





# Introducción

*«Si los rumores son ciertos, ha hecho más por rehabilitar su ciudad a ojos de la Camarilla que quizás cualquier otro Príncipe estadounidense. Ha impuesto una estricta Mascarada que mantiene a vuestros Vástagos a salvo de la Inquisición. De alguna forma ha forjado una tregua con los Lupinos que promete paz en las calles. Ha limitado las filas de los Anarquistas y el Sabbat sin perder la humanidad a la que nos aferramos. Lo que es más, ha defendido el papel del dominio del Clan Ventrue, incluso en estos complicados tiempos. Por un lado estoy inclinada a alabarle como alguna clase de Príncipe maravilla. Por la otra, he de preguntar: ¿cuánto tiempo tenemos antes de que la endeble barricada en torno a Chicago se venga abajo y los fuegos que contiene se derramen incinerándonos a todos?».*

— Justicar Lucinde, en una carta a Kevin Jackson, 14 de febrero 2019

Chicago es más que una simple ciudad con un puñado de vampiros acechando en callejones y clubes nocturnos. Es un dominio vibrante, eléctrico, que contiene una multitud de Vástagos con cientos de tramas, secretos y miedos. Es la joya de la corona de la Camarilla norteamericana. En esta época de miedo, Chicago es un símbolo de esperanza para los Vástagos. Sirve para mostrar que cuando se apoyan las Tradiciones, cuando se proporciona perdón a cambio de futuros favores, y cuando a todos los Vástagos se les da la esperanza de ser admitidos en las filas de élite de la Torre de Marfil, un dominio puede funcionar con efectividad, sin importar los elementos dispares que conforman su población vampírica.

Chicago es suelo sagrado, destrozado por una sangrienta historia, pero orgulloso a pesar de infiernos y Príncipes caídos que amenazan con reducirlo a escombros. También es una mentira construida sobre las cenizas de los Vástagos que han dejado de tener utilidad o que suponen una amenaza demasiado grande para la preciada Mascarada de la Camarilla.

Chicago es la promesa de un dominio moderno para los vampiros jóvenes. Tiene un joven Príncipe en

lo alto y proclama «si nosotros podemos hacerlo, tú también», «ningún Vástago es demasiado insignificante como para que se le niegue un papel en la Camarilla» y «todo lo que has de hacer es trabajar duro por la Secta y nosotros te tomaremos en nuestro protector seno». Todo ello mientras los Retoños arden por meteduras de pata insignificantes, las filas de los Anarquistas son diezmadas y los Ventrue hunden sus dedos más profundamente en el corazón de la ciudad para asegurarse de que nadie arrebatase el poder al Clan de los Reyes.

Cualquier Vástago puede reclamar un refugio o un territorio en Chicago y tratar de sacarle el mayor provecho. Después de todo, es uno de los dominios más ricos de Estados Unidos. Pero a las pocas noches de que inicie su estancia, incluso cuando se sienta seguro de su influencia, otro vampiro, o los Ghouls de éste, o incluso sus súbditos mortales, aparecerán a su puerta. Puede que haga una oferta, puede que prometa un trato. Probablemente sonría al tiempo que hace amenazas.

Ser un Vástago en Chicago tiene un coste y tus deudas se apilarán, mientras que la jerarquía de vampiros por encima de ti cuenta los sacrificios que has hecho para obtener un lugar de honor bajo su control.



## Las joyas tienen muchas facetas

**Chicago Nocturno** es un escenario de campaña para **Vampiro: La Mascarada** que proporciona todas las herramientas necesarias para dirigir crónicas en Chicago o, de hecho, en cualquier otro dominio, ya que el contenido de este libro es fácil de extraer y usar en cualquier otra ciudad del mundo. Cambia los personajes, los nombres de lugares, los Clanes de los personajes y sus afiliaciones políticas. Este libro te alienta a usarlo como tu mundo de **Vampiro: La Mascarada**.

- **Introducción.** Lo que estás leyendo ahora.
- **Cuatro Viajes a la Segunda Ciudad.** Los relatos a lo largo de este libro ilustran las actividades de varios de los Sabuesos del Príncipe; inminentes cambios políticos con ganancias y pérdidas; y la posible introducción de los Lasombra en la ciudad.
- **Red No<sup>o</sup> 5.** Relato concerniente al más novedoso local nocturno de Chicago, popular entre los Vástagos y que sólo admite una clientela muy exclusiva.

Descubre, desde la perspectiva de un mortal, el bar más de moda de la ciudad.

- **Capítulo Uno: El Mundo de Chicago.** Aprende la historia de este dominio, los desafíos a los que se enfrenta en las noches actuales y los secretos de múltiples Vástagos, todo ello en forma de artefactos dentro del juego que pueden usarse como ayudas y tesoros para los jugadores que quieran saber más sobre el dominio.
- **Capítulo Dos: Bienvenido a la Noche.** El Clan Lasombra se ha aferrado durante mucho tiempo a la Secta del Sabbat, pero en la actualidad se congregan cada vez en mayor número en las filas de la Camarilla. «Bienvenido a la Noche» resume las diversas razones para esta migración, detalla lo que podría convertir a un poderoso Clan en refugiados que buscan asilo entre sus ancestrales enemigos e ilustra la actitud de los Lasombra hacia su nuevo hogar.
- **Capítulo Tres: La Ciudad.** Descubre los distritos y lugares clave de Chicago, el nuevo sistema de Vivienda para jugar crónicas restringidas a zonas seleccionadas del dominio y una serie de tablas de encuentros para

los Narradores que busquen presentar a los jugadores una evolución de personajes y territorio nueva y espeluznante.

- **Capítulo Cuatro: Vástagos de Chicago.** Se proporcionan más de cincuenta Vástagos con biografías, rasgos, ambiciones, secretos, relaciones y formas de interpretar su papel en cualquier crónica ambientada en un entorno urbano como Chicago. Aunque Chicago indudablemente alberga más Vástagos de los que hay en estas páginas, estos PdN son más que suficientes para construir una crónica en Chicago o en cualquier otra parte.
- **Capítulo Cinco: Coterias.** Los Vástagos de Chicago no existen aislados. Muy al contrario, forman coterias, igual que los PJ. Este capítulo esboza varias de ellas, sus objetivos, rivalidades e incómodas alianzas. Además, este capítulo proporciona múltiples nuevos tipos de coterie para que los PJ los usen en sus historias.
- **Capítulo Seis: Clan Lasombra.** Este capítulo proporciona la información necesaria para hacer del Clan Lasombra vampiros jugables. También detalla arquetipos de personaje de ejemplo, la Perdición del Clan y su Compulsión, junto con la clase de mortales a los que los Magistri están inclinados a Abrazar. Además, incluye la Disciplina Olvido del Clan de la Noche.
- **Capítulo Siete: Fichas de Conocimientos.** Una ciudad con una historia tan rica como Chicago contiene multitud de fichas de conocimientos conectadas a personajes, eventos, regiones, cultos y alineamientos filosóficos. Un personaje puede adquirir una ficha de conocimientos de este capítulo para ligar su pasado y su futuro más profundamente con este dominio.
- **Capítulo Ocho: Crónicas de Chicago.** Aquí se proveen docenas de ganchos para crónicas que abarcan temas centrales de la existencia vampírica en Chicago: la Bestia, el Frenesí, la jerarquía, la Humanidad, el Ansia y «eres lo que comes». Este capítulo contiene multitud de ideas tanto para el Narrador que busque una idea para crónicas cuando está apurado como para el que desee construir algo grande a partir de una pequeña semilla.
- **Capítulo Nueve: El Sacrificio.** Una aventura completa en las que los delegados Lasombra presentan su candidatura para unirse a la Camarilla de Chicago, que a la mayoría de grupos les lleva aproximadamente tres sesiones de juego. En esta historia, los PJ se entrometen en intrigas sociales, resuelven misterios y se involucran en situaciones de combate (algunas de su elección, otras no tanto), todo ello para terminar por decidir el destino del Clan Lasombra.

## AVISO DE CONTENIDO

**Vampiro: La Mascarada** es un juego de horror personal y político en el que interpretas a un monstruo chupa-sangre en un mundo que se asemeja al mundo real. Deberías ajustar la ambientación presentada en este libro a las preferencias de tu grupo en lo concerniente al género del terror. En concreto, este libro incluye temas como: racismo, intolerancia, transfobia y cultos. Por favor, dedica tiempo a discutir estos temas con tu grupo y ajusta la historia según sea apropiado usando la sección de Consejos para el juego considerado de **Vampiro**, pág. 421.