMBRE: Baal Acosta, Ila Sante-cristo.

QUIÉN ES: No es tu Ghoul, pero puedes ver sus tatuajes asomando

por debajo del cuello de su camisa y oler su aliento a carroña.

QUÉ QUIERE: Vitae, puede que la tuya.

RESONANCIA: Sanguínea (lleno de Sangre y amor por su Amo o por Liberarse de su Amo).

43 Gótico

NOMBRE: Rook Stormcrow, Ravyn Cazares.

QUIÉN ES: Eh, han llamado los noventa, que les devuelvas sus pintas. Bueno, pensándolo mejor, te sientan tan bien que te dejarán que te las quedes por ahora.

QUÉ QUIERE: La reliquia perdida de su abuela, vendida en un momento de debilidad para pagar el alquiler.

RESONANCIA: Melancólica (no es sólo postureo. Se llama prestar atención a la ciudad que te rodea).

44 Gritón

NOMBRE: Rick Aycoke, Dawn Boies.

QUIÉN ES: Tiene un mensaje que entregar, gran parte de él está escrito en mayúsculas en cartulinas o se lo grita a los demás pasajeros.

QUÉ QUIERE: Alguien que realmente escuche y crea en el peligro.

RESONANCIA: Colérica (“NOS RODEAN Y NOS USAN COMO COMBUSTIBLE”).

45 Guardia de seguridad

NOMBRE: Elias Pawlak, Medea Cepeda.

QUIÉN ES: Uniforme, placa, linterna, pies planos.

QUÉ QUIERE: Un trabajo nuevo, quizás un verdadero trabajo de policía.

RESONANCIA: Melancólica (no me puedo creer que eche de menos Afganistán, mierda de vida).

46 Hacker

NOMBRE: Jose Taylor, Linda Ling.

QUIÉN ES: El maletín de la computadora sobre su hombro parece viejo, pero sus gafas parecen de nuevo diseño. Lleva un Red Bull mientras vuelve a su *loft* para ponerse a jugar.

QUÉ QUIERE: Una nueva proeza.

RESONANCIA: Flemática (la gente nunca será buena en seguridad, lo cual es un hecho de la vida, como la gravedad).

47 Hechicero

NOMBRE: Miles Gastelum, Gina Trejo.

QUIÉN ES: Sabe que la magia existe, y ha comenzado a explorarla y doblegarla a su voluntad. Ya vista una gabardina o un sari, sabes que no debes mirarle a los ojos.

QUÉ QUIERE: Un artefacto; y toda su investigación y rituales lo han conducido a esta ciudad.

RESONANCIA: Melancólica (largo estudio de dudosos conocimientos hace un infierno de tu vida personal).

48 Historia para llorar

NOMBRE: Jack Stapleton, Charlotte Abrams.

QUIÉN ES: "Tío, sólo necesito llegar a casa. He perdido mi teléfono. Me han robado". Algo en su plana forma de hablar socava la tragedia o eso al menos es lo que te dices a ti mismo.

QUÉ QUIERE: Un palurdo gordo que se crea el timo de esta noche.

RESONANCIA: Flemática ("creo que mi forma de vender la historia puede estar volviéndose un poco plana").

49 Imposible de emplear

NOMBRE: Norman Robinson, Aline Dellinger.



QUIÉN ES: Solía tener un negocio, pero se quedó obsoleto o lo relocalizaron en India o México o en algún sitio aún más barato. Ha pasado los cuarenta y está cobrando el paro, el desempleo o nada, dependiendo del país. Al menos la cerveza barata sigue siendo barata.

QUÉ QUIERE: Descubrir la verdadera razón por la que todo se fue al carajo tan rápido.

RESONANCIA: Colérica (cabreado con los inmigrantes que nos quitan nuestros trabajos y los políticos que mienten todo el tiempo).

50 Influencer

NOMBRE: Eric Gilmore, Anitra Jackson.

QUIÉN ES: Parece genial en Instagram, suena divertido en YouTube o hace esa cosa en esa plataforma que apenas miras, pero de alguna forma tres millones de personas le siguen.

QUÉ QUIERE: Un ángulo para hacerse un *selfie* que funcione con su barbilla.

RESONANCIA: Sanguínea (sed el meteoro, no el dinosaurio, zorras).

51 Investigador privado

NOMBRE: Joe Allen, Luann Huitt.

QUIÉN ES: Calzado cómodo y una cazadora anodina, una buena cámara en una funda mala, sigue a algo o a alguien.

QUÉ QUIERE: Que se le pase este catarro y poder respirar de una vez.

RESONANCIA: Melancólica (nadie tiene buen aspecto a través del objetivo, ni siquiera quien toma la imagen).

52 Jefe político

NOMBRE: Stephen Parnell O'Rourke, Bethany Soliz-Gordon.

QUIÉN ES: Dirige la máquina política local; hace que entren los votos y se asegura de que se contabilicen correctamente, dispone trabajos públicos para los trabajadores leales, hace favores y reclama favores. Oh, y hace algo de trabajo legal para una firma que hace montones de negocios con el ayuntamiento.

QUÉ QUIERE: Orden en su patio.

RESONANCIA: Colérica (apasionado por su partido, envidioso de los donantes ricos, furioso con los otros partidos).

53 Jornalero

NOMBRE: Beto Tejada, Leoncia Moore.

QUIÉN ES: Músculos en vaqueros y una camiseta de trabajo, llevan algo de un lugar a otro en este callejón o escaleras arriba.

QUÉ QUIERE: Un aumento para que así sus hijos puedan tener algo bonito por una vez.

RESONANCIA: Flemática (todo es sencillamente algo pesado de levantar cuando piensas en ello).

54 Joven capitalista en ciernes

NOMBRE: Zach Krantz, Maddie Fox.

QUIÉN ES: “¿Quieres comprar estos dulces? Es para mi escuela”.

QUÉ QUIERE: Para ascender, hace un trato con el tipo del camión y deja a todos los inútiles de sus amigos atrás en el barro.

RESONANCIA: Sanguínea (va a ser joven y más listo que los demás para siempre).

55 Ladrón

NOMBRE: Roger Reed, Vicki Pedroia.

QUIÉN ES: En camino (o posiblemente de vuelta) de un allanamiento.

QUÉ QUIERE: Que no le miren en este momento.

RESONANCIA: Colérica (“Otra gente sencillamente guarda mis cosas bonitas por mí hasta que puedo tomarlas”).

56 Ladrón de coches

NOMBRE: Brian Umberto, Tina Byrom.

QUIÉN ES: En sus buenos días son rápidos, no furiosos, y van a todo gas.

QUÉ QUIERE: Que el equipo local deje de ser una mierda.

RESONANCIA: Flemática (robar es sólo un trabajo, y los trabajos pagan Netflix y la cerveza).

57 Limpiabotas

NOMBRE: Ronnie Shields, Beneditta Sobczak.

QUIÉN ES: Sentado en el escalón fuera del edificio o en la entrada del metro, con sus trapos, cepillos, abrillantador y labia profesional.

QUÉ QUIERE: Mantenerse caliente.

RESONANCIA: Sanguínea (observar a la gente es una recompensa en sí misma, de verdad).

58 Maestro

NOMBRE: Eugene Marks, Twyla Rittenhouse.

QUIÉN ES: Quizás sea un adjunto que espere ser considerado para un puesto titular, quizás aún idealice la educación pública o puede que sólo esté pagando esos préstamos toda la vida.

QUÉ QUIERE: Ahora mismo, un polvo de una noche para olvidarse del trabajo.

RESONANCIA: Melancólica (“Perdí mi oportunidad de una titularidad, los niños de hoy son idiotas cuando no son animales, no fui a la escuela trece años sin aprender cómo componer un trabajo interesante”).

59 Mago callejero

NOMBRE: Kumal Kang, Alicia McKee.

QUIÉN ES: Sólo un poco de joyería ostentosa para distraerte, “nada bajo la manga”, atrae a la gente sin nada mejor que hacer.

QUÉ QUIERE: Salir en televisión.

RESONANCIA: Sanguínea (esto es mejor que su verdadero trabajo).

60 Mendigo

NOMBRE: Wladislaw Zajacki, Shirley Osborn.

QUIÉN ES: Indigente o sólo harapiento, sentado en un rincón o de pie junto a la puerta, vaso de comida rápida en la mano.

QUÉ QUIERE: Un dólar.

RESONANCIA: Melancólica (a la gente sencillamente no le importan).

61 Mensajero en bici

NOMBRE: Ben Ketchum, Chan Chiu.

QUIÉN ES: Con mucha prisa, consigue el trabajo, la propina y pasar a través de esa intersección. La coca no se paga sola.

QUÉ QUIERE: La aprobación de sus amigos, quizás con coca o con astucia inspirada por la coca.

RESONANCIA: Colérica (pedalea duro, odia todos los coches y a los imbéciles que los conducen).

62 Molestia con sujetapapeles

NOMBRE: Alex Komerko, Rita Cintron.

QUIÉN ES: Camiseta brillante, sonrisa brillante y ojos muertos.

QUÉ QUIERE: Utopía o, en su defecto, un minuto de tu tiempo.

RESONANCIA: Sanguínea (“Sienta muy bien trabajar por el verdadero cambio, ¿sabes?”).

63 Motero

NOMBRE: Donte Mitchell, Angie Kim.

QUIÉN ES: Cuero, pelo y que te jodan, esta cadena no es un accesorio de moda, aunque mola mucho.

QUÉ QUIERE: Salir de esta ciudad de mierda.

RESONANCIA: Colérica (es la banda de por vida, y que se jodan todos los demás).

64 Músico callejero

NOMBRE: Sam Martin, Linda Porter.

QUIÉN ES: Toca esta guitarra o este cubo dado la vuelta o hace el *moonwalk* de Michael Jackson para la gente.

QUÉ QUIERE: Un jodido billete de 20 por una jodida vez no estaría mal.

RESONANCIA: Flemática (la gente sólo son caras con billetes pequeños adheridos a ellas).

65 Obrero de la construcción

NOMBRE: James Rawlins, Loana Guevara.

QUIÉN ES: Uno creería que de la forma en que esta ciudad se está viniendo abajo habría más trabajo para alguien que construye cosas, ¿verdad?

QUÉ QUIERE: Saber qué le pasó a su hermana, que desapareció cuando estaba trabajando.

RESONANCIA: Melancólica (aún la echa de menos, pero no puede vivir sin preguntarse qué habría pasado sí...).

66 Oficinista

NOMBRE: Phil Symanski, Kate Williams.

QUIÉN ES: Un mono de cubículo, un calientaescritorios, un esclavo del trabajo. “Beneficios completos y traje informal los viernes. Así que, ¿quién ríe ahora?”.

QUÉ QUIERE: Jugar videojuegos.

RESONANCIA: Flemática (no puede cambiar el mundo, pero la compañía iguala su contribución a su plan de pensiones).

67 Paseador de perros

NOMBRE: Justin Kucharski, Elaine Ardoin.

QUIÉN ES: ¿Es éste su perro o el de algún otro? Es un buen chico, así que claro que está ladrándote a ti, monstruo.

QUÉ QUIERE: Ser actor, eso es lo que hace. Esto es sólo a tiempo parcial.

RESONANCIA: Sanguínea (los perros sí que saben, son felices sólo con salir y ver cosas).

68 Personaje local

NOMBRE: Robbie Woo-Woo, Go-Go Annie.

QUIÉN ES: Es más divertido si todos actuamos como si la persona con el jersey deportivo sin lavar, el pelo raro, el extraño instrumento musical y el canto infeccioso es un “personaje local” y no un “esquizofrénico”.

QUÉ QUIERE: Que su madre vuelva de entre los muertos, el mundo ha carecido de sentido desde que ella murió.

RESONANCIA: Sanguínea (fase maníaca).

69 Poeta

NOMBRE: Derek Hayward, Kerri Jaimes.



QUIÉN ES: Gafas de carey y jersey negro, vive con un estipendio de posgrado o un salario de camarero y, más importante, a base de Rimbaud, Hughes o Walcott.

QUÉ QUIERE: Inmortalidad.

RESONANCIA: Melancólica (las palabras son la forma en que vemos el mundo, así que las palabras correctas suponen una gran diferencia).

70 Pez chico

NOMBRE: David Sarver, Kimmy Baez.

QUIÉN ES: Las medallas realmente resaltan en el chándal, pero esa sonrisa de tiburón hambriento es lo que hace que el *look* cobre vida.

QUÉ QUIERE: Una marca que le permita entrar.

RESONANCIA: Melancólica (siempre considerando alguna perspectiva y temeroso del pez gordo).

71 Policía infiltrado

NOMBRE: Bob Posada, Teresa Kane.

QUIÉN ES: Vestido un poco demasiado arreglado para ser un criminal, pero algo en esos ojos no está bien.

QUÉ QUIERE: Sacarse esa canción de la cabeza.

RESONANCIA: Sanguínea (nada mejor que una placa y un arma en un mundo lleno de imbéciles para usarlas contra ellos).

72 Policía de uniforme

NOMBRE: Shane Binion, Hope Jurado.

QUIÉN ES: Un policía en su ronda. Sólo a un grito de *walkie-talkie* de tener refuerzos.

QUÉ QUIERE: Respeto.

RESONANCIA: Colérica (enfadado con los desagradecidos del lugar

que no pueden esperar a llamar a la policía cuando es su casa la que ha sido destrozada).

73 Porrero

NOMBRE: Jud Hopkins, Linda Ross.

QUIÉN ES: Expresión amigable, un poco regordete, haciendo su trabajo por inercia, si es allí donde está.

QUÉ QUIERE: Doritos, tío.

RESONANCIA: Flemática (“Ésta es mierda de la buena, tío, de verdad”).

74 Portero

NOMBRE: Joe Collins, Rosie Davis.

QUIÉN ES: Está de pie fuera del hotel o el edificio de apartamentos con su abrigo granate mientras sonríe a todo aquél que parece ganar más dinero que él.

QUÉ QUIERE: Ver a una celebridad, una vez vio a Mia Farrow.

RESONANCIA: Sanguínea (“Oh, he tenido trabajos mucho peores”).

75 Predicador callejero

NOMBRE: Clayton Abraham Miller, Sherry Ellis.

QUIÉN ES: Lleva un traje que ha visto días mejores, proclama la voluntad del Todopoderoso a través de un micrófono de mano en un tono calmado pero intenso.

QUÉ QUIERE: Salvar a los pecadores.

RESONANCIA: Colérica (¿es que no pueden oír al Todopoderoso?).

76 Promotor

NOMBRE: Adelio Lugo, Maui Farhas.

QUIÉN ES: De pie fuera del club para conseguir que la gente entre. “Es noche temática, esta banda va

a reventarlo. La entrada son 20 pavos, pero tienes una bebida gratis”.

QUÉ QUIERE: Atención.

RESONANCIA: Colérica (apasionado con esta actuación y enfadado porque Ricki no le deje programar su propia noche. Es martes, por el amor de Dios).

77 Prostituto callejero

NOMBRE: Jimi Harkness, Anael Almanza.

QUIÉN ES: De pie en una esquina, vestido de forma ceñida y vulgar, pero sin parecer contento por ello; tiene un chulo con mal genio.

QUÉ QUIERE: Que le pasen cosas malas a su rival más atractivo de la siguiente calle.

RESONANCIA: Flemática (si te da igual no importa).

78 Punk

NOMBRE: Cal Bremer, Jessie Newberg.

QUIÉN ES: Una cresta de por vida, cazadora de motero, botas, si no es lo suficientemente ruidoso, no es lo bastante bueno.

QUÉ QUIERE: Desintoxicarse; la droga apaga el sonido.

RESONANCIA: Colérica (cabreado con los vendidos a las corporaciones, los farsantes y Papá).

79 Repartidor

NOMBRE: Willard Burrough, Yu Tsao.

QUIÉN ES: Sostiene una bolsa de plástico llena de cartón plástico mientras mira al mapa de su teléfono.

QUÉ QUIERE: Acabar con esto.

RESONANCIA: Colérica (Odia a los clientes, odia a los cocineros y, por encima de todo, odia a los gerentes).

80 Reportero

NOMBRE: Achilles Marinakis, Chan Henley.

QUIÉN ES: Sólo hace algunas preguntas y trata de aclarar esto para sus lectores, espectadores o editor.

QUÉ QUIERE: La historia contada desde dentro.

RESONANCIA: Flemática (“Sé que está pasando algo gordo, puedo sentirlo y ver indicios de un esquema mayor”).

81 Reventa

NOMBRE: Juan Hughes, Marisa Hassen.

QUIÉN ES: De mediana edad y poco destacable, pero tiene entradas si las quieres. “Oh, ¿tienes entradas? ¿Quieres venderlas?”.

QUÉ QUIERE: Dinero.

RESONANCIA: Flemática (entradas, entradas, entradas, quién necesita cuatro entradas juntas).

82 Rondador nocturno

NOMBRE: Paul Sutton, Stephanie Grahame.

QUIÉN ES: Los canales de televisión necesitan material, los periódicos fotografías y el rondador nocturno se lo consigue buscando lo peor o lo más de moda o ambas cosas sucediendo a la vez justo ahora y grabándolo.

QUÉ QUIERE: Escándalo y sexo o sangre y sexo.

RESONANCIA: Sanguínea (colocado de speed).

83 Skater

NOMBRE: Justin Davis, Viola Gore.

QUIÉN ES: Punk con monopatín, músculos enjutos y una voz cansina, pero movimientos impresionantes.

QUÉ QUIERE: Evitar a la banda enemiga.

RESONANCIA: Sanguínea (el colocón de patinar es aún mejor que patinar colocado).

84 Solitario

NOMBRE: Meade Killeen, Catherine Olzewska.

QUIÉN ES: Barbilla y manos hundidas en su abrigo, mirando abajo, caminando con decisión; el resto de la gente se aleja instintivamente un poco de él.

QUÉ QUIERE: Que lo dejen solo.

RESONANCIA: Colérica (sabe que no saca lo mejor de sí cuando está rodeado de gente: problemas de ira y sarcasmo).

85 Taxista

NOMBRE: Mohammed Mersal, Li An Phan.

QUIÉN ES: Conduce de noche y para para cualquiera porque sabe cómo de racistas pueden ser otros taxistas.

QUÉ QUIERE: Asegurarse de traer a su prometida de su vieja patria; esta ciudad es fría, pero al menos aquí hay una oportunidad.

RESONANCIA: Melancólica (fue a la Universidad en su vieja patria, ya sabes).

86 Técnico del cable

NOMBRE: Diego Chavez, Nancy Michalski.

QUIÉN ES: Trabaja para la compañía telefónica o eléctrica, en lo alto del poste o esperando en el camión.

QUÉ QUIERE: Hijos, ya no es joven.

RESONANCIA: Colérica (gran aficionado del boxeo, las artes marciales mixtas, la lucha libre y cualquier cosa similar).

87 Técnico de emergencias sanitarias

NOMBRE: Bob Lovejoy, Huyan Cao.

QUIÉN ES: Conduce o viaja en la ambulancia, salva vidas y apunta los registros de seguros, una valquiria en bata.

QUÉ QUIERE: Salvar a todo el mundo, de uno en uno. ¡No puede dejar que otro muera demasiado joven, ha de hacerlo mejor!

RESONANCIA: Colérica (apasionado por salvar vidas, furioso con los idiotas que arriesgan las suyas).

88 Técnico de vigilancia

NOMBRE: Raj Oberoi, Cornelia DiSanto.

QUIÉN ES: Sentado en una furgoneta escuchando el micrófono oculto o viendo el vídeo, esperando a actuar. Si no pertenece a la Segunda Inquisición, está a tres grados de separación o menos de ella y necesita informar de forma regular.

QUÉ QUIERE: Evidencias sólidas en vídeo.

RESONANCIA: Flemática (la clave para sobrevivir a la vigilancia es mantenerse estable; es una maratón, no un *sprint*).

89 Trabajador

NOMBRE: Eligio Galvez, Gina Truesdell.

QUIÉN ES: Se dirige por fin a casa después de que el idiota de Chaffee lo tuviera allí dos horas para resolver su caída.

QUÉ QUIERE: Recordar comprar comida para el gato de camino a casa.

RESONANCIA: Flemática (los gatos sí que saben, sencillamente duermen mientras pasa toda la mierda).

90 Trabajador municipal

NOMBRE: Jarrod Casiano, Helen Cooke.

QUIÉN ES: Chaleco reflectante y un casco mientras coloca conos naranjas en jornada y media de horas extra.

QUÉ QUIERE: Una excusa para sentarse y quitarse algo de peso.

RESONANCIA: Colérica (“debe retroceder o va a ser derribado”).

91 Trabajador sanitario

NOMBRE: Timoteusz Dambrowski, Hilda Moreno.

QUIÉN ES: Conduce el camión de basura o lidia con las papeleras a rebosar.

QUÉ QUIERE: Una huelga.

RESONANCIA: Melancólica (los trabajadores están alienados por su trabajo, especialmente si éste es cargar con basura).

92 Traficante de drogas

NOMBRE: Nikodem Petrovsky, Ashley Robinson.

QUIÉN ES: Tu mejor amigo: “Pues claro que puedo encontrarte un contacto. Sí, conozco a un tío”.

QUÉ QUIERE: Una forma fiable de mover la mercancía; tiene información sobre un gran cargamento, pero está por encima de su salario.

RESONANCIA: Flemática (el negocio es negocio, sin rencores).

93 Turista

NOMBRE: Feng Peng, Jennifer Pereira.

QUIÉN ES: De visita en tu ciudad para ver esa cosa que todo el mundo conoce, pero también quizás para ver la verdadera ciudad, ¿sabes?

QUÉ QUIERE: Más tiempo aquí, esta ciudad es genial.

RESONANCIA: Sanguínea (nuevos lugares que alimenten adorables fantasías).

94 Turista extranjero

NOMBRE: Tomorlin Sadamba, Beya Bayiha.

QUIÉN ES: Dondequiera que esté tu ciudad, no es de allí, y anda que no se nota.

QUÉ QUIERE: Hablar su idioma y que les entiendan.

RESONANCIA: Colérica (“La comida aquí es mucho peor que en casa, y la gente es muy desagradable”).

95 Vagabundo

NOMBRE: Morton Floyd, Naomi Wynn Sanders.

QUIÉN ES: Duerme en un callejón, empuja un carrito de la compra o se acurruca debajo de un puente.

QUÉ QUIERE: Comida que no haya tirado nadie.

RESONANCIA: Melancólica (somnolientos, hambrientos y sucios y necesitan mear).

96 Vendedor

NOMBRE: Paul Carson, Stacey Thomas.

QUIÉN ES: “Acabo de terminar mi turno, pero claro que puedo hablarte de esta gran oportunidad si quieres”.

QUÉ QUIERE: La comisión.

RESONANCIA: Melancólica (no puede conseguir un descanso en este trabajo, pero no puede dejarlo).

97 Vendedor de kebab

NOMBRE: Omri Dergan, Terry Luong.

QUIÉN ES: O vendedor de perritos calientes o de tacos; huele a grasa y humo. “¿Tienes algo más pequeño?”.

QUÉ QUIERE: Una ducha.

RESONANCIA: Colérica (este trabajo estaría bien si no fuera por los jodidos clientes).

98 Veterano herido

NOMBRE: Joseph Navarro, Lisa Briley.

QUIÉN ES: Chaqueta militar y vaqueros azules, con muletas en la biblioteca, el parque o la estación de tren. No habla mucho con otra gente.

QUÉ QUIERE: Que paren los ruidos.

RESONANCIA: Melancólica (estrés postraumático).

99 Vieja gloria

NOMBRE: Sean Xavier Lacey, Beverly Coffler-Murdoch.

QUIÉN ES: Fue un héroe local (hizo la carrera ganadora, salvó a ese muchacho, fue rey del baile), pero ahora ni siquiera oye “¿te conozco?” tan habitualmente.

QUÉ QUIERE: Un nuevo intento.

RESONANCIA: Melancólica (recordar el pasado es contraproducente, pero es mejor que pensar en el futuro).

00 Zoólogo urbano

NOMBRE: Hector Darcy, Meghan Singer.

QUIÉN ES: Estudia ratas, mapaches, gavilanes o cualquier otro organismo que cohabite con humanos. Lleva una linterna, un cuaderno de notas y un bote de mantequilla de cacahuete.

QUÉ QUIERE: Una beca.

RESONANCIA: Melancólica (cuando realmente entiendes que las ratas son instintivamente más limpias y socializan mejor que los humanos, en cierta forma eso hace que te rompas por dentro).



100 sitios

Esta sección presenta algunos de los lugares típicos que podrían estar abiertos de noche en tu ciudad y tu crónica. Los sitios aparecen ordenados alfabéticamente. El reparto secundario de cada uno representa la clase de gente que hay en ese lugar de noche; el Narrador puede alterar sus características o sus Resonancias para que se adecúen a su propia historia.

Aplica los modificadores a las pruebas de Caza o cámbialos para que se ajusten al método empleado: una reducción de dificultad para los estilos de seducción no va a ayudarte si vas a tomar la sangre por la fuerza.

Los sitios pueden (y deberían) influir en las mecánicas del juego. La entrada Otros sistemas proporciona algunas sugerencias con ese fin.

01 Aeropuerto

REPARTO SECUNDARIO: Pasajeros apresurados, personal de seguridad excesivamente atento, asistentes de vuelo echando una cabezadita.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Cualquier persecución a través de seguridad repentinamente suma +3 de dificultad. Las pruebas de Latrocinio para colar objetos a través de los controles de seguridad empiezan con dificultad 5; es más fácil sobornar al personal del aeropuerto, como los conserjes.

02 Albergue de indigentes

REPARTO SECUNDARIO: Indigentes de todo tipo, trabajadores de la iglesia que hablan en una lengua extranjera, un ferviente liberal que trata de impresionar a un activista.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Todas las pruebas de Caza tienen +1 de dificultad, pero las pruebas para disfrazar la causa de una muerte tienen -2 de dificultad.

03 Aldea chabolista bajo el puente

REPARTO SECUNDARIO: Gente sin hogar, yonquis sucios, vagabundos mentalmente enfermos.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Todas las pruebas de Caza tienen -2 de dificultad; la sangre puede estar contaminada de Dios sabe qué; los personajes que busquen Renfields sin nada que perder no necesitan buscar más.

04 Aparcamiento

REPARTO SECUNDARIO: Conductores exasperados buscando un sitio, trabajadores de oficina que caminan rápido en dirección a casa, discotequeros medio borrachos saliendo de fiesta.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Cazar sólo produce la mitad de la cantidad habitual debido a la escasez de presas.

05 Armería

REPARTO SECUNDARIO: Clientes habituales con gorras rojas o de camuflaje, preparacionistas, policías fuera de servicio, propietarios y aburguesados asustados.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-7: Flemática, 8-0: Colérica.

OTROS SISTEMAS: En algunas ciudades, este lugar está inconvenientemente alejado de los barrios residenciales y sólo permanece abierto muy poco tiempo tras la puesta de sol.

06 Ayuntamiento

REPARTO SECUNDARIO: Conserjes y policías a nada de retirarse, un dedicado funcionario que trabaja en la campaña del partido, uno de los asistentes más atractivos del alcalde igualmente ocupado.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Los personajes con más Influencia que sus oponentes suman la diferencia a las reservas de las contiendas Sociales.

07 Bar, after

REPARTO SECUNDARIO: Bebedores fuera de horario, punks de borrachera, drogadictos buscando su dosis, "turistas de la escena" curiosos, traficante a la caza.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Es deliberadamente oscuro y desagradable; la mayoría de pruebas de Caza tienen -1 de dificultad. En la sangre de todos los presentes hay alcohol o algo más fuerte (V5, pág. 310).

08 Bar, antro

REPARTO SECUNDARIO: Hipsters buscando autenticidad, maridos buscando soledad, camarero, vendedor en un descanso tras demasiadas llamadas de telemarketing.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: La gente nota si falta la gente habitual; alguien que investigue una muerte aquí obtiene 2 dados en Investigación.



09 Bar, deportes

REPARTO SECUNDARIO: Camareros ocupados, tíos fortachones animando a tíos aún más fortachones, chicos y chicas de fraternidades, agentes comerciales atractivos que ofrecen chupitos gratis de algún licor terrible.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza tienen -1 de dificultad si puedes separar el partido del rebaño; separar a alguien de su grupo tiene +1 de dificultad.

10 Biblioteca

REPARTO SECUNDARIO: Bibliotecario amistoso, adolescentes besuqueándose, estudiantes universitarios de ojos vacíos drogados con pastillas de cafeína y miedo, sin techo somnoliento.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Las bibliotecas proporcionan dados adicionales a las

reservas de las tareas de documentación de su área de estudio. El tamaño de la bonificación depende de la calidad de la biblioteca: una rama de la biblioteca mal financiada podría añadir un dado o dos a Especialidades de Academicismo, mientras que una biblioteca universitaria puntera añade un dado (o incluso dos) a cualquier Especialidad de Academicismo, Medicina, Política o Ciencias.

11 Bolera

REPARTO SECUNDARIO: Gerente nocturno, dependiente del alquiler de zapatos, vendedor de nachos, jugadores de la liga de bolos, jugadores incompetentes en malas citas, *hipsters*, alguien que de hecho disfruta de los bolos.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Es difícil Cazar cuando el ganado forma equipos. Las pruebas de Caza tienen +1 de dificultad.

12 Cafetería

REPARTO SECUNDARIO: Estudiantes tragacafés, enérgicos intelectuales de la contracultura, gente matando el tiempo antes de una película, empleados trabajadores.

RESONANCIA(S): Sanguínea (gracias a una combinación de cafeína y marcada rebelión).

OTROS SISTEMAS: Los vampiros que beben mucha sangre cafeinada pueden sumar un dado más de lo normal a Astucia con un Arrebato de Sangre, al coste de 1 punto de Fuerza de Voluntad.

13 Callejón

REPARTO SECUNDARIO: Un estudiante que se apresura a casa, un atracador al acecho, un hombre de aspecto huraño que enciende fuego en un barril.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Este lugar proporciona la mitad de la sangre



normal cuando se Caza (redondeando hacia abajo).

14 Cantina

REPARTO SECUNDARIO: Cocinero de comida rápida, camarera, borrachos y porreros, chavales de instituto en citas o en grupos ocupando reservados, camioneros y hombres de negocios de paso.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: En el interior las pruebas de Caza tienen +1 de dificultad, pero una vez que escoges un objetivo en el interior, tiene -1 de dificultad en el exterior.

15 Casa de baños

REPARTO SECUNDARIO: Hombres homosexuales haciendo *cruising*, toalleros, recepcionista que ha visto de todo, conserje que sí que ha visto de todo.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza tienen -1 de dificultad para los vampiros de aspecto masculino; el Mérito Aspecto sin duda se aplica.

16 Casino

REPARTO SECUNDARIO: Supervisores, gerente de mirada gélida, camareras inexpressivas, barman, jugadores en toda clase de desesperadas bancarrotas, turistas palurdos a los que desplumar.

RESONANCIA(S): Aleatoria (1-2: Flemática; 3-6: Melancólica; 7-8: Colérica; 9-0: Sanguínea).

OTROS SISTEMAS: Sistema rápido de juegos de azar: Apuesta 1 punto de Recursos y tira Astucia + Consciencia contra una reserva 1 dado mayor (nada de Fuerza de Voluntad, Arrebatos de Sangre ni otros juegos sucios). Si obtienes una victoria, ganas 1 punto adicional; si vences a un coste, aguantas y le

debes un favor a alguien peligroso. Si pierdes, pierdes el punto. Con un fallo total, pierdes el punto y contraes una deuda mayor con alguien desagradable.

17 Catedral

REPARTO SECUNDARIO: Sacerdotes y sacristanes, feligreses y coro de la misa del gallo, un conserje haciendo la genuflexión y un turista haciendo bocetos.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: No existe tal cosa como “suelo sagrado”. Probablemente sólo nervios que explican por qué todos los vampiros pierden un dado de sus reservas Físicas mientras están dentro de la catedral. Sin embargo, los registros y el archivo de la catedral proporcionan una bonificación de 2 dados a Investigación cuando involucra la historia de la ciudad.

18 Central energética

REPARTO SECUNDARIO: Ingenieros de mantenimiento que mantienen en marcha las viejas dinamos, policías de paso, manifestantes (si es una central nuclear).

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Rodeada por una verja y vigilada con cámaras, pero hay montones de espacios vacíos y lugares donde ocultarse. Los intentos de colarse tienen +1 de dificultad, pero una vez en el interior, las pruebas de Caza tienen -1 de dificultad.

19 Centro médico

REPARTO SECUNDARIO: Secretaria profesionalmente amistosa para dar cita, enfermeras que proyectan calma, especialistas murmurando, pacientes nerviosos que mantienen la compostura.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Acceder a los registros médicos desde un terminal interno aquí tiene -1 de dificultad. El sistema de inventario en línea para la sangre almacenada es puntero; Manipulación + Tecnología para usarlos para marcar la sangre adicional como “gastada”. Prueba de dificultad 5 (dificultad 3 para un personaje con Medicina); gana el doble del margen en bolsas de sangre gratis (pero procesada) cada semana.

20 Cine, independiente

REPARTO SECUNDARIO: Proyeccionista cinéfilo, empleados de concesión y venta de entradas, amantes del cine antiguo, sin techo introvertido, fumetas adolescentes y alborotadores, fanáticos del cine de culto, estudiantes de cine estirados, fans realmente intensos de FW. Murnau, FW. Murnau.

RESONANCIA(S): Depende de la película proyectada: Terror

(Melancólica), drama (Flemática), artes marciales o del oeste (Colérica), comedia o erótica (Sanguínea).

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza no letal y sutil tienen -1 de dificultad en la parpadeante oscuridad.

21 Clínica

REPARTO SECUNDARIO: Doctor preocupado, enfermera amigable, recepcionista simpático, técnico de laboratorio ocupado, pacientes inquietos.

RESONANCIA(S): Flemática, pero tira: 1: Colérica, 0: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Por desgracia, aquí no hay bolsas de sangre, aunque hay un laboratorio hematológico con muestras en el frigorífico. Cazar aquí no es fácil porque hay muy poco espacio sin vigilar: +2 de dificultad.

22 Club de boxeo underground

REPARTO SECUNDARIO: Diversos banqueros, abogados y otra gente que desearía poder pegar a sus jefes, un verdadero luchador de tapadillo, un tipo vendiendo alcohol.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Cazar tras una pelea tiene -1 de dificultad, pero un fallo total comienza una pelea con un aspirante a boxeador venido arriba por la adrenalina.

23 Club nocturno, exclusivo

REPARTO SECUNDARIO: Administradores del fondo de cobertura, *influencers* de Instagram, *escorts* de lujo.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Los depredadores del tipo reina del ambiente suman dos dados a sus reservas de Caza aquí; todo el ambiente está diseñado para alimentarse de depredadores mortales como ellos.

24 Club nocturno, provocador

REPARTO SECUNDARIO: Empresario nihilista, seguratas, barman y camareras de cócteles, miembros de esa escena buscando la siguiente ola, traficantes, periodistas de estilo de vida buscando matar la siguiente ola, muchachos que tratan de parecer molones o de acostarse con alguien, pervertidos que intentan acostarse con gente demasiado joven para ellos, Vástagos que buscan Cazar.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: La mayoría de pruebas de Caza tienen -1 de dificultad. Si no eres parte de la escena que representa este club, pierdes un dado de las reservas Sociales.

25 Club nocturno, sórdido

REPARTO SECUNDARIO: Traficante dando muestras de su mercancía, batería cutre, miembros de la escena cada vez más preocupados.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza aquí tienen -1 de dificultad.

26 Club privado

REPARTO SECUNDARIO: Los ricos y poderosos, aparcacoches pijos y serenos, invitados nerviosos y abrumados en chaquetas deportivas prestadas, camareros con guantes que se inclinan con las manos cruzadas para recibir solicitudes, porteros de abrigo azul fumando a escondidas lejos de la puerta principal, personal de cocina con chaquetas blancas que bromea en una lengua extranjera.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Si uno de los personajes es Ventrue, entonces los miembros de la coterie son parte de la tradición y son miembros. Si ninguno de los personajes es Ventrue,

los Sangre Azul no se tomarán bien que razas inferiores beban de su bodega. Los personajes que sean (o puedan pasar por) miembros o iguales sociales de los miembros pueden hacer una prueba de Carisma o Manipulación + Etiqueta a dificultad 4 y obtener una reserva de dados adicional igual al margen. Pueden gastar dados de esa reserva en pruebas de Política o Finanzas durante las tres noches siguientes o hasta que se queden sin dados.

27 Comisaría

REPARTO SECUNDARIO: Policía recepcionista de escasa ayuda, en torno a la mitad de los patrulleros de un turno, dos detectives de homicidios que trabajan hasta tarde, mecánicos de la flota de vehículos, vagabundos en celdas.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Obtener acceso a la *intranet* de la policía proporciona dos dados de bonificación en las reservas para los personajes que investiguen crímenes (consciente o inconscientemente) de la ciudad que se remontan hasta hace un siglo.

28 Concesionario de coches usados

REPARTO SECUNDARIO: Engomado vendedor de coches usados, dependiente escurridizo, mecánico astuto, palurdos crédulos, nervioso ladrón de coches.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Con pocos clientes cada noche, cazar aquí tiene +2 de dificultad.

29 Consulado

REPARTO SECUNDARIO: Guardias de seguridad silenciosos y bien vestidos, un diplomático *junior* enviando un fax a casa, un irritado abogado local, invitados y anfitriones de una

recepción a un dignatario extranjero o figura cultural.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Con los 2 puntos de Contactos correctos aquí, puedes conseguir un pasaporte falso (1 punto de Máscara) una vez por historia.

30 Crematorio

REPARTO SECUNDARIO: Operador del crematorio que acepta sobornos.

RESONANCIA(S): Ninguna.

OTROS SISTEMAS: Suma dos dados a las reservas de las pruebas para intimidar a los Vástagos a los que traigas aquí.

31 Desguace

REPARTO SECUNDARIO: Mecánicos, ladrones de coches con mercancía nueva, compradores con prisa.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Haz una prueba rápida de Astucia + Callejeo y sal conduciendo un coche nuevo, con matrícula y papeles limpios garantizados, por sólo 20000\$ en efectivo, menos 2 de los grandes por éxito.

32 Despacho de abogados

REPARTO SECUNDARIO: Socios, auxiliares, asistentes legales y empleados documentándose desesperadamente para un futuro caso, informáticos compilando fuera de las horas punta del servidor, empleados de limpieza.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: ¿Cuál es la diferencia entre un Ghoul y un abogado? Uno se bebe tu Sangre y promete hacer lo que dices y el otro es un Ghoul. Cazar en esta oficina tiene +1 de dificultad, si es siquiera posible.

33 Despacho de taxis

REPARTO SECUNDARIO: Mecánico sudoroso, transportistas sufridos, gerente permanentemente cabreado, propietario de visita.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Entre el espacio pequeño y el estrecho círculo social, las pruebas de Caza tienen +2 de dificultad.

34 Dojo

REPARTO SECUNDARIO: Estudiantes de diversas edades, instructores duros, aspirantes a boxeador, entregado candidato olímpico.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza tienen +3 de dificultad, dado que el *dojo* se centra en la consciencia situacional y el pensamiento defensivo.

35 Edificio universitario

REPARTO SECUNDARIO: Profesores adjuntos y reales a los que no les importa enseñar de noche, estudiantes a los que les gusta dormir en el campus, doctorandos haciendo trabajo de laboratorio como autómatas.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-6: Melancólica, 7-0: Sanguínea

OTROS SISTEMAS: Alimentarse no podría ser más sencillo; -2 de dificultad.

36 Estación de autobús

REPARTO SECUNDARIO: Yonquis drogándose, taquillero casi cata-tónico, amish esperando pacientemente mientras ve confirmadas todas sus creencias acerca del mundo exterior, soldados de permiso.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: La Segunda Inquisición no vigila la estación de autobús; puede que considere que el viaje interurbano en autobús es castigo suficiente para los vampiros o que la probabilidad de retrasos significa que un viaje nocturno se convierta en un corto y caluroso día de viaje. Aun así, los conductores de autobús son excelentes correos.

37 Estación de metro, ajetreada

REPARTO SECUNDARIO: Equipo de mantenimiento, músicos callejeros, mendigos en un estado lamentable, trabajadores ajetreados, carteristas, multitud de teatro nocturno, fies-teros de fin de semana, ratas de las vías, desesperado que contempla el suicidio.

RESONANCIA(S): Tirada (1-3: Flemática; 4-6: Melancólica; 7-8: Colérica; 9-0: Sanguínea).

OTROS SISTEMAS: Empujar a alguien a las vías implica Fuerza + Sigilo contra su Astucia + Destreza; si ganas por 3 o más caen bajo el tren sufriendo todo el daño agravado (o cuatro dados de 10 de daño superficial para los Vástagos).

38 Estación de metro, desmantelada

REPARTO SECUNDARIO: Nosferatu de temperamento territorial, durmientes sin hogar, gente topo, exploradores urbanos que descubren que su GPS no funciona.

RESONANCIA(S): Animal.

OTROS SISTEMAS: Trae a una víctima humana de sobra aquí abajo a cambio de un favor menor de los Nosferatu.

39 Estación de tren

REPARTO SECUNDARIO: Viajeros de negocios o trabajadores de noche, turistas con mochilas sobrecargadas, maleteros, taquilleros, conductores y personal de mantenimiento.

RESONANCIA(S): Tirada (1-3: Flemática; 4-6: Melancólica; 7-8: Colérica; 9-0: Sanguínea).

OTROS SISTEMAS: La probable presencia de la Segunda Inquisición significa que las pruebas para encubrir un asesinato sufren +2 de dificultad. Dicho esto, una tirada

de Caza planeada para la llegada de un tren tiene -1 de dificultad.

40 Estadio

REPARTO SECUNDARIO: En noche de partido: 80.000 personas (ver Partido nocturno, V5 pág. 326). Otras noches: personal de mantenimiento y vigilancia resonando por vestíbulos cavernosos, entrenadores viendo películas.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Si se Domina posthipnóticamente a atletas, entrenadores o el personal del equipo, éstos hacen de excelentes palomas mensajeras para llevar mensajes a otras ciudades.

41 Estudio fotográfico

REPARTO SECUNDARIO: Fotógrafo profesional que ha visto de todo, maquilladores y peluqueros extravagantes, asistentes de producción gruñones, aprendiz de fotografía ansioso, modelos estoicos, agente de modelos, ejecutivo de publicidad obsesivo del control, cliente preocupado, recepcionista del alquiler de espacios.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-6: Flemática, 7-0: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Cada estudio individual del edificio puede sellarse y oscurecerse por completo. Sólo decimos eso.

42 Fábrica, abandonada

REPARTO SECUNDARIO: Ratas, desgreñado perro perdido, vagabundo desagradable, adolescentes curiosos.

RESONANCIA(S): Animal.

OTROS SISTEMAS: Este lugar es realmente aterrador, suma dos dados a las reservas de Mirada Aterradora o cualquier otro intento de asustar a un objetivo.

43 Farmacia

REPARTO SECUNDARIO: Farmacéutico del turno de noche, cajeros aburridos, dependiente aburrido fumando un porro a escondidas, clientes colocados, pasando el rato o sencillamente perdidos.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Si el alquimista puede colarse en la farmacia, sus pruebas de rebuscar tienen -2 de dificultad. Aunque no es fácil hacerlo en una farmacia 24 horas.

44 Ferretería

REPARTO SECUNDARIO: Aficionados al bricolaje, decoradores, contratistas con grandes encargos y nada de tiempo, vendedores profesionales, gerente agobiado.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Sea lo que sea lo que necesitas para esa próxima prueba de Artesanía, consíguelo aquí.

45 Gasolinera

REPARTO SECUNDARIO: Empleado del turno de noche, camionero con ropa sucia, automóviles llenos de adolescentes saltándose su hora de volver a casa, jóvenes pandilleros aburridos, perros perdidos que no vuelven a casa, motoristas de mediana edad revisando direcciones impresas de Internet con el gran mapa plastificado dentro de la tienda, un asqueroso hijo de puta haciéndose con todas las revistas de coches usadas, un yupi que trata de actuar de forma normal a pesar de que su arresto por conducir bajo la influencia del alcohol está al caer.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-8: Flemática, 9-0: Colérica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza basadas en Sigilo tienen -1 de dificultad en todas partes salvo bajo las luces de los surtidores.

46 Gimnasio

REPARTO SECUNDARIO: Entusiastas del *fitness*, viajeros insomnes, entrenadores del turno de noche financiando su adicción a los esteroides. En gimnasios de la vieja escuela: verdaderos boxeadores y sus entrenadores y sus astutos agentes.

RESONANCIA(S):
Colérica.

OTROS SISTEMAS:
Incrementa la dificultad de todas las
Cazas en +1.



47 Galería de arte

REPARTO SECUNDARIO: Dueño y comprador, turistas curiosos, aficionados extremadamente ricos, artistas demasiado molones, crítico refunfuñante, estudiantes de arte preparándose para sus exámenes, inversor Toreador.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-7: Flemática, 8-0: Colérica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza que implican Habilidades Sociales tienen -1 de dificultad, ya que la audiencia se abre a lo extraño, lo nuevo y lo peligroso.

48 Hospital

REPARTO SECUNDARIO: Doctores y enfermeras, pero no suficientes; hipocondríacos lo bastante persistentes como para que los ignoren; pacientes que viven y mueren con toda clase de enfermedades.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-6: Melancólica, 7-0: Flemática.

OTROS SISTEMAS: Hacerse con un botín de sangre médica en lugar de bonificación de Sangre (tres veces el margen de la prueba de Caza en bolsas de sangre). Aquí es posible rebuscar en busca de material farmacéutico, rebuscar en busca de desechos médicos tiene -2 de dificultad.

49 Hotel, cinco estrellas

REPARTO SECUNDARIO: Servicio de conserjería muy obsequioso, doncellas eficientes, ayudantes y botones entusiastas, barman cansado del mundo, niños ricos de fiesta salvaje, asistentes a convenciones reprimidos, hombres de negocios sin escrúpulos trabajando, celebridad en una rueda de prensa, multimillonario huraño.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-6: Flemática, 7-0: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: La espléndida seguridad impone +3 de dificultad a las

pruebas para Cazar a los huéspedes sin lazos o contactos sociales previos; Cazar a los empleados sólo tiene +1 de dificultad. Recursos para estar aquí, Recursos para una suite.

50 Iglesia, deteriorada

REPARTO SECUNDARIO: Sacristán olvidado por casi todos, sectarios de la Herejía Cainita buscando un lugar de reunión, viudas ancianas visitando el cementerio.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Con apenas nadie cerca, se tiene +2 de dificultad para encontrar presa siquiera.

51 Iglesia, en local comercial

REPARTO SECUNDARIO: Congregación inmigrante o de clase baja entusiasta, predicador obsesionado con el infierno, la justicia social o ambas cosas, feligresas que mantienen el vecindario unido.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Alguien aquí tiene Fe Verdadera. Sobornar al predicador te concede 1 punto de Influencia en el vecindario mientras lo mantengas.

52 Juzgado

REPARTO SECUNDARIO: Empleados nocturnos, jueces, abogados picapleitos, acusados y alguaciles, conserjes con una pensión del gobierno y sorprendentes conexiones políticas.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Los registros judiciales revelan muchas cosas, especialmente el verdadero trabajo del poder en la ciudad; suma un dado a las reservas de documentación relevantes (por ejemplo, Investigación y Política) y 2 dados a tales reservas cuando toquen asuntos Ventrue.

53 Laboratorio de drogas

REPARTO SECUNDARIO: Ayudantes semidesnudos que pesan y cortan el material, montones de guardias ansiosos, químico de drogas.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Para Cazar de forma habitual aquí debes dirigir este sitio, pero un único golpe que no deje testigos... El equipo aquí puede tener un doble propósito para los alquimistas Sangre Débil con Fixatio.

54 Laboratorio hematológico

REPARTO SECUNDARIO: Jefe de hematología, flebotomistas, guardia de seguridad, estudiante de grado durmiendo, investigador con demasiado trabajo, técnico analista poniéndose al día con el trabajo.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Suma un dado a las reservas de las pruebas para rebuscar material alquímico. La sangre está mucho mejor inventariada; los intentos de robarla o alterarla tienen +3 de dificultad. Este laboratorio podría estar en un hospital, una instalación de una empresa farmacéutica o una universidad. Sus registros podrían revelar mucho a personajes capaces de descifrarlos con Medicina o Ciencias (Bioquímica), pero es una prueba extendida en el mejor de los casos.

55 Lavandería

REPARTO SECUNDARIO: Dueño contrariado, traficante de drogas de pacotilla que vende en un sitio caliente, madres solteras poniendo cuatro lavadoras mientras sus niños duermen, borrachos y pervertidos.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Alimentarse aquí, bajo los fluorescentes excesivamente brillantes, suele tener +2 de dificultad, pero éste puede ser un buen lugar

para adquirir objetivos posteriores cuando caminan de vuelta a casa con los brazos ocupados.

56 Librería

REPARTO SECUNDARIO: Un flujo constante de clientes hasta las 11:00, dos chicos flirteando en la sección de DVD, un cajero mezquino que roba de la caja, un lector acampado en una silla.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-7: Melancólica, 8-0: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Suma un dado a las pruebas de Academicismo para buscar algo en las estanterías.

57 Librería, ocultista

REPARTO SECUNDARIO: Adustra cajera-propietaria madre tierra, sacerdote pagano o autor ocultista leyendo en público, el pequeño corrillo de devotos que lo escuchan, chico al que han dejado buscando un hechizo de amor, turistas que disfrutan del color local, diseñador de juegos de rol documentándose, gato de la librería.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Suma 2 dados a las pruebas de Ocultismo, las pruebas de rebuscar cosas alquímicas y las pruebas de Caza al estilo de cultos osiris. Básicamente, cualquier cosa a la que le ayude tener cualquier tipo de vela, ingrediente de brujería, baraja de tarot, cristal o brillante libro de bolsillo sobre magia que puedas imaginar.

58 Manicomio

REPARTO SECUNDARIO: Celadores brutales, psiquiatras peligrosamente experimentales (o negligentes) y una hueste de sufridores mentalmente enfermos.

RESONANCIA(S): Flemática (Colérica en luna llena).

OTROS SISTEMAS: Los Malkavian obtienen un dado de bonificación a los efectos de la Resonancia de la sangre de los pacientes.

59 Mansión, modernista

REPARTO SECUNDARIO: Resentido heredero de una fortuna; arquitectos obsesionados en un *tour*; *socialite* dando una recepción y sus invitados contando los minutos hasta que puedan marcharse.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Ser el anfitrión de una recepción u otras actividades aquí suma 1 punto a Influencia con la comunidad artística de la ciudad durante el siguiente mes.

60 Matadero

REPARTO SECUNDARIO: Trabajadores en cadena inmigrantes, encargado de planta, montones de reses, carniceros y dueños de restaurantes que acuden a conseguir buenos cortes antes del amanecer.

RESONANCIA(S): Colérica o Animal.

OTROS SISTEMAS: Si se Caza en busca de sangre animal, se tiene el doble de resultado. El matadero puede llevar mucho vacío, en ese caso trátalo como una Fábrica, abandonada, pág. 28.

61 Mercado de drogas, al aire libre

REPARTO SECUNDARIO: Clientes de todo tipo. Vigías sospechosos que vigilan a toda la gente nueva. Turistas excesivamente curiosos. Grupos de traficantes guardando celosamente sus puestos. Policías infiltrados calibrando el lugar para una redada.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Para Cazar en este sitio, debes ser capaz de protegerlo de los policías y de los jefes criminales rivales que quieran “protegerlo”.

62 Mezquita

REPARTO SECUNDARIO: Imanes pacientes y ansiosos estudiantes religiosos, inmigrantes felices de

mantener alguna conexión con Alá en esta fría tierra, raritos radicales, policía secreta mal infiltrada o que “colabora” con torpeza.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Los vampiros no musulmanes pierden un dado de todas las pruebas Sociales. Los vampiros musulmanes sufren el efecto de “suelo sagrado” como en la catedral; pág. 25.

63 Morgue

REPARTO SECUNDARIO: El examinador médico del turno de noche y sus maltratados y tiranizados empleados, conserjes que literalmente han visto de todo, unos cuantos ayudantes de la morgue que se colocan en sus descansos en el muelle de carga. Oh, y montones de cadáveres.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Suma dos dados a las reservas de Investigación de muertes misteriosas. Muchos rituales y fórmulas alquímicas involucran partes de cadáveres, un Contacto aquí se pagaría en favores menores.

64 Motel, pésimo

REPARTO SECUNDARIO: Triple perdedor huyendo, gerente borracho, policía de narcóticos infiltrado, escoria del crimen organizado, miembros de bandas, prostituta desafortunada, vampiro nómada.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: La mayoría de pruebas de Caza tienen -1 de dificultad; sería incluso más fácil si la mitad de la gente no se estuviera escondiendo de alguien.

65 Museo

REPARTO SECUNDARIO: Cuidador que trabaja hasta tarde, recepción sin ánimo de lucro llena de gente importante aburrida y nerviosos candidatos a una beca, ladrón vigilando, guardia de seguridad



mal pagado contratado porque la compañía de seguros insistió. Momias.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Suma dos dados a cualquier reserva para documentarse en la Especialidad del museo. Algunos museos también pueden conceder un dado adicional a las reservas de Ocultismo.

66 Observatorio

REPARTO SECUNDARIO: Doctores de astronomía, encuentro universitario de ciencia ficción, cuidador aburrido.

RESONANCIA(S): Colérica (espíritus fieros atraídos por las estrellas).

OTROS SISTEMAS: Los rituales que implican astrología o las estrellas obtienen dos dados adicionales cuando se llevan a cabo aquí.

67 Oficina de cambio de divisas

REPARTO SECUNDARIO: Agentes que juegan en los mercados de la parte del mundo donde es de día, conserje, gerente de la oficina viendo porno.

RESONANCIA(S): Depende de los mercados; haz una tirada de Inteligencia + Finanzas a dificultad 4 para escoger una Resonancia o tira: 1-3: Melancólica, 4-7: Flemática, 8-0: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Si la oficina es diáfana, +1 de dificultad de toda Caza basada en Sigilo; si es un montón de cubículos, -1 de dificultad de la Caza basada en Sigilo.

68 Oficina de compañía tecnológica

REPARTO SECUNDARIO: Jefe programador millonario, aporreacódigos, ingenieros de redes y técnicos de soporte técnico.

RESONANCIA(s): Tirada: 1-6: Melancólica, 7-0: Colérica.

OTROS SISTEMAS: Es probable que los programadores estén altamente cafeinados (ver Cafetería, pág. 24).

69 Oficina de investigador privado

REPARTO SECUNDARIO: El propietario y detective principal, investigadores ocupados, un cliente aburrido que espera ayuda, una secretaria haciendo café.

RESONANCIA(s): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Acceder al *software* de búsqueda de desaparecidos suma un dado a las reservas de Investigación.

70 “Oficina” de un prestamista

REPARTO SECUNDARIO: Prestamista, un par de rompepiernas, un cliente de aspecto desesperado.

RESONANCIA(s): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Como en otros lugares criminales, sólo metiéndote por la fuerza en los chanchullos por encima del prestamista puedes Cazar aquí.

71 Palacio de la ópera

REPARTO SECUNDARIO: Cantantes gordas y de otros tipos, audiencia de gente bien socializando, genuinos frikis de la ópera en los asientos en los palcos más altos, tramoyistas, músicos.

RESONANCIA(s): Depende de la ópera: Wagner (Colérica), Mozart o italiana (Sanguínea), rusa (Melancólica), moderna (Flemática).

OTROS SISTEMAS: La Caza de tipo sigiloso tras el escenario o justo después del espectáculo tiene -1 de dificultad. Cazar durante la actuación es sencillamente grosero, pero un rápido sorbo y un lametón tiene -1 de dificultad.

72 Parque

REPARTO SECUNDARIO: Adolescentes clandestinamente borrachos, jugadores de fútbol preparándose para un partido, dueños de perros que beben café y miran a sus mascotas.

RESONANCIA(s): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Los Gangrel suman un dado a las reservas para pruebas de Caza.

73 Parque de atracciones

REPARTO SECUNDARIO: Familias divirtiéndose, enamorados estafados por los feriantes con los que se cruzan, niños perdidos, personajes disfrazados; dependiendo del parque, un *hipster* de los nuevos circos de fenómenos.

RESONANCIA(s): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Un buen lugar donde perder a alguien; quienes sigan a alguien pierden 2 dados en sus reservas para no perder el rastro de un objetivo a través de este lugar.

74 Piso okupa

REPARTO SECUNDARIO: Activistas, radicales hijos de papá, esa banda que va a petarlo en un par de años, el traficante de heroína que se les ha arrimado, yonquis aleatorios.

RESONANCIA(s): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de Caza tienen -1 de dificultad; 50% de probabilidad de que la víctima tenga heroína u oxycodona en sangre.

75 Pista de patinaje

REPARTO SECUNDARIO: Muchos patinando, *rollergirls*, un profesor y su clase en una excursión. Durante competiciones: una gran multitud de *hipsters* y seguidores de los deportes extremos.

RESONANCIA(s): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Durante las competiciones, ver Partido nocturno, V5 pág. 326.

76 Planta química

REPARTO SECUNDARIO: Trabajadores del turno de noche en un buen año, camioneros y operadores de montacargas, guardias de seguridad muy mal pagados, mafiosos deshaciéndose de cadáveres.

RESONANCIA(s): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de rebuscar cosas químicas tienen -1 de dificultad. Beber de trabajadores veteranos aquí puede tener, de hecho, extraños efectos secundarios: el envenenamiento por metales pesados (hasta 5 puntos de daño superficial que se neutralizan poco a poco; sana sólo 1 punto por noche, y sólo tras alcanzar Ansia 5) es el menor de ellos.

77 Planta de tratamiento de desechos

REPARTO SECUNDARIO: Ingeniero químico, supervisor, personal mínimo cuyo sentido del olfato está a punto de morir.

RESONANCIA(s): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Esta planta filtra el alcantarillado, lo que significa que todo lo que cae en las alcantarillas termina aquí. Los Nosferatu odian cuando pasa eso.

78 Prisión

REPARTO SECUNDARIO: Guardias corruptos o indiferentes, pandilleros, borrachos durmiendo la mona, gente encarcelada durante meses porque no puede pagar la fianza, predicadores de prisión.

RESONANCIA(s): Tirada: 1-2: Flemática, 3-7: Melancólica 8-0: Colérica.

OTROS SISTEMAS: Obtener acceso a la población de la cárcel significa o ser mandado a prisión, lo cual no es ideal para los Vástagos, o sobornar a un guardia, lo cual es ideal para los Vástagos.

79 Prostíbulo

REPARTO SECUNDARIO: Clientes nerviosos, trabajadores aburridos, *madame* fríamente hospitalaria, portero o chulo vigilante.

RESONANCIA(S): Colérica (de los trabajadores), Sanguínea (de los clientes).

OTROS SISTEMAS: Los registros de los clientes aquí son buenos para 1 punto o 2 de Influencia en el lugar correcto.

80 Puesto de kebab

REPARTO SECUNDARIO: Operador maniaco o curtido, fiesteros borrachos, mendigo hambriento, buen samaritano que trae café.

RESONANCIA(S): (De los clientes) tirada: **1-6:** Colérica, **7-0:** Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: En algunas ciudades, este puesto vende perritos calientes, porciones de pizza o tacos. Sea cual sea la comida, es un gran lugar para oír cotilleos sobre la escena de club o nocturna; suma un dado a las reservas de pruebas Sociales para escuchar los rumores de la calle.

81 Refugio de animales

REPARTO SECUNDARIO: Veterinario con exceso de trabajo, cuidador voluntario e idealista, cazador clínico de servicios animales, perros y gatos perdidos.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Un buen almacén de suministros médicos, tranquilizantes, etc. registrados de forma no tan rigurosa. En lugar de la Resonancia humana anterior, los Vástagos pueden obtener el doble de resultado cuando Cazan en busca de sangre animal. Los Vástagos pierden una cantidad de dados de sus reservas de Sigilo igual a 5 menos su Trato con Animales.

82 Residencia de ancianos, mal financiada

REPARTO SECUNDARIO: Ancianos drogados y confundidos, algunas enfermeras con demasiado trabajo a las que no pagan lo suficiente, el familiar amable de alguien que de verdad lo visita.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: La Caza tiene éxito de forma automática, pero la sangre tiene drogas y extraños ecos del pasado en ella (elimina un dado de Astucia). Aunque podría suponer la libación de Memoriam.

83 Restaurante, bufé

REPARTO SECUNDARIO: Cenas familiares, gerente, personal de servicio, cajeros, cocineros, personal de limpieza.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de rebuscar elementos alquímicos para alimentos y condimentos a granel tienen -2 de dificultad aquí.

84 Restaurante, de moda

REPARTO SECUNDARIO: *Maitre d'hôtel* de mirada gélida, camareros sicofantes, recepcionistas magníficas, barman experto, ayudantes de cocina agonizantemente sobreexplotados, fiesteros ricos, chef célebre falsamente humilde, aparcacoches taciturnos.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Si no tienes Recursos ... no te puedes permitir siquiera mirar la carta de vinos, y si no tienes Influencia ... o Fama ... no puedes obtener una reserva. Por ello, puedes añadir dos dados a las pruebas Sociales con tus comensales mortales aquí y un dado en las pruebas con los Vástagos susceptibles a la moda.

85 Sala de adivino

REPARTO SECUNDARIO: El adivino, asistentes crédulos de sesión de espiritismo, universitarios de juerga.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Si el adivino tiene poderes reales, usa Resolución + Consciencia. La dificultad iguala el doble del nivel del Poder de Auspex que el adivino trata de replicar.

86 Salón de tatuajes

REPARTO SECUNDARIO: Tatuador, su asistente y recepcionista, moteros y *hipsters* en la sala de espera, yonquis del dolor.

RESONANCIA(S): Tirada: **1-6:** Flemática, **7-9:** Colérica, **0:** Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Es muy difícil Cazar en el salón a menos que seas el tatuador. Algunos tatuadores se especializan en tatuajes de tinta alquímica que permanecen en la piel de los Vástagos, siempre en proceso de curación; otros conocen glifos y otros símbolos arcanos que tienen interesantes efectos rituales cuando se tatúan con tinta mezclada con Vitae.

87 Servicio de limusinas

REPARTO SECUNDARIO: Propietario; su cuñada, la despachadora; conductores esperando un trabajo; dos mecánicos a tiempo completo; un recepcionista que maneja las ventas.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Los automóviles tienen ventanas tintadas, totalmente polarizadas atrás. Podrías dormir en el asiento trasero de uno a la luz del día, asumiendo que confíases en el conductor.

88 Sinagoga

REPARTO SECUNDARIO: Rabinos, preadolescentes en la escuela hebrea, encuentros de solteros judíos.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: La Torá resuena en todos los muros, generaciones de litigantes siguen sin parar de hablar: una cabalística mezcla astral de sonidos que embota las reservas Mentales de los vampiros y les hace perder un dado.

89 Supermercado

REPARTO SECUNDARIO: Cajeras frías, supervisor quisquilloso, no suficientes reponedores, un batiburrillo de clientes que trabajan a horas poco convencionales, fiesteros en busca de hielo, bebidas para mezclar, patatas y puede que una tabla de gambas.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: El supermercado está lo bastante lleno como para que siempre asome alguien por el pasillo; +2 de dificultad a las pruebas de Caza.

90 Taller ilegal

REPARTO SECUNDARIO: Guardia brutal, director del taller armado, costurera jefe, trabajadores inmigrantes esclavizados.

RESONANCIA(S): Melancólica.

OTROS SISTEMAS: Alimentarse aquí implica lidiar con la organización y dirigir el lugar o realizar una Caza de estilo *sandman* sobre los exhaustos trabajadores de los barracones

que están fuera de turno; añadir tu cosecha de sangre al agotamiento de los esclavos probablemente incurra en una Mácula por alimentación.

91 Teatro, en local comercial

REPARTO SECUNDARIO: Director exhausto, intérpretes en babia, artista motivado, frikis del teatro vestidos a cuadros, tramoyistas vestidos de negro.

RESONANCIA(S): Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Las obras y otras piezas aquí representadas tienen una inquietante forma de predecir el futuro; trátalas como Presagios, pág. 38.

92 Teatro, de prestigio

REPARTO SECUNDARIO: Director estrella, estrella de cine buscando credibilidad, actores de teatro legítimos echando chispas y envidiosos de él, tramoyistas, turistas y gente de fuera de la ciudad que pagan fortunas por un asiento.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Puedes alterar este formato básico para cualquier clase de gran actuación para palurdos desde un espectáculo de una su-

perestrella de la magia a un musical navideño; las pruebas de Caza entre la multitud tienen -2 de dificultad.

93 Tienda de electrónica

REPARTO SECUNDARIO: Propietario turbio, compradores en busca de gangas, antiguos compradores enfurecidos, empleados aburridos, camionero atosigado haciendo una entrega, ladrón nervioso que trata de vender su botín.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: Aquí es donde cae el material que se "cae del camión". Para una operación de tráfico totalmente desarrollada se sustituye Callejeo por Tecnología y no hay clientes, es estrictamente entre empresas.

94 Tienda de empeños

REPARTO SECUNDARIO: Propietario, yonquí desesperado con una cámara rota, comprador de chollos en su elemento, anciano del barrio, desgraciado que espera recuperar un anillo de bodas, ladrón de pacotilla inquieto.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Ver tienda de electrónica (pág. 35) y tienda de segunda mano (pág. 36); los personajes con los Contactos correctos pueden conseguir armas aquí.



95 Tienda de excedentes militares

REPARTO SECUNDARIO: Un reparto rotativo de dependientes de edad universitaria, preparacionistas comprando más cinta de embalar y barras de proteínas al por mayor, *punks* en busca de botas, *boy scouts* discutiendo excitados su próxima excursión.

RESONANCIA(S): Colérica.

OTROS SISTEMAS: En tu “tienda para todo” hay toda clase de material útil, desde barras luminosas a estacas ya afiladas; las pruebas de rebuscar tienen -2 de dificultad.

96 Tienda de segunda mano

REPARTO SECUNDARIO: Saul, el anciano y canoso propietario, su sobrino nieto para levantar cosas pesadas, esnobs de la música de pelo largo que rebuscan entre viejas colecciones de discos, decoradores de interiores *hipsters*, aficionados a las antigüedades suburbanos, tipo viejo con tirantes y una cazadora militar paseando por los pasillos, gato de tienda de segunda mano.

RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Las postales y cartas viejas pueden albergar secretos olvidados, los libros y revistas idiosincráticos tienen párrafos informativos, las baratijas podrían ser talismanes.

Los personajes pueden buscar algo significativo entre la basura (Resolución + Consciencia a dificultad 4) y aplicar el margen a su próxima prueba mental, asumiendo que paguen 10\$ a Saul por lo que fuese. Las pruebas de rebuscar tienen -1 de dificultad; las pruebas de Latrocinio -2 de dificultad, pero robar a Saul da mala suerte, o eso dice todo el mundo.

97 Tienda de ultramarinos

REPARTO SECUNDARIO: Propietario, su esposa que vigila en busca de ladrones, su hijo que reabastece los estantes, ladrones, borrachos y yonquis que buscan carbohidratos, gente con citas en hora y media que buscan desesperadamente flores o pasta o ambas cosas, el gato de la tienda.



RESONANCIA(S): Flemática.

OTROS SISTEMAS: Las pruebas de rebuscar tienen +1 de dificultad. En otras ciudades esto es un pequeño supermercado, normalmente una franquicia. Todo, salvo el gato, es igual.

98 Túnel minero

REPARTO SECUNDARIO: Nadie vivo.

RESONANCIA(S): Ninguna.

OTROS SISTEMAS: Quienes los conocen saben que pueden orientarse por el corazón del centro de la ciudad de sótano a sótano sin ser vistos. Se orientan con Astucia + Supervivencia y salen sin ser vistos con Destreza + Latrocinio o Sigilo (dependiendo de la robustez de los candados en las olvidadas puertas mineras).

99 Universidad popular

REPARTO SECUNDARIO: Estudiantes de diversas edades, fumadores de diversos tabacos en los porches de entrada, gente sin hogar durmiendo en los patios interiores, guardia de seguridad con aspecto ocupado.

RESONANCIA(S): Tirada: 1-6: Melancólica, 7-9: Flemática, 10: Sanguínea.

OTROS SISTEMAS: Los Vástagos que se matriculan en una universidad popular pueden adquirir nuevas Especialidades o puntos de Habilidades (si el Narrador está de acuerdo en que dicho tema puede enseñarse ahí) a dos tercios del coste habitual. La biblioteca suma un dado a las reservas de

documentación de Academicismo, Artesanía y Tecnología.

00 Zoo

REPARTO SECUNDARIO: Guardianes del zoo, limpiadores y animales; el público se marcha al atardecer.

RESONANCIA(S): Animal.

OTROS SISTEMAS: Los alquimistas que necesitan sangre animal exótica para sus fórmulas tienen que colarse en el recinto (Destreza + Latrocinio a dificultad 3) y extraer sangre del animal (Destreza + Trato con Animales a dificultad 5 o más). Todo ello es más complejo por la penalización de dos dados a las reservas de Sigilo de los vampiros aquí.



50 presagios

Estos presagios aparecen en orden aleatorio, como corresponde a las exhalaciones del destino. Esto puede suponer cualquier cosa que desee el Narrador. Incluso presagios tradicionalmente desfavorables podrían resultar afortunados para aquéllos que ya están malditos, después de todo.

01-02: Un número inusual de insectos muertos tiende a aparecer en los alféizares del refugio de los personajes.

03-04: Una anciana aparece en un lugar sorprendente, como el baño de un club nocturno, y dice a un personaje que puede ver que es buena persona.

05-06: Cada galleta de la fortuna que el personaje ve durante una semana contiene el mismo mensaje: “Bajo a la vista, sin clamar norte Señorita Dash 1000 Kim”.

07-08: Una pila de uñas postizas aparece sobre una tumba que visita el personaje.

09-10: Un coyote y un corgi luchan a muerte a plena vista, pero nadie parece percatarse de ello.

11-12: Las letras apagadas en el neón VACACIONES de una agencia de viajes se leen como CA I N.

13-14: Una de las botellas de prescripción médica más antiguas del personaje (con su nombre en la etiqueta) reaparece en el laboratorio de un alquimista.

15-16: Un humano combustiona espontáneamente mientras ve *Nosferatu* en una cineteca.

17-18: Aparecen tres luces en lo alto del viejo faro, cuando la única lámpara se apagó hace décadas.

19-20: Una bandada de palomas comienza a asentarse en la estatua del parque, pero rápidamente entran en pánico y salen de allí en estampida. Permanece libre de pájaros durante tres días.

21-22: El sol se pone con un destello verde.

23-24: Justo tras la lluvia, el hollín al otro lado de la fábrica parece una pintura de manos con garras.

25-26: Un personaje comienza a soñar con libélulas.

27-28: La matrícula de un coche que casi golpea a uno de los personajes, la temperatura de hoy, un precio con descuento en la carnicería, el número del jugador que hizo un *home run* en el bar en el que la coterie acababa de entrar... los personajes no pueden alejarse del número 38.

29-30: Un gato negro se aparta de su camino para evitar cruzarse con la coterie.

31-32: La zarza en el parque súbitamente muestra un enorme brote de flores rojas fuera de temporada.

33-34: Una araña teje una tela que cubre completamente el lugar de descanso del personaje en un día.

35-36: En la multitud que va o vuelve de un festival de música, tres muchachas con flores falsas en el pelo cantan una canción de la infancia del personaje. Su letra podría portar un mensaje profético.

37-38: El patrón de juego en las partidas de ajedrez del parque se parece inquietantemente a las maniobras de los Primogénitos por el poder de la ciudad.

39-40: Las luces de sodio de un aparcamiento se encienden y parpadean en ritmo concreto y reiterativo.

41-42: Los mapaches corren fuera de control por el callejón trasero de una franquicia de pollo frito, esparciendo pequeños huesos en un patrón muy sugerente.

43-44: Una gaviota deja caer un zapato con un pie humano en su interior en el techo del Elíseo.

45-46: Una masa de hormigas reptas por toda la superficie donde estaba sentado un personaje, ignorando el resto del banco.

47-48: Un hombre con un martillo neumático tiene tres bandas amarillas reflectantes en su cazadora y parece estar al otro lado de la calle sin importar donde estén en la ciudad. Las cazadoras de otros trabajadores municipales sólo tienen una raya amarilla.

49-50: Un denario romano en la fuente después de que el personaje arroje una moneda normal.

51-52: Allá donde el personaje vea dos ventanas, la que está a la izquierda siempre tiene toda la persiana bajada. La manifestación acaba cuando oye un disparo.

53-54: Una ardilla albina queda atrapada por el pie en la rejilla del metro más cercano al refugio del personaje.

55-56: Los nombres de una tarta de bodas tirada a un contenedor tras un edificio de oficinas son los mismos que los del personaje y su anterior esposa.

57-58: Un nido de avispas que se parece mucho al ayuntamiento.

59-60: A medianoche, la nube sobre el rascacielos más alto de la ciudad parece un hombre empalado por el edificio.

61-62: El rey de corazones (el “rey suicida”) no deja de aparecer: en un juego de trile, la primera carta que se reparte en una partida de póker, bordada en la chaqueta de un pandillero o cuando un nombre apellidado Rey se suicida y aparece en los titulares.

63-64: Allí donde va el personaje, ve grupos de embarazadas con carritos de bebé; una mujer concreta lleva una bufanda rojo chillón.

65-66: Las secadoras en el edificio del personaje comienzan a girar en sentido contrario a las agujas del reloj en lugar de a su favor.

67-68: Pregunta al jugador qué zapatos lleva ahora mismo el personaje. Ve un par idéntico colgando

de un cable de alta tensión. Esto ocurre tres noches seguidas.

69-70: Durante tres noches seguidas oye a un guía turístico describir un asesinato a una multitud de turistas. La última vez, el guía estaba hablando chino, salvo para describir el asesinato.

71-72: Tres noches seguidas, un todoterreno rojo distinto (un Lincoln Navigator) se detiene para erróneamente recoger al personaje por una confusión de compartir vehículos.

73-74: Una rata se cruza en el camino del personaje con una jeringuilla de heroína descartada clavada en la garganta y muere.

75-76: El refugio del personaje no arroja sombra en luna llena.

77-78: Durante una noche, cada vez que el personaje ve la esfera de un reloj o una rosa de los vientos en exteriores, siente un fuerte impulso de mirar en dirección del viento.

79-80: Los saleros cerca del personaje no paran de caerse de la mesa, volcándose, o los camareros no dejan de tirarlos.

81-82: Las llaves del refugio del personaje se oxidan de repente y quizás de forma antinaturalmente rápida.

83-84: Alambres, cadenas, cables, cuerdas de tender y similares en el campo de visión del personaje tienden a colgar haciendo dos giros, como esposas.

85-86: Un *youtuber* sensacionalista informa que una loba del zoo ha dado luz a un cachorro de dos cabezas.

87-88: Los extraños colores del cielo nocturno sobre la planta química encajan con los del aura de un extraño.

89-90: Cuando se mira desde el tejado o en Google Maps, el patrón de las construcciones urbanas en torno al refugio del personaje parece una gran N (o un par de V, o algún otro símbolo interesante).

91-92: El personaje ve una revista ardiendo en el fuego de un cubo de basura, el modelo en la portada viste como él.

93-94: Las fotos de las celebridades locales en la pared de un restaurante de costillas cambian de posición, o eso parece, el polvo no se altera.

95-96: Citas e incidentes de *Macbeth* ocurren por casualidad en torno al personaje, especialmente la frase de Lady Macbeth: «quién habría pensado que aquel anciano tuviera tanta sangre».

97-98: Al derretirse, la nieve revela a un vagabundo congelado en el acto de apuntar hacia la mansión del Príncipe.

99-00: Un mensajero en bici se mata contra una furgoneta en el mismo instante en que un pájaro choca contra una ventana. Tanto la furgoneta como la ventana tienen escrita la palabra “ACANTILADO”.

*¡Oh, qué enredada red tejemos
la primera vez que practicamos el engaño!*

- **WALTER SCOTT,**

MARMION: UN RELATO DE LA BATALLA DE FLODDEN FIELD

Potencia tus historias de horror e intriga para
Vampiro: La Mascarada – Quinta edición con este *Kit de Herramientas
del Narrador*, que incluye una pantalla del Narrador con tablas de
referencia útiles para la dificultad de las acciones, PdN rápidos,
Potencia de la Sangre, Humanidad y estadísticas de combate;
y un libreto para los Narradores con consejos para dirigir
crónicas, así como más víctimas, lugares y presagios
para complementar los del manual básico.



NOSOLOROL



MÖDIPHIUS
ENTERTAINMENT

R 18+

Material adulto: Incluye contenido gráfico
y escrito de naturaleza adulta, incluyendo
violencia, temas sexuales y lenguaje fuerte.
Se recomienda sólo para lectores adultos.