

Consejos para la creación de ciudades en WoD

Documento creado por Kuma Almasy.

Revisado y corregido por Julia Gatzkiewicz.

Para más contenido, no dudes en visitar: <https://creandomundos.net/>

¡Esperamos que te guste! Y si es así, comparte nuestro trabajo y apóyanos para seguir con ello =)

Hacer una ciudad desde cero para tus historias es una tarea que puede requerir desde varios días hasta semanas enteras. Todo depende de la profundidad con la que quieras representar el entorno y lo ambicioso que seas. Desde luego, en juegos como Vampiro la ciudad es en sí un ser vivo más, un personaje con sus características, detalles, trasfondo, virtudes y defectos. A la hora de extenderse en el desarrollo de la ciudad no es recomendable crear un compendio de 200 páginas porque, ante todo, no es práctico. Por experiencia propia (todo este documento se basa en ella) lo mejor es ir paso por paso:

A continuación tienes algunos consejos en los que puedes apoyarte en tu proceso creativo:

Decidir

Doy por sentado que hay una ciudad que te puede gustar más o menos para llevar a cabo tu historia en ella. Puede que sea tu ciudad natal, la que visitaste el último verano o simplemente una que te atrae por su historia, fama o por las posibilidades que aporta.

Sea de un modo u otro, decántate por una ciudad en concreto, no trates de abarcar ésta y las poblaciones de alrededor dado que es totalmente innecesario, de momento.

Documentación

Hoy en día es muy fácil documentarse sobre una ciudad. Wikipedia tiene datos actualizados sobre ésta; Google Maps otorga un mapa, que mejor o peor, puede ser perfectamente útil; con un poco de maña se puede encontrar todo tipo de información sobre sus personajes reconocidos o ilustres...

La organización que siempre uso es:

- Google maps: encontrar mapas actuales que definan las fronteras de la ciudad. En muchas ocasiones también es fácil encontrar lugares de interés como museos, edificios gubernamentales, iglesias, hospitales, aeropuertos, etc.
- Wikipedia: buscar información sobre la ciudad es vital. Wikipedia otorga todo tipo de información sobre ésta, tanto actual como histórica y es una gran baza a la hora de buscar personajes ilustres y detalles históricos.
- Manuales y suplementos: Mundo de tinieblas posee un lore profundo. Es muy posible que ya sea oficial o de la mano de fans, puedas encontrar manuales y suplementos que hablen sobre la ciudad que desees usar. Aunque es la mejor ayuda que puedes tener, queda en tu mano decidir qué incluyes y que no. En este sentido, una visita a una de las muchas páginas y foros dedicadas a WoD, también puede aportar mucho material para tu ciudad.

Organización

Una vez que tienes toda la información de la ciudad no es necesario que te la aprendas al dedillo. Almacénala, descárgala o imprímela para no perderla. Nunca se sabe cuando un detalle te puede dar para toda una línea de la crónica, para introducir un mal ancestral o para dar personalidad a un pnj.

Ahora, llega el momento de trabajar.

- **Usa los mapas, divide por zonas**: con los mapas que has conseguido puede delimitar zonas. Todas las ciudades se pueden dividir en la zona industrial, zona residencial y zona servicios. Delimitar e identificar dichas zonas te ayudará mucho a describir cada lugar cuando los personajes la visiten y también el carácter de la misma. No es lo mismo visitar el centro de la ciudad (en la zona servicios de tiendas, restaurantes y discotecas) durante la noche del sábado, que pasear por el recinto industrial (un polígono apartado de la ciudad donde abundan los almacenes y la maquinaria industrial, pero también los guardias de seguridad, camellos y proxenetas).
- **Localiza lugares de interés**: museos, hospitales, el ayuntamiento, los juzgados, la comisaría, monumentos... todos ellos son lugares de interés y podrás localizarlos en el mismo mapa. Este paso otorga dos funciones. La primera darte a ti una idea de cómo es la ciudad (y dónde se moverá cada criatura) y cuando los personajes caminen por las calles, te ayudará a relacionar los lugares. Si por

ejemplo pasan muchas veces por la zona del ayuntamiento por ser muy céntrico, éstos antes o después lo usaran de faro, uniendo puntos de interés con la cercanía a éste o a cualquier otro lugar.

- **Geografía y cercanías:** es muy posible que darle uso sea difícil pero es importante que conozcas que otras ciudades están cerca de la elegida. Con saber su nombre y cómo se llega será suficiente, aunque si tus personajes le gustan las tramas políticas, antes o después preguntarán quién domina la ciudad vecina o de dónde podrían venir esos Sabbat. Llegado el caso puedes hacer un esbozo de quién está al mando (para tenerlo de antemano) o simplemente sacártelo de la manga (¡pero anótalo!). Por otro lado tenemos la geografía. Que la ciudad sea costera, tenga un río que la cruce, pantanos, desiertos y demás le dará mucha personalidad y creará todo tipo de vida urbana. Imagina el turismo que puede atraer una ciudad con playa y el comercio que entrará en su puerto, al lado de una ciudad de interior.
- **Clima:** algo que da mucha personalidad a una ciudad es su clima. No es para nada igual una ciudad donde nunca llueve, que una que siempre está lloviendo. En la primera, los ciudadanos anularán planes en cuanto caen dos gotas, mientras que la otra se mantiene completamente activa a pesar de un buen chaparrón. Tener en cuenta si nieva, hay desastres como terremotos o huracanes o cuánto dura el ciclo día-noche, dependiendo del mes del año, son detalles que aportan realismo.

Los seres de la noche

Lo mejor para crear tu Camarilla, Sabbat o Anarquistas es comenzar con un esbozo. Un método que uso con normalidad es la pirámide. Por supuesto, colocando en su punta al ser más poderoso de cada organización en la misma (sin importar si es un vástago o un hombre lobo, todos los seres de WoD, hacen uso de una jerarquía similar). Aún no es necesario que esboques quién es, pero sí, qué es. Por ejemplo

En mi pirámide, un Ventrue llamado David estará a la cabeza de la Camarilla. Bajo él, un Toreador llamado Eduardo y una Tremere llamada Felissia. Ya tengo los tres pilares de la comunidad. Los tres clanes más influyentes o poderosos, aunque eso no quiere decir que colaboren, solo que son los más poderosos e influyentes. Bajo estos, en el tercer escalón tendremos un batiburrillo de clanes menores, con una influencia y poder limitado. Por último, un recurso interesante para cualquier crónica es el cuarto escalón, el más bajo, donde se incluirán ghouls, mortales adictos a la sangre y el clan más débil de la ciudad. Este último, en muchas ocasiones es un comodín interesante, pues nada tienen que perder y todo han de ganar (algo que pueden aprovechar o sufrir los pjs)

Una vez realizado esta pirámide con la camarilla, haremos lo mismo con el Sabbat, los cambiaformas, magos y cualquier otra criatura que habite en la ciudad. Del mismo modo (aunque seguramente con menor población) organizaremos los pnjs con poco más que su clan (línea de sangre, tribu, etc) y nombre.

Ahora llegamos a la influencia de éstos. Su misma naturaleza y posición en la pirámide nos dará pistas sobre su poder. ¿Dónde y qué es su refugio? ¿Qué aspecto de la ciudad domina? ¿Cuál es su zona de caza? ¿Domina algún lugar neutral como un Eliseo?

Al unir estos puntos, es muy posible que nazcan los primeros intereses enfrentados. El vástago que domine la policía tendrá un gran poder, pero será visto con malos ojos por los demás. Aquellos que dominen los medios, los usaran en su favor y contra sus enemigos. Los que dominen la esfera médica tendrán una base de datos muy interesantes, además de poder obtener sangre con más facilidad que otros. Recordemos que los vástagos son seres ambiciosos y no dudarán en tratar de desestabilizar los medios de otros para potenciar los suyos o incluso para absorberlos a su rango de influencia. Al repartir estos recursos, también se forjarán los primeros vasallos y su naturaleza. ¿La policía es corrupta y por ello sirven a una mano negra a cambio de dinero? ¿El director del hospital es un ghoul? ¿El redactor jefe del periódico está totalmente dominado? La propia naturaleza del vástago, nos da pistas sobre cómo ejercerá su influencia sobre su dominio.

Con todo este ejercicio realizado, poseemos una base sólida de información sobre las criaturas de la ciudad, como influyen en su funcionamiento, su poder y representación en la misma.

Crear pnjs tempranos

Para este paso podría ser muy positivo saber qué clanes serán los jugadores. Partiendo de los jugadores y sus clanes, podrás determinar con quién se relacionarán antes. Por supuesto el príncipe saldrá antes o después en la crónica, por lo que será un buen momento para que lo profiles como pñj (ya sea con su propia ficha, trasfondo o simplemente determinando los puntos más importantes de éste). Tras esto, los posibles sires de los personajes (si son de la ciudad o si siguen vivos). Si en tu crónica deseas que los jugadores se lancen a la política de los salones, puede ser una buena idea que sean primogénitos de la propia ciudad o algún cargo con poder. De éste modo matas dos pájaros de un tiro, crearás a los

primogénitos de la ciudad y los sires de los personajes. Usa el mismo método que con el príncipe y si accedes a que sean pnjs con relevancia política, aplica el paso anterior, aplicándoles puntos de interés, refugios, zonas de influencia, etc.

Por otro lado, si prefieres que los sires no aparezcan o sean más bien individuos "anónimos" puedes dejar que incluso sean los jugadores los que describan a sus sires, aplicando ciertas limitaciones. De un modo u otro, tendrás que definir su lugar en la ciudad.

Últimos detalles sobre los vivos

Destina ahora unos minutos a pensar en la calidad de sus servicios como el transporte público, energías, sanidad, policía o los bomberos. ¿Funcionan bien? ¿La ciudad está contenta u horrorizada con sus servicios? ¿La policía es competente o corrupta? ¿Ha habido casos conocidos de corrupción judicial?

Ahora que tienes las pirámides de poder y has definido cómo los vástagos y otras criaturas influyen en la ciudad, puedes determinar mejor los estragos de éstos sobre la misma. Que un Ventrue domine al alcalde, seguramente causará que la política mortal sea un campo peligroso, plagado de sabotajes, asesinatos encubiertos y escándalos constantes. Si un hospital es dominado por un Tremere puede dar una imagen de eficiencia y profesionalidad, pero esconder una cueva de los horrores bajo éste, con todo tipo de experimentos.

La clave de para dar un entorno real a la ciudad y rellenarla de posibilidades es la coherencia entre el mundo de los seres de la noche y los mortales. Mostrando en todo momento como una esfera influye en la otra, manteniéndose separadas pero tocándose esporádicamente.

Comenzamos las aventuras

Ahora mismo has definido la ciudad, sus zonas, su aspecto, clima e historia. De los seres de la noche, posees un esbozo con los datos más interesantes, los pnjs más importantes y cómo influyen en la ciudad. También tienes un punto de inicio para los jugadores, son sus sires creados y posicionados en el ojo del huracán (o tal vez fuera de éste). Las otras pirámides te ofrecen un grupo de pnjs que muy seguramente serán los enemigos más obvios de los personajes. ¿Qué deberías hacer ahora?

- Organizar la información: de nada sirve tener todos los datos que has creado hasta ahora si llegado el momento de usarlos son un montón de papeles sin control. Un carpesano con la información dividida, documentos en el ordenador o incluso usar programas y paginas de organización es una excelente idea para poder consultar lo que se necesite en cualquier momento.
- Crear el primer hilo conductor: ahora has de crear la primera trama, la primera misión que mezclará y unirá a tus jugadores como colaboradores (puede que en algún momento como cuadrilla) para que se conozcan y conozcan la ciudad. Personalmente siempre he preferido crear una primera misión que funcione como expositor controlado de la ciudad. La investigación de un asesinato, una trasgresión de las tradiciones, buscar información sobre un ritual... Sea como fuere, usar ésta búsqueda para presentar el funcionamiento de la ciudad, dónde está el Eliseo, quién es el príncipe, los primogénitos y definir asuntos de los personajes como sus aliados, refugios, contactos, etc, es una muy buena opción. Pero, es importante entender que se les está mostrando el escenario, no se les está dando a conocer. Está bien que conozcan al príncipe, pero es inviable que éste les hable de sus pretensiones, del mismo modo que pueden encontrarse con un Sabbat, pero no sería adecuado que les diera información sobre los objetivos de éstos. Más adelante ya habrá tiempo para crear tramas densas de política y guerra.
- Toma notas de todo: una vez que comience la partida, es muy importante comenzar a tomar apuntes sobre todo lo que sucede, a quién conocen, qué lugares visitan. Nunca se sabe cuándo ese taxista puntual, puede convertirse en un aliado. Las interacciones con otros vástagos (que a lo mejor te parecieron de poco interés) pueden acabar siendo muy interesantes para los pjs. Por otro lado, es posible que un individuo muy elaborado, pase desapercibido y todo su arco argumental no llegue a nada por la decisiones de los jugadores. Tú has creado el escenario, ahora deja que sean las decisiones de los jugadores los que lo hagan evolucionar, cambiar y crecer.

Recursos reciclables

Para ir finalizando, dejo un par de listados que pueden ser reciclado y rehusados en cualquier tipo de ciudad. Estos te ayudarán a rellenar llegado el momento o te darán todo tipo de ideas y recursos:

Zonas de una ciudad

- Zona industrial media: almacenes y fabricas menores. Suelen estar posicionadas más cerca de las poblaciones. Al ser industrias pequeñas, durante la noche no suele haber seguridad (a no ser que se la pague cada empresa individualmente) pero abunda la droga y la prostitución. También son lugares recurrentes para "casas de citas", casas ocupas y locales nocturnos de tribus urbanas.
- Zona industrial pesada: fabricas, fundiciones y enormes almacenes. Estas zonas, en muchas ocasiones también poseen puertos comerciales, estaciones de mercancías pesadas e incluso aeropuertos, dado que se encuentran alejadas del centro de la población. Aunque las drogas y la prostitución no falta, al ser una zona industrial más adinerada, también suele ser custodiada por servicios privados de seguridad y la autoridad local. En lo que se refiere a su vida diaria, se pueden encontrar grandes restaurantes para los trabajadores, buenos servicios de transporte, talleres, algún motel y gasolineras.
- Zona industrial moderna: esta zona industrial contiene empresas de logística e informática. Sus edificios son más modernos, abundan los jardines y tiene una buena base de transporte público. Grandes empresas se agrupan en el lugar, desde telefónicas hasta investigación. La policía patrulla el lugar con frecuencia y además, las empresas poseen sus propios métodos de vigilancia y protección, sobre todo aquellas que tratan con asuntos delicados (servidores, bases de datos, cuentas bancarias, etc)
- Zona dormitorio: en muchas ocasiones, las ciudades poseen "ciudades dormitorio" donde los trabajadores de la misma duermen y que durante el día se quedan prácticamente vacías. Normalmente son barrios aledaños, de una economía media-baja. Son zonas repletas de servicios básicos, pero normalmente carentes de interés para vástagos (más allá de la alimentación)
- Centro de la ciudad: grandes bancos, edificios burocráticos, museos, monumentos, tiendas de alta gama... Sin duda es un lugar repleto de vida que los vástagos querrán dominar y utilizar.
- Zona dormitorio "rica": normalmente se encuentran alejada de la ciudad, en barrios aledaños a la misma. Grandes urbanizaciones de casas bajas, jardines, piscinas, zonas deportivas completas... Todo lo necesario para las familias adineradas. Estas cuentan en muchas ocasiones con hospitales privados, balnearios, concesionarios de lujo. Muchos vástagos con recursos son atraídos por éstas zonas y su población.
- Zona costera: la zona costera es en sí misma una ciudad. Se puede encontrar el puerto comercial, el puerto turístico con su zona repleta de bares y hoteles. La población se puede dividir en barrios con población humilde, trabajadora y adinerada. Incluso, al alejarse de estos núcleos, nos encontramos con zonas más salvajes, con playas tranquilas, acantilados, calas, etc.
- Rascacielos: las ciudades más cosmopolitas y adineradas poseen zonas de rascacielos. Muchos pueden albergar una población significativa, pero sobretodo oficinas de bancos, abogados, publicistas, etc. Son zonas de gran influencia y dónde se pueden encontrar todo tipo de recursos, aliados y contactos.
- Zona verde interna: algunas ciudades poseen grandes zonas verdes dentro de sí mismas, por ejemplo Nueva York posee el Central Park, en España, Valencia posee el viejo cauce del rio Turia y Chile, en Santiago el Parque metropolitano de Santiago. Estas zonas atraen a viajeros puntuales, desde garous hasta algunos clanes como los gangrel. Poseen gran movimiento durante el día, pero también pueden ser buenas zonas de caza durante la noche o incluso de duelo, alejadas de las miradas mortales.
- Zona verde externa: el feudo de garous y otros seres. Algunas ciudades pueden verse rodeadas por bosques, montañas, campos o simplemente agua. Por supuesto es fácil encontrar servicios en estas zonas como hoteles, parques de atracciones, zoos o zonas de zafarí, campamentos, etc. Pocos vástagos se sentirán cómodos en éstas zonas, pero algunos las verán como su hogar.
- Ciudad "especializada": en muchas ciudades se pueden encontrar barrios dedicados por completo a un fin determinado. Por ejemplo una ciudad universitaria (con gente joven, locales, universidades, bibliotecas, etc) ciudades judiciales (con los juzgados, edificios burocráticos, centrales de bomberos y policía, etc) y ciudad medica (con hospitales de inmenso tamaño y laboratorios médicos, normalmente privados). Por supuesto, estas zonas conllevan asociadas una serie de servicios, como alojamientos, hoteles, restaurantes, organizaciones, etc.
- Cuarteles: algunas ciudades poseen bases militares cercanas o incluso cuarteles dentro de la misma. Estas zonas están blindadas al público, pero el material que contienen pueden ser muy goloso para un ser de la noche con pretensiones violentas.

Lugares recurrentes de una ciudad

Aquí tienes un listado de edificios que puedes utilizar para darle variedad a la ciudad en las historias:

- Servicios de alojamientos:
 - Hoteles.
 - Moteles.
 - Hostales.
 - Pensiones.
 - Casas rulares.
 - Zonas de camping.
- Servicios de comida:
 - Restaurantes.
 - Bares.
 - Pubs.
 - Comedores sociales.
- Servicios hospitalarios:
 - Hospitales públicos o privados.
 - Clínicas privadas o públicas.
 - Centro de salud público o privado.
 - Ambulatorio.
 - Centros de atención especializada.
 - Clínica de desintoxicación.
 - Clínicas de rehabilitación.
 - Consultas de psicólogos.
 - Consultas de psiquiatras.
 - Hospital psiquiátrico.
 - Consultas varias (dentista, podólogo, masajistas, etc)
 - Banco de sangre.
 - Banco de esperma.
 - Asilos públicos y privados.
 - Tanatorio.
 - Cementerio.
 - Crematorios.
 - Centros de investigación médica.
 - Compañías farmacéuticas.
- Servicios culturales y estudios:
 - Bibliotecas.
 - Universidades públicas y privadas.
 - Colegios públicos y privados.
 - Guarderías públicas y privadas.
 - Autoescuelas.
 - Escuelas profesionales.
 - Talleres culturales.
 - Escuelas nocturnas.
 - Teatros.
 - Cines.
 - Museos (de arte, historia, de muñecos de cera, etc)
 - Planetarios.
 - Galerías de arte.
- Servicios de ocio nocturno:
 - Discotecas
 - Clubs
 - Raves
 - Afters.
 - Clubs de alterne.
 - Clubs de estriptis.
 - Salones de juego.
- Servicios de entretenimiento lúdico:
 - Balnearios

- Centros comerciales.
- Bolerías.
- Parques.
- Piscinas cubiertas y descubiertas.
- Gimnasios.
- Polideportivos.
- Botánicos.
- Parques acuáticos
- Ruinas o edificios emblemáticos.
- Estadios.
- Lugares de culto.
- Animales
 - Clínica veterinaria.
 - Zoo.
 - Reserva forestal.
 - Perrera.
 - Refugio de animales.
 - Parques para mascotas
 - Zoos marinos.
- Negocios varios:
 - Todo a 100.
 - Armerías.
 - Gasolineras.
 - Herboristerías.
 - Estudio de arquitectos.
 - Constructoras.
 - Venta de materiales de construcción.
 - Detectives privados.
 - Ascensoristas.
 - Asesorías jurídicas.
 - Compañías de seguros.
 - Concesionario.
 - Estudio fotográfico.
 - Sastrería.
 - Carnicería, pescadería, etc.
 - Talleres mecánicos.
- Servicio de justicia y defensa.
 - Aduanas
 - Ayuntamiento.
 - Bomberos.
 - Cárcel.
 - Central de ambulancias.
 - Colegio de abogados
 - Ejército.
 - Estaciones meteorológicas
 - Inem o servicio estatal de trabajo
 - Guardabosques.
 - Hacienda.
 - Jefatura de tráfico.
 - Jueces y juzgados.
 - Policía (local, judicial, asuntos internos, cuerpo especializado, etc)
 - Reformatorios.
 - Seguridad privada.
- Servicio de transporte.
 - Aeropuerto.
 - Autobuses locales.

- Autobuses nacionales.
- Autobuses internacionales.
- Central de taxis.
- Trenes
- Tranvías
- Trenes de media distancia
- Trenes de larga distancia
- Negocios a gran escala.
 - Agricultores.
 - Factorías.
 - Bodegas.
 - Compañía de gas.
 - Compañía eléctrica.
 - Emisoras de radio
 - Emisoras de televisión.
 - Ganaderías.
 - Compañía telefónica.
 - Compañía de internet.
 - Compañía de agua.
 - Compañía de limpieza de la ciudad y recogida de basuras.
 - Compañía de limpieza de aguas.
 - Compañía de mantenimiento de la ciudad.
 - Periódicos.
 - Compañías discográficas.
 - Compañías de cine.
 - Estudios de grabación (tv, radio, etc)
- Sobrenaturales
 - Eliseo (puede haber más de uno)
 - Templo Tremere
 - Refugios
 - Pisos francos
 - Locales de ocio y alimentación
 - Terreno de caza (puede ser desde un simple local hasta un barrio completo)
 - Cloacas Nosferatu
 - Túmulo Garou
 - Lugar embrujado (casas encantadas, bosques oscuros, etc)
 - Tierra santa (cementeros, catedrales, etc)
 - Edificio de Pentex

Organizaciones o individuos recurrentes

En muchas ocasiones, con pequeños cambios y matices, nos podemos encontrar con organizaciones, legales o no, que se repiten en muchas ciudades:

- Organizaciones criminales
 - Red de narcotráfico.
 - Red de tráfico de personas.
 - Red de mercancías (mercado negro)
 - Bandas callejeras armadas (Skins, RedSkins, mafias, etc)
 - Sectas religiosas.
- Organizaciones legales
 - Agrupaciones vecinales
 - Mercenarios (en EEUU hay organizaciones legales de mercenarios especializados en la búsqueda de fugados de la cárcel o de procesos judiciales)
 - Agrupaciones sindicales.
 - Agrupaciones ecologistas.
 - Bandas y grupos musicales.
 - Agrupaciones teatrales.

- Grupos de autoayuda.
- Otras "organizaciones"
 - Clanes familiares (Similares a mafias, pero con una base familiar y no necesariamente criminales, aunque si peligrosos)
 - Tribus urbanas y bandas callejeras (normalmente más ruidosas que peligrosas, como por ejemplo heavys, goticos, punks, raperos, etc)
- Sobrenaturales
 - Rebaño (puede ser una banda, un grupo de personas que trabajan en el mismo lugar, etc)
 - Parentela (familiares garou, que pueden formar agrupaciones o pertenecer a la misma familia)
 - Ghouls (algunos sires prefieren que sus sirvientes se mantengan unidos, formando cuadrillas, en pro de aumentar sus posibilidades de supervivencia, eficiencia o utilidad)
 - Cuadrilla de vástagos (las cuadrillas de la Camarilla, Sabbat y Anarquistas son comunes y pueden realizar todo tipo de acciones dentro de una ciudad, por lo que son bastante comunes)
 - Autarcas: vástagos tan poderosos como para que los líderes de las facciones prefieran dejarlos en paz. No son muy comunes y menos aún sociales.

Recursos digitales

Ahora, para acabar, os dejo con algunos recursos informaticos que pueden ayudar en todo el proceso que hemos descrito:

- **Mapas**
 - Google maps - <https://www.google.es/maps/preview> - (por supuesto, sobre todo con la opción de mapas propios, donde podrás añadir lugares de referencia, puntos de interés, determinar distancias, etc)
 - <https://www.scribblemaps.com/> - Otro programa relacionada con el tratamiento de mapas, con muchas opciones de edición.
- **Nombres**
 - Nos harán falta nombres de muchos lugares para nuestros personajes. Con una búsqueda simple de internet podemos encontrar todo tipo de páginas sobre apellidos y nombres.
 - Nombres femeninos:
https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Nombres_femeninos
 - Nombres masculinos:
https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Nombres_masculinos
- **Datos sobre la ciudad.**
 - De nuevo Wikipedia es muy útil para encontrar todo tipo de información. A la hora de documentarse sobre una ciudad, es mejor buscar en relación a ésta.
- **Paginas de referencia sobre WoD**
 - Hay muchas páginas que se dedican a WoD, las que más visito son:
 - <https://webvampiro.mforos.com/>
 - <https://rinconvampiro.foroactivo.com/>
 - <https://www.oscurossecretos.com.ar/umbra/>
 - Y el grupo de Facebook, SecretosOscuros: <https://www.facebook.com/groups/SecretosOscuros>
- **Musica para ambientar**
 - https://open.spotify.com/playlist/6gaZIFjZsCwi8bu511eT7?si=0gpWrXh1RsaAb9O_CCIJg&fbclid=IwAR0oaza_2_SgRtqb_IffqP057FvN1Hgev60kRCCfGijHs4hPLzlBXn96dxs Os dejo una lista de música propia en éste enlace.
 - Esta página, posee todo tipo de sonidos que en más de una ocasión, me han ayudado mucho a ambientar ciertos momentos de la partida:

<https://tabletopaudio.com/index.html?fbclid=IwAR04XEnuN44sGKpSDZ-zV8WNHSHGv6Gaw1XxmUPipIk0XXtEFZTF3JQUjEU>

- <https://radiooooo.com/> es una página en la que se puede elegir un lugar y una fecha y empezar a escuchar la música que sonaba por aquel entonces. Es un recurso genial, fácil de usar y cargado de contenido.