

Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno





Fecha estimada de publicación: Primer trimestre de 2025

Versión: BETA 0.7

Páginas: 74 páginas

Palabras: 16253 palabras

LICENCIA DE USO

La presente obra se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>). Puedes usar este contenido en cualquier forma que te permita la licencia incluso comercial, siempre que incluyas el siguiente texto de atribución:

Este trabajo está basado en la ambientación para FATE Guía de Cazavampiros para niñas molonas creada por Jorge Monclús Fernández (@Gwannon) y está disponible de forma gratuita en <https://gwannon.itch.io/guia-de-cazavampiros-para-ninas-molonas> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwannon/ideasRoleras/tree/main/GuiaDeCazaVampirosParaNinasMolonas>. Está licenciada para nuestro uso bajo una licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional cuyo texto legal puede verse en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.es>.



This work is based on Fate Core System and Fate Accelerated Edition (found at <https://www.faterpg.com/>), products of Evil Hat Productions, LLC, developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

Soy una cazavampiros	6	Resumen [Aviso Spoiler]	48
Me llamo Berta de Cantaverno, tengo 12...	7	Hasta luego, Maricarmen	49
Los vampiros	8	Una gran herencia	50
De dónde vienen?	9	Multiple choices	51
Cómo son?	10	Mientras tanto ...	52
Dónde duermen?	14	Amigos y enemigos	56
Cómo matarlos?	16	Lugares	58
Sus planes	19	Epílogo	60
Cómo puedes defenderte de ellos?	23	Inspiración	61
Cómo se defienden?	25	Define los velos y herramientas de seg...	61
Y si me convierto en vampiro?	28	Interpretando a personajes menores ...	62
Bibliografía para cazavampiros	29	Participar en el proyecto	63
Las reglas del juego	30	Atribuciones	63
Defínite como cazadora de vampiros	31	Jerga	64
Regalos de cumpleaños y Navidad útil...	33	Notas	66
El mundo cuando tienes 12 años	36	Esquema del plan	67
Las si★s	37	Dramatis personae	68
Día y noche	41	Tarjetas de día y noche	69
Anatomía de un vampiro	42	Hoja de personaje	70
Buenos días, Sr. Vampiro	46	Otros proyectos que te pueden intere...	71
El gran plan	47		

Soy una cazavampiros

ME LLAMO BERTA DE CANTAVERNO, TENGO 12 AÑOS Y SOY UNA CAZAVAMPIROS.

En este libro que tienes en tus manos te enseñaré como detectar vampiros, encontrar su guarida y matarlos a tiempo de volver a casa para cenar y hacerte directo de Twitch.

Si han empezado a pasar cosas en tu barrio como desapariciones sin explicación, ataques de animales extraños, robos en bancos de sangre, ... estate segura de que son malditos vampiros.

Y hazme caso, necesitas este cuaderno siquieres salir viva y llegar al instituto.

Decálogo de la cazavampiros

1. Acabarás con los vampiros donde se alimenten y duerman. Caza y mata durante el día, ataca y mata cuando sean más débiles.
2. Siempre tienen un plan y si no lo has descubierto es que no has investigado lo suficiente.
3. Si alguien es mordido por un vampiro, se convertirá en vampiro y deberás eliminarlo. A veces será duro porque pueden ser amigas o familiares, pero ya no son humanas, solo sanguijuelas.
4. No tengas un crush por un vampiro, vampira, vampire por guapo que sea. No te quiere a ti, solo tu sangre fresca.
5. Si puedes ver al vampiro, es que te vio hace mucho tiempo, prepárate.
6. No te creas ninguna de las explicaciones de los mayores, son todas mentiras. Están todos manipulados por los vampiros o directamente les sirven.
7. Te leerás Drácula todos los años, hay que revisar las bases cada poco tiempo.
8. No te fíes de las redes. Pueden ser útiles, pero ellos las controlan.
9. Organiza y pasa a limpio todos tus apuntes. Recuerda que se descubrió el plan de Drácula porque Mina Murray organizó y pasó a limpio las notas, cartas y apuntes de sus compis. Además, nadie puede hackearte lo que tengas en papel.
10. Sororidad Confía en tus amigas, ellas son tu fuerza. Nuncate separes de tu panda.

AVISO: Este juego es sobre niñas que cazan vampiros, pero no es para menores. Tiene temas adultos, drogas, situaciones duras y violencia en la que se verán enredados menores, así que deberías avisar a tu mesa de lo que se va a encontrar durante las partidas.

Los vampiros

Los vampiros, nosferatus, chupasangres, sanguijuelas, ... han estado desde siempre entre nosotros. Y siempre tienen un plan de dominación.

Ahora veamos como son, de donde vienen y lo que es más importantes como devolverlos al infierno del que salieron reptando.

DE DÓNDE VIENEN?

Pues tras muchos meses de estudio no he podido encontrar una respuesta clara. Hay tantas teorías como podcasts de fenómenos extraños y hacedme caso que hay muchos podcasts.

Estas son las que veo más probables:

- ✗ **Maldición:** hay varias opciones en cuanto a su época, mesopotómica mesopotámica, egipcia o etrusca y casi siempre tiene toque bíblico, donde castiga con el vampirismo a un malo malísimo.
- ✗ **Siervos de la Muerte:** otra teoría es que son algún tipo de siervos de algún dios de la Muerte y el inframundo, rollo Anubis el Chaval o Hades el-machista-secuestra-persefones. Esto explicaría por qué la luz del día los mata.
- ✗ **Aliens:** los vampiros no son de este mundo, vienen del espacio exterior y por eso son tan diferentes a nosotros los humanos. La teoría de los astronautas vampiros ancestrales está muy de moda y pueden escuchar más en muchos de los podcasts que lo tratan.
- ✗ **Mutación/enfermedad:** puede que sean producto de una mutación o enfermedad como en Blade. Igual al principio solo bebían sangre humana por vicio, como mis padres con las morcillas del pueblo, y terminaron cogiendo algo chungo. Casarse entre primos también puede hacer esas cosas, o eso dice mi padre cuando sale el Rey en la tele.



✗ **Descendientes de Drácula:** no es la más lógica, aunque ninguna de las anteriores es mucho mejor, pero puede que todos los vampiros provengan de Vlad Dracul, el supuesto vampiro original. La pregunta es quién convirtió a Drácula en vampiro.

Si tienes tu propia teoría
mándame un MD
explicándomela, igual estamos
ante la verdad.

CÓMO SON?

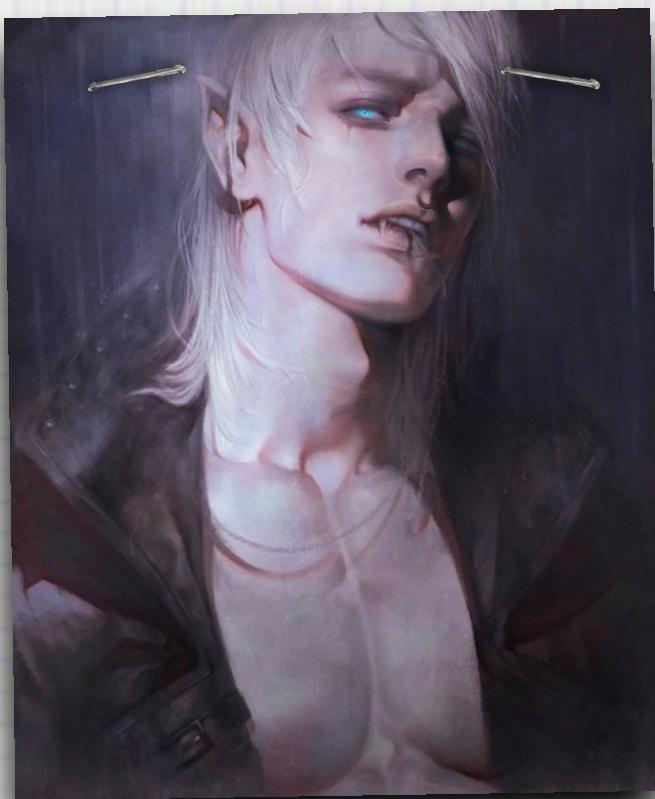
De normal son guapos a rabiar en lo que he denominado su forma **Crush**. Son seductores, tienen voz de K-Poper y se mueven también como ellos. Puedes de cualquier forma no hay un patrón, pero siempre están más pálidos de lo normal y no suelen tener casi bello corporal y es fácil detectarlo, porque son muy dados a enseñar cacho.

Pero en su forma real, denominada forma **Trash**, son feos a rabiar. Su piel es gomosa, sus ojos saltones y demasiado juntos y sus dedos alargados y ganchudos. Van encorvados y no paran de moverse.

De normal van en su forma **Crush**, pero el **Trash** sale cuando sienten miedo, son heridos o se cabrean mucho.

Odian esta forma y si bien son más poderosos a nivel físico, también son más tontos y se les puede engañar más fácilmente. Además, sus poderes de **Crush** desaparecen.

CRUSH: Normalmente los vemos así



TRASH: En realidad son así



Note putopilles

Pueden tener muchas formas, altos, bajos, mazados, fibrosos, rubios, morenos, rapados (que no calvos). La realidad es que pueden ser

de cualquier forma, desde ligeros y ágiles cantantes pop a poderosas amazonas racializadas.



Alimentación

Los vampiros beben exclusivamente sangre fresca de humanos. No toleran otros tipos de sangre y no debe haber pasado más de 12 horas de su extracción. Con lo que tampoco les vale toda la sangre que hay en un banco, solo la recién extraída.

Un nosferatu medio, si está asentado y no tiene problemas, suele beber sangre unas tres veces a la semana. Pero en casos de necesidad puede subsistir con una vez a la semana, pero pasará mucha sed, hambre, ... lo que sea. Normalmente, cuando están hambrientos no pueden acceder a su forma Crush, se guían más por sus instintos y la forma Trash sale a la luz todo el rato.

El proceso de alimentación no suele ser rápido y necesitan un par de minutos mientras chupan a su víctima hasta quedarse llenos. La ventaja es que son tremadamente vulnerables en esta situación, con lo que es un buen momento para atacar.

Son muy buenos ocultando sus mordiscos en público y la verdad que pueden parecer un par de amantes enrollándose. Por lo menos yo, gracias a la profa de Educación sexual, puede distinguir un rollo de un vampiro dándose un festín.

Víctimas

Las víctimas de un vampiro pueden ser de cualquier tipo y condición, sobre todo cuando están hambrientos, pero en general su ego les lleva a escoger a aquellas víctimas masculinas y femeninas muy guapas y fit.

Es un rollo marichulo de «soy un alfa» y mis bros no me pueden ver con una víctima que sea menos que yo. No os podéis imaginar la de vampiro que hay adictos a los vídeos de Shit Tubers como el Llados.

Una víctima de vampirismo suele presentar unos síntomas básicos muy parecidos a una gripe chunga, debilidad general, mal color, falta de apetito, vómitos y algunas veces diarrea.

Si la víctima no se aleja del vampiro, yéndose, por ejemplo, a otra ciudad, o el vampiro muere (cosas de las que tú deberías encargarte), terminará muriendo por alguna enfermedad común agravada por su anemia vampírica.

Si muere, el vampiro o sus sirvientes se encargarán de dejar pruebas que expliquen su muerte, desde drogas escondidas en su cuarto a pruebas de una TCA. Son extremadamente creativos en esta mierda y sé que disfrutan mucho con esta parte. PUTOS VAMPIROS!!!!

Los vampiros suelen morder en cuello y muñecas, por lo que deberías buscar principalmente en esos sitios marcas de mordiscos. Las muñequeras de pinchos y los chokers de cuero son una buena protección, porque cubren esas 2 zonas.

Territorios de caza

Sabiendo todo lo anterior es fácil deducir que sus territorios predilectos de caza son discotecas, salas de conciertos y gimnasios de alto standing. No te fies de monitores de gimnasio y de camareros de disco, suelen ser sirvientes. Aun así no te confíes, cualquiera puede ser un vampiro y su territorio de caza ser desde un centro comercial a un parque infantil donde seduce a padres y madres solteros y divorciados haciéndose pasar por otra desdichada alma solitaria.

Si es lo suficientemente rico y poderoso, deja de cazar y simplemente espera en su mansión a sus sirvientes le traigan víctimas que desangrar. Aun así cada cierto tiempo, sienten la necesidad de salir a cazar solos. Les gusta la emoción de la caza y perseguir a su presa. Ese es un buen momento para acabar con las sanguijuelas que están más protegidas.

Puedes consumir sangre de vampiro?

Puedes, otra cosa es que debas. Beber sangre de vampiro te da superpoderes a lo Capitana Marvel, eres más fuerte, más rápida, más resistente y puedes flotar. El efecto dura unos minutos donde te sientes la leche.

El problema es que después te deja muy doblada. Y tras unos minutos terminas devolviendo toda la sangre tomada y vuelves a estar normal. Ya os digo que esa vomitona es de lo peor que puede pasarte.

No lo tengo estudiado (es puto desagradable andar haciendo pruebas), pero seguramente habrá sangres de vampiro más poderosas que otras.

Falsas creencias

Hay una serie de creencias populares sobre los vampiros que he podido que no son verdad o por lo menos he podido comprobar que las hagan.

- ✗ No se transforman en niebla.
- ✗ No se transforman en lobos o murciélagos. Igual sí, pero con los locos de caza igual salen escopeteados.
- ✗ No tienen sentido radar como los murciélagos.
- ✗ Si flotan, pero no son grandes voladores. Lo justo para escapar de una turba y llegar a las ventanas de los pisos superiores para mirar, todo muy cripi.
- ✗ No tienen problemas con las vías de agua. Pueden pasar encima de ríos sin problemas.
- ✗ No tienen ninguna marca especial, ni estigmas, como mucho no tienen casi nada de bello corporal.

- ✗ No necesitan dormir sobre tierra de su país natal y tampoco tienen que dormir en ataúdes.
- ✗ Los vampiros no tienen poderes mágicos, no lanzan hechizos, ni maldiciones, ni portan objetos mágicos. Como dice Marisa, no dan loteo. Tampoco hacen rituales para invocar a sus dioses.
- ✗ No tienen poderes sobre los animales, como ratas o perros. De hecho, la mayoría de los animales se alejan de ellos.

DÓNDE DUERLEN?

La imagen clásica del vampiro en un ataúd con tierra de su país de origen está bastante alejada de la realidad. No necesitan ninguna de esas cosas, solo un **sitio seguro** y donde **no entre la luz del sol**. Puedes dormir en una cama supergótica con dobleces y cortinajes supergruesos o dentro de una compleja caja metálica anti-cazavampiros en una habitación del pánico. En caso de necesidad, colgando bocabajo de la viga de un desván o arrebujados en un conducto de ventilación de un garaje subterráneo.

Principalmente, duermen cerca de sus territorios de caza, muchas veces incluso en el propio territorio. Si caza en una disco de su propiedad, tienen montado en el local un despacho donde duermen, o quizás tengan una tienda alquilada en eternas reformas en el centro comercial por donde se mueven.

Sea como sea, la amenaza de la luz del sol, les hace que no se alejen mucho de sus refugios y el hecho que durante el día sean vulnerables hace que sean muy cuidadosos a la hora de volver a sus guaridas, extremando las precauciones y vigilando que nadie les siga.

Alcantarillado



El alcantarillado es el salvavidas más común para estas criaturas. Cuando el amanecer les pilla lejos de su guarida, suelen recurrir a las alcantarillas. Suelen moverse por ellas hasta llegar a un colector donde buscará algún hueco o conducto donde esconderse para pasar el día.

Un buen mapa de las alcantarillas de tu barrio con sus colectores principales y como llegar a ellos es muy muy muy útil.

Suelo sacar fotos de las alcantarillas y si cuando busco a una sanguijuela detecto que una alcantarilla está movida ya sé por donde ha intentado escapar. No es un método perfecto porque hay gente que las revisa y las mueve, pero es bastante efectivo.

Pisos turísticos

No es la primera vez que usan pisos turísticos como guaridas temporales o permanentes. Lo primordial es que no necesitan ser invitados porque no son el hogar de nadie. Se contratan por internet y la mayoría de las veces ni aparece el dueño a abrirte. Entra y sale mucha gente variada a horas raras, el ruido y los gritos son normales, así que son tapaderas perfectas para sus actividades.



Siempre que puedas, jode las casetillas con las llaves. La silicona es barata y funciona de miedo. Cuantos menos pisos turísticos en el barrio, más seguro será.

Protección de sus guaridas

Las guaridas de los vampiros, salvo extrañas excepciones, son tan grandes, lujosas y seguras como el nivel del chupasangre. Más nivel, más espacio, lujo y seguridad. Así que un vampiro newbie puede tener un pequeño recinto asegurado y un Lord vampiro tendrá un ático que es casi una fortaleza con seguridad armada y sistemas de vigilancia de última generación.

Aun así, hay una serie de aspectos que hasta el vampiro más cutre tiene en sus guaridas.

- ✗ Insonorizado para que no oiga gritar a las víctimas.
- ✗ Están aislados del sol con cortinones, persianas y directamente sin ventanas.
- ✗ Tienen buenas puertas de seguridad con cerraduras de última tecnología que son muy complicadas de abrir.
- ✗ Están protegidas contra el fuego con materiales ignífugos y medidas antiincendios.
- ✗ Suelen tener una pequeña armería con un par de las armas preferidas de la sanguijuela que pueden ser desde una hacha de guerra o un alfanje hasta una Glock con mira láser.

A partir de ahí puedes meter lo que quieras, habitación de invitados, celdas, diferentes salas de diversión, quirófanos, ... lo que tu imaginación se le pueda ocurrir.

Pasarte por las obras de los pisos como los jubilados y dar un vistazo a las licencias de obra que deben exponer públicamente pueden darte pistas de lo que están haciendo y detectar guaridas vampíricas.

CÓMO MATARLOS?

La verdad que para ser seres inmortales y superpoderosos, los vampiros tienen muchas debilidades muy estúpidas que debes aprender a aprovechar si quieres durar muchos años como cazadora.

Estacas de madera

La tradición marca que un vampiro muere si su corazón es atravesado por una estaca de madera y es totalmente cierto.

Lo que pasa es que es algo muy complicado, debe estar dormido o inmovilizado para hacerlo.

Bueno, si cae sobre una valla de madera igual alguna de las tablas atraviesa su corazón. Sea como sea, es una medida bastante fiable de que no volverá a molestar.



La combinación estaca en el corazón + cortar cabeza es lo más afectivo. De ahí sí que retorna ninguno. El problema es que cortar un cuello es muy difícil con el cuchillo jamonero.

Quemar el cuerpo después de estarlo puede funcionar, pero se montan unos fuegos

artificiales muy chungos.

Os recuerdo que puedes comprar estacas en Amazon y estarán mañana en casa, pero si puedes, COMPRA EN LOCAL :)

Ajo

El ajo no solo repele a los chupasangres, el contacto les hace daño y puede ser mortal si consigues que lo ingieran. Métele una cabeza de ajo en la boca y verás fuegos artificiales de sesos de sanguijuela.

El ajo picado o en polvo son igual de efectivos que las cabezas de ajo y es mucho más práctico. Pero por experiencia diré que el pan con ajo del Telepi ni lo huelen.

Té de ajo

Mi mayor descubrimiento en mi carrera de cazavampiros es el té de ajo. Esta infusión de ajo es capaz de dañar a los vampiros como si fuera agua bendita o fuego.

La receta es simple, una cabeza de ajo por cada 2 litros de agua y ponerlo al 5 durante 1 hora. Esto te deja un 1 litro de té de ajo preparado para meter en bombas o pistolas de agua.

Fuego purificador

El fuego también es mortal, pero la verdad es bastante ingobernable y puedes acabar quemando todo el barrio. Y encima luego viene la policía a investigar el incendio.

Lo bueno es que conseguir fuego es fácil, un mechero y gasofa y tienes fuego.

En serio, úsalo como último recurso.

Luz del día

La luz del día es mortal para estas sanguijuelas. Unos pocos segundos expuestos a la luz solar y se convierte en cenizas. Así que tus operaciones deberían ser de día, cuando duermen y son más débiles.

Siempre que te muevas por una de sus guaridas trata de abrir ventanas, quitar papeles de los cristales y descorrer cortinas (cómo les gustan los cortinones de abuela). Cuanta más luz entre, más seguro será para ti.

Las linternas UV (ultravioletas) que todos conocemos como luz negra funcionan de lujo y dañan a los vampiros, pero no son tan mortales como la luz del sol. Puedes quedar de rarita llevando una en la mochila, pero es que además de dañar a los vampiros, puedes usarlas para detectar fluidos como sangre.



Agua bendita

El agua bendita es igual de efectiva que el ajo y encima es fácil de conseguir. Entras en la parroquia de San Julián sin que te vea el padre Ambongo y metes la botella de agua en la fuente de la entrada o en donde bañan a los bebés.

El problema del agua bendita es que el sacerdote que la bendiga debe creer y tener fe y, por tanto, puede pasarte que la lances al nosferatu y no tenga efecto porque el cura es un falso. Si encuentras una iglesia con agua bendita real, tienes un tesoro porque son muy raras.

Plata

Los objetos dañados en plata dañan a los vampiros, da igual que sea un cuchillo para mantequilla, que un anillo, que la tetera de tu tata. Si es de plata puede hacerles daño.

Les hace grandes heridas y mucho dolor y normalmente se acobardan bastante si tienen una buena provisión de plata, porque el simple roce es muy peligroso para ellos.



Tengo la teoría que cuanto más vieja más efectiva es la plata, así que comprar monedas de plata en el rastro no es mala opción. Cómprate un álbum de monedas y mételas dentro y tus padres estarán contentísimos.

Las balas de plata serían realmente útiles, pero las menores no tenemos acceso a este material. Por eso, estas vacaciones, igual, tengo tiempo de probar con un tirachinas con cuentas de plata. Seguro que si impacto en la cabeza de unos chupasangres, le dejo inconsciente lo suficiente para trincharle el corazón con una estaca.

**Las cosas bañadas en plata
son tan útiles como si fueran
de plata y MUCHO MÁS
BARATAS!!!!**

Las películas viejas de los abus, esas que son como de cine, están hechas de plata y son geniales para inmovilizar vampiros, son como las bridales que usa la policía para detener mucha gente en las manifas.

Cosas que he probado y no funcionan

La experiencia me ha ayudado a descubrir cosas que funcionan y no funcionan con los

chupasangres.

- ✗ Note fies de tu abuela cuando te diga que su cubertería es de plata, la mayoría son de alpaca plateada y no sirven contra los vampiros.
- ✗ Solo las cruces funcionan y solo si eres muy creyente, que no es mi caso, ya que ni estoy bautizada.
- ✗ Los petardos no son más efectivos que en un humano. Si consigues uno gordo, puede que algo le haga, pero no es mortal. Aprovecha las fiestas para hacer acopio y recuerda que la pólvora caduca. Los hermanos mayores son una buena fuente de petardos.
- ✗ Los extintores ni los notan.
- ✗ Los tasers solo churruscan un poco su piel y huele a bacón chungo, pero ni lo notan.

SUS PLANES

Los vampiros y los planes siempre van unidos, es parte de su naturaleza inmortal.

Primero porque lo ven a largo plazo y los planes largos y complicados con muchos pasos se ajustan a esa visión a largo plazo.

Segundo, porque esa inmortalidad les aburre y necesitan un juguete complicado y largo que les dure tiempo.

Vamos, como diría mi abu: Las manos ociosas son el taller del diablo.

Si te encuentras un vampiro, estaré segura de que está planeando o ejecutando un plan. En cuanto terminan un plan empiezan con otro, ni los disfrutan.

Estructura social

Para entender los planes de los vampiros debemos entender primero su sociedad. Cuando hablo así parezco mi profa de Sociales.

Los vampiros tienen una estructura social basada en su poder y antigüedad. Estando los newbies o más débiles abajo y arriba el Lord Vampiro, con un par de niveles intermedios.

Los de arriba mandan sobre los de abajo y los de abajo cuando pueden acaban con el de arriba y toman su sitio. Aquí nadie se jubila y se va a vivir a la playa LOL así que la única forma de ascender es cargándote a tu jefe (uno de los sueños de mi madre).

Puedes asociarte con un vampiro para cargarte a otro?

Puedes, pero ten claro que la siguiente en su lista serás tú.

Intentarán comerte el tarro para que los dejes vivos y vayas a por su jefe?

Lo intentarán siempre y no te extrañe que dejen pistas falsas que lleven a otro vampiro al que quieren cargarse.



Planes sobre planes

Los planes vampiros son como sus creadores, así que los planes vampíricos tienen muchos niveles con grandes planes que tienen subplanes más pequeños y así hasta planes minúsculos.

Lo interesante de los planes vampiros es que no siempre tienes que ir hacia arriba, puedes ir hacia los lados. Incluso puedes volver a empezar desde abajo. Pero mejor lo vemos con un ejemplo.

Tu madre empieza a tener problemas en el trabajo por los constantes cambios de cita para la diálisis de tu abu. Descubres que es uno de los funcionarios que pone las citas. Esto sería un plan menor.

Según tiras del hilo, oh sorpresa, descubres que trabaja para un vampiro novato al que le han encargado cargarse el centro de salud donde va tu abu. Esto es un plan inferior.

Al acabar con el vampiro encuentras mensajes de un señor X que le daba las órdenes (plan medio) y de otro vampiro noob que estaba desmantelando la casa de cultura, otro plan inferior.

En ese momento, puedes ir hacia arriba e investigar el plan medio y al señor X. También puedes investigar el plan inferior y tratar de salvar la casa de cultura. En este caso igual tienes que empezar investigando los planes menores que se ejecutan en la casa de cultura.

Subir a un nivel superior de plan o explorar otros del mismo nivel pueden ser igual de útiles y eficaces. Si vas a por el señor X y su plan medio, está bien porque ascendientes hacia el gran plan y si acabas con todos sus planes inferiores, seguramente él vendrá a por ti.

Plan	Quién lo controla
Gran plan	Lord Vampiro
Plan medio	Vampiro oldie
Plan inferior	Vampiro noob
Plan menor	Siervo

También puedes pasar que tengas que volver a un plan menor porque afecta a tu entorno directo, como que cierran el taller donde curra tu hermano para poner una casa de apuestas. En este caso tendrás dos tramas de planes a seguir que seguramente llevarán al mismo Lord Vampiro.

Has de ser rápida al desmantelar planes porque pueden volver a aparecer o cambiar de forma en poco tiempo, sobre todo si el vampiro te descubre y/o escapa a tu caza.

Planes mundanos

Otro elemento importante de los planes de los chupasangres es que son muy mundanos, tremadamente mundanos. Nada de plagas de zombis, rayos vampirizante o control mental en tu serie favorita.

Son más convertir tu ciudad en una mierda, donde nadie se preocupa de nadie y todos tienen miedo de todos. Es ahí donde sus actos ni son detectados ni son perseguidos y donde viven como reyes.

Fantasías de poder

Necesitan tanto el poder como la sangre y por eso sus planes deben influir en muchas personas. Ver a tanta gente bajo el poder de sus planes les encanta, les excita mejor dicho.

Piénsalo así, lo normal un vampiro habría acumulado millones de € a lo largo de los años con sus poderes y tendría a un par de siervos invirtiendo en bolsa. Seguramente se habría comprado una isla y haría traer a víctimas para bebérselas.

Pero no, un vampiro tiene que cargarse las infraestructuras sociales de un barrio para que la gente del barrio se vaya, luego gentrificarlo y llenarlo de pisos turísticos y bares de borrachera para poder beber de ingleses y alemanes borrachos que volverán a su país con una anemia brutal. Necesita que haya miles de vidas jodidas para estar satisfechos.

Cómo frustrar sus planes?

La forma de frustrar sus planes es avanzar poco a poco hasta llegar a su cima y al Lord Vampiro o socavarlo desde abajo para que el Lord Vampiro salga a la luz cuando su castillo de naipes empiece a caerse.

Debes ser rápida porque los planes como los vampiros regeneran y, en pocas semanas, el plan desbaratado ha respawnreado con una nueva skin.

Frustrar planes grandes o pequeños no implica acabar con el enemigo que lo llevaba a cabo, implica muchas veces sanar y fortalecer esa parte del barrio y conseguir unos aliados que te ayuden cuando subas de nivel en la estructura de planes y los enemigos sean más poderosos.

Por ejemplo, evitar que se cierre un centro de salud, puede granjearte la amistad de la jefa del laboratorio, que seguramente hará pruebas y análisis a las muestras que envía el anónimo salvador de su centro.

Recuerda que sus planes suelen ser muy mundanos y muchas veces basados en minar las estructuras sociales de ayuda, así que apoyar a los diferentes grupos que trabajan día para mejorar tu ciudad es una forma de prevención contra las actividades de los vampiros. Ir un día a trabajar al huerto urbano de tu barrio, hacer carteles contra una protesta

por la tala de árboles en el parque o servir comida en el comedor social son formas también de luchar contra los vampiros.

Los grandes vampiros y sus grandes planes

Como ya hemos aclarado, detrás de todo gran plan vampírico siempre hay un vampiro muy viejo, un Lord, una Lady o une Liege (gracias Macarena por esas horas de lenguaje inclusivo en clase de Lengua, a pesar de lo que dijo el director).

De hecho, normalmente son Lieges Vampires, cuando eres tan mayor lo de la sexualidad fluida es bastante factible. Si queréis putomosquear a un vampiro-machito-alfa el Liege funciona. El resto se giran y le dan un morreo a la primera víctima/sirviente que pillan.

Los grandes planes tienen una cosa muy importante que nunca debes olvidar, son como sus creadores. Si el Lord Vampiro es maquiavélico, los planes serán maquiavélicos con muchas intrigas y traiciones. Si el Lord es sanguinario, muchos obstáculos se arreglarán con violencia, tortura y asesinatos. Si el Lord es un depravado, habrá todo tipo de drogas, parafilia sexuales, juego, ... y participarán los personajes más cripis que puedas imaginar.

Una vez que sepas quién es el creador del gran plan, te será mucho más fácil deducir los diferentes elementos de cada subplan, porque al final van a tener el sello de marca del gran arquitecto que ha estructurado todo.

Otro punto importante de los grandes planes es que una de sus funciones principales es alimentar el inmenso ego de su creador. Si el plan avanza bien, el ego del Lord crece, pero, si empieza a fallar, su ego se desinfla y dejan de actuar racionalmente y su ego dañado toma el control

Que su gran plan falle es malo para el ego de un Lord Vampiro. Que falle porque 4 niñas con pistolas de agua están haciendo el trabajo que deberían haber hecho policías e investigadores adultos, es un golpe mortal en su orgullo propio. Con el ego herido, un vampiro puede empezar a hacer actos sin mucho sentido y dar palos de ciego, pero se mueve mucho más agresivo y menos cauto.

CÓMO PUEDES DEFENDERTE DE ELLOS?

No solo debes acabar con los vampiros y frustrar sus planes, es importante salir viva y a poder sin recibir daño. Es por ello que debes saber como defenderte de esas malditas sanguijuelas.

Ajo

Una buena ristra de ajos alrededor del cuello te da bastante protección, pero si están muy enfadados o hambrientos no les detendrá.

Tampoco sirve de nada con los sirvientes a los que no les afecta el ajo.

No compres grandes cantidades de ajos en supers o por internet. Vigilant todas esas compras. La tienda de encurtidos de tu calle es mucho mejor. Así que como digo siempre COMPRA LOCAL.

Reflejo en el espejo

Los vampiros no se reflejan en los espejos, pero solo en los viejos que debían tener algo de plata. Los modernos tienen aluminio y en esos se reflejan.

Eso convierte a estos viejos espejos de plata en los perfectos detectores de vampiros, sobre todo cuando en su modo Crush.

Una visita a la casa de tus abuelos en el pueblo, al rastro o una antiquaria y puedes conseguir un espejo eficaz. Yo uso uno con mango y baño de plata por si tengo que golpear con él.

Si se rompen los trozos de cristal, estos tienen plata y pueden usarse como arma.

Invitación a entrar

Las sanguijuelas no pueden entrar en una casa si no son invitados, así que mi regla fundamental es no invitar a nadie a entrar. El problema es que tu familia no lo tiene en cuenta, así que siempre soy la primera en abrir la puerta de casa. Así el tonto de mi hermano no invita a entrar a quien no debe.

La invitación es personal, así que solo le vale al vampiro al que se la diste, ni sus siervos ni su Lord están cubiertos en esa invitación

Si el vampiro rompe en tu casa las leyes de hospitalidad se puede revocar la invitación, pero vamos es difícil revocar algo si primero te han roto el cuello.



Entrenamiento de combate

Puedes pensar que las MMA, el Brazilian JiuJitsu y mierdas similares te vendrán bien en tu batalla contra los chupasangres, pero no merecen la pena. No tienes ni el tiempo, ni el peso, ni la fuerza para ser un peligro. Además, los gimbros se reirán de ti.

Mi consejo es que aprendas **autodefensa personal** con el **grupo feminista de tu barrio**. Lo que te enseñen esas reinas será mucho más útil para alguien de nuestro tamaño que lo te puedan enseñar los kungfu-bros del gimnasio.

Gafas de sol

La forma más eficiente de no caer bajo el influjo de la mirada hipnótica de un vampiro es no

mirarles a los ojos. Pero como es complicado muchas veces para matarlos, unas gafas de sol pueden ayudar.

Aparte, quedas muy fachera y recuerda que el estilo está por encima de la sustancia.

Aliados?

TUS AMIGAS. No hay más.

CÓMO SE DEFIENDEN?

Se defiende de nosotras de dos formas bien diferenciadas. Primero descrédito social y si eso falla pasan a lo físico.

Ataques sociales

Mientras te muevas en la periferia de sus actividades, usarán todo su arsenal social para desacreditarte y aislarte, pudiendo llegar a desquiciarte y acabar en un psiquiátrico si no tienes una mente preparada.

Veamos algunas tácticas:

- ✗ Pueden convencer a los abusones del patio de que se ceben contigo y te cambies de colegio por otro más lejos.
- ✗ Mover hilos para despedir o cambiar de lugar de trabajo a tus padres o tutores y que tengas que abandonar el barrio.
- ✗ También pueden intentar quitarte las ayudas sociales que puedas estar recibiendo como forma de obligarte a buscar una forma de conseguir dinero en vez de cazar vampiros.
- ✗ Lanzarte hate desde redes, troles de internet, cuentas e imágenes fake, incluso hacerte pornola.
- ✗ Quizás hagan que te sigan peña cripi, solo para atemorizarte y tenerte en tensión.

La mejor defensa que tienes son tus socias y amigas. Ellas serán tu escudo contra toda la mierda que puede echarte encima. No digo que sea fácil con amigas, digo que sin su apoyo casi seguro sucumbes a sus ataques.

La ventaja de esos ataques sociales es que muchos son hilos desde los que tirar. Si te quitan la ayuda del comedor, puedes ir subiendo por la empinada cuesta de la burocracia hasta

dar con el siervo que te ha hecho la putada y de él llegar al Lord Vampiro.

Ataques físicos

Cuando empiezas a adentrarte en sus planes desbaratándolos y dándole problemas, es decir, cuando empiezas a truncar sus planes medios, suelen pasar al plano físico y periódicamente pueden enviar a alguien para acabar contigo.

Una cosa buena que tiene la naturaleza depredadora del vampiro es que cuando tiene una víctima y se pone en plan físico, se olvida del resto. En ese momento se olvida de tu familia, amigos, ... Quieres hacerte daño a ti y solo a ti.

Si has seguido las normas estás bien protegida y preparada y tienes un grupo de sistars que te apoya, así que si mandan sirvientes humanos no son tan poderosos como para no poder derrotarlos o escapar de ellos. Si mandan vampiros, tu casa debería ser impenetrable y fuera de ella tienes armas para defenderte.

Siempre que sea posible un chupasangre no se manchará las manos de sangre no intervendrá directamente en combates, eso supone muchas veces pasar a su forma Trash y lo odian, además se ven como pensadores maquiavélicos, no picadoras de carne.

Casi siempre tratan de trabajar a través de sus chupones o de los vampiros que están por debajo de ellos. No les gusta meter gente de fuera.

Podéis pensar que podrían contratar a un grupo de supermercenarios para acabar con tu panda de cazadoras, cuando empiezas a desbaratar su plan, pero piensa que eres una niña de 12 años. Sería raro contratar a un mercenario checheno para que ejecute a un grupo de niñas de 12 años. Estos encargos provocan muchas preguntas. Además, que aparezcan 4 cadáveres de 4 niñas de un barrio, puede hacer que el barrio entero se levante y luche por él y eso es lo último que quiere el Lord.

Un gran vampiro solo recurrirá a fuerzas especiales cuando su status se vea altamente en peligro, hasta ese momento tratarán de llevar todo a modo local.

Sirvientes humanos

Los siervos, ghouls, thralls, renfields son diferentes nombres a través del tiempo y las tradiciones de lo que yo llamo **chupones**.

Los chupones son humanos que sirven a los vampiros, bien como herramientas de sus planes, bien como sirvientes o protectores.

El vampiro suele darle pequeñas dosis de su sangre para engancharles al subidón y que la resaca de después cada vez sea mejor. Si deja de recibir su dosis, volverá tras un mono brutal a la normalidad.

Por eso cuando te enfrentes a un chupón deberías usar fuerza no letal. Al final muchas veces son víctimas del sistema y la gran mayoría pueden ser rehabilitadas. Solo unos pocos escogieron su depravado y cripi destino y buscarán otro maestro si no tienen uno.

Muchos sirvientes empezaron siendo víctimas. La mayoría de las veces, mientras las vigilaba y/o seducía, el vampiro vio cosas que le eran útil y paso de alimentarse de ella a convertirla en su sirviente.

No hay un patrón fijo para los chupones, pueden ser de cualquier estrato social, tener cualquier físico, cualquier profesión y cualquier ideología. Cualquiera puede acabar siendo un siervo de vampiro. Son un poco como las sectas, un momento de bajón y te enganchan.

Podemos hablar de 3 tipos de chupones, los que ejecutan sus planes, los que les sirven y los que les protegen.

En vampiros novatos que pueden mantener pocos siervos estos tres tipos se pueden solapar. Un Lord Vampiro tendrá varios siervos por cada tipo.

Ejecutores de planes

Estos chupones se dedican a llevar a cabo los planes vampíricos. Muchas veces ni saben que son forma de un plan, ni que trabajan para los chupasangres. Igual simplemente reciben órdenes por Telegram y Bizums con la pasta por su trabajo.

Otros, sin embargo, son adictos a su vampiro o incluso son parte fundamental de plan como políticos de la ciudad, altos funcionarios y banqueros.

Sirvientes

Su vida está dedicada a servir a su amo vampiro al que casi siempre están enganchados. Limpian su guarida, cumplen sus caprichos y sobre todo se encargan de proporcionarles alimentación.

Eso supone buscar a las víctimas preferidas de su amo y engañarlas para llevarlas ante su amo para que se alimente de ellas y luego limpiar todo y eliminar pruebas.

Si la sanguijuela es más de caer por sí sola, le ayuda en la caza, aislando a la víctima de sus amistades, emborrachándola, ... Luego se encargará de llevarla a casa o en casos extremos deshacerse del cuerpo sin dejar pruebas.

La verdad que algunas veces los vampiros se vuelven tan dependientes de sus sirvientes que se convierten en unos inútiles que se mueren solos si les alejas de su servidumbre.

Protectores

Son protectores, pero también funcionan como fuerza de choque. Hablamos de gimbros que se ponían hasta arriba de anabolizantes y que ahora se dopan con sangre de vampiro. No son un portento de las peleas, pero tienen fuerza y aguante y han aprendido cosillas de boxeo y MMA.

La verdad que lo mejor es engañarlos, es muchísimo más fácil que enfrentarse con ellos físicamente. De todas formas, como nos enseñó Mónica del punto morado del barrio, todos caen, si aciertas en los pendientes reales.

Y SI ME CONVIERTO EN VAMPIRO?

Pues estás jodida y no hay mucho que hacer. Tus sistars deberían darte una muerte digna para recordarte cuando todavía no eras una asquerosa sanguijuela asesina.

Si estás sola, antes de caer, búscate un final que esos cabrones no olviden jamás. Si vas a caer, que no sea sola.

Cómo te transformas en vampiro?

Para acabar convertida en un vampiro es importante saber cómo es ese proceso.

Lo primero es estar al borde de la muerte, más allá que acá. Puede ser porque te hayan chupado la sangre o por culpa de las heridas del combate.

En ese momento, el vampiro puede decidir darte de beber de su sangre.

Un cuerpo humano que bebe sangre vampírica la combate y la termina expulsando, de ahí la gran vomitona al de un rato de beberla. Pero si tu

cuerpo está muy débil, no puede combatirla y está termina apoderándose de ti.

En ese momento el proceso ya es irreversible, pero todavía no eres un vampiro, solo eres medio vampiro. Según pases los días, la sangre de vampiro irá poco a poco tomando el control de ti hasta que te obligue a beber sangre fresca. En ese momento ya eres un vampiro completo con todas sus fortalezas y debilidades.

Normalmente, la primera vez que te alimentas suele ser un fiestón de sangre y miembros desmembrados, así que los casos de asesinatos más brutales suelen estar relacionados con vampiros noobs, aunque los medios traten de taparlo achacándolo a otras cosas.

BIBLIOGRAFÍA PARA CAZAVAMPIROS

Aquí tienes algunos libros, pelis y podcasts que te pueden dar más información. Ninguno tiene toda la verdad, pero cogiendo cositas de uno de ellos puedes tener una visión bastante cercana a la realidad.

Este listado es abierto. Si conoces algún buen libro o peli, mándamelo a mis redes y miraré de meterlo.

Libros

- ✗ **Drácula** de Bram Stoker. PEC El libro texto básico que es recomendable releer cada poco. Recuerda el 7º mandamiento de la cazavampira molona.
- ✗ **Carmilla** de Joseph Sheridan Le Fanu. PEC Difícil de encontrar y muy corto, necesito una segunda parte ya.

Películas

- ✗ **Nosferatu**. Puedes encontrarte dos versiones, una con mala calidad y sin sonido y otra que si tiene sonido y mucha calidad. La que encuentres.
- ✗ **Jóvenes ocultos**. Película muy viejuner que pillas a la noche en canales cutres, pero le chifla a mitío. Fiel reflejo de lo que pasa cuando los mayores no nos creen.
- ✗ **Saga Crepúsculo**. Pura propaganda vampira.
NO VER NUNCA

- ✗ **Salem's Lot**. Hay libro, pero habiendo peli, mejor peli. En esta peli se ve como todo vampiro tiene un plan de dominación.

Series

- ✗ **Monster High**. Perfectas para verla contus amigas y tantejar lo que piensan de Vampilaura y los de su calaña.
- ✗ **Lo que hacemos en las sombras**. La tendrás que ver a escondidas, porque «trata temas adultos y hay referencias sexuales». Muy divertida, pero más propaganda vampira. Quieren que creas que son unos imbéciles trasnochados, pero ES MENTIRA.

Podcasts y página webs

- ✗ **Cuentos de la casa de la bruja**. Muchos audiolibros de libros clásicos como Drácula de Bram Stoker.
- ✗ **tododevampiros.com**. Página web con contenido superinteresante y extraño.

Las reglas del juego

DEFÍNETE COMO CAZADORA DE VAMPIROS

Saber cuáles son tus puntos fuertes y débiles como cazadora de vampiros te ayuda a saber qué puedes hacer y qué no y a que puedes enfrentarte y a que no.

Estilos

Salvo contadas excepciones, como Sara de mi clase, no somos muy fuertes con lo que no deberíamos tener un estilo Vigoroso a nivel Grande y si Bueno solo en casos muy especiales.

Aspectos

Uno de tus tres aspectos secundarios debería ser **Soy una niña**, que refleja no tienes ni 12 años. Eso supone, entre otras muchas cosas, que no eres ni muy fuerte, ni muy alta, ni corres muy deprisa, pero puedes esconderte más fácilmente y meterte en sitios donde no entran los adultos.

Ganarse la vida en el barrio

Un aspecto definitorio de ti como tu joven cazavampiros es como te buscas la vida en el barrio. Todo esto no solo va a marcarte tu forma de vida, sino también tu ética y tu relación con la ley.

Pides la paga: Pides a tus padres la pagatoda las semanas. Es menos dinero que el resto de formas, pero es dinero muy fácil.

Haciendo recados: Te dedicas a hacer recados por una propina. Cargas con paquetes, llevas mensajes, etc. siempre corriendo arriba y abajo de las calles y callejuelas.

Cuidando animales: Te dedicas a vigilar y cuidar de mascotas por una pequeña propina.

Robando: Entras en los supermercados y robas cosas que luego revendes a tu panda o a adultos o tal vez tengas habilidades de carterista.

Mendigando: Mendigas por las calles apelando a la buena fe y caridad de sus gentes. Puede que tengas una discapacidad o solo lo fingas, pero desde luego has aprendido a fingir pena para aflojar la pasta de los viandantes.

Trabajo en el negocio familiar: Quizás repongas latas en el badulaque de tus padres o recojas mesas en el restaurante de tu abuela. Y todos los fines de semana recibes una propinilla.

Artista callejero: Te dedicas a hacer malabarismos, a cantar, a bailar, a recitar poesía, etc. por unas monedas.

Buscando en la basura: Vives de lo que encuentras en la basura y los vertederos. Las cosas buenas las vendes y las útiles te las quedas.

Alguno de los aspectos de una cazadora podría estar relacionado con su forma de ganarse la vida. Si la forma de ganarse la vida de alguien de tu mesa no se ajusta a ninguna de estas opciones, puedes evaluarla y decidir si la permites, pero no deberías aceptar aquellas que vayan en contra de los derechos de la infancia como prostitución infantil.

En qué eres bueno en el cole?

Quizás definir en que eres buena en el colegio te sirva para establecer otro de tus aspectos secundarios.

Ser buena en matemáticas puede ayudarte a revisar un libro de cuentas y encontrar en que gastan los vampiros su dinero, mientras que ser una máquina en Lenguaje te permita entender y descifrar el código secreto que usan las sanguijuelas para encriptar sus mensajes.

REGALOS DE CUMPLEAÑOS Y NAVIDAD ÚTILES PARA MATAR VAMPIROS

Hay un montón de cosas útiles cuando cazas vampiros, pero normalmente pocas puedes comprarlas con tu semanaada. Así que has de aprovechar cumpleaños y Navidades para pedirlos.

No puedes pedir cualquier cosa (sueño con unas gafas de visión nocturna) porque no son cosas de niñas (mimimimi), así que aquí tienes cosas que puedes pedir que te regalen y no levantan sospechas en los adultos.

Si compras online usa siempre puntos de recogida, mejor si son esos armarios metálicos en los que metes códigos larguísimos. Será más difícil rastrear un pedido extraño hasta tu casa.

Pistolas de agua

Benditas pistolas de agua cargadas de té de ajo o de agua bendita!!! **Son tu arma más poderosa**, además de tu cerebro, contra los vampiros. Encima, cientos de personas de todo el mundo gastan un estúpido número de horas en mejorarlas y hacen tutoriales de ello :)

Hay cientos de videos explicando como hacer más efectivas tus pistolas, rifles y cañones de agua sin saber que han ayudado a parar la plaga vampírica que amenaza nuestros barrios y ciudades.



Puedes pillarte algo normalito durante todo el año, pero en cuanto llega el verano y las tiendas de juguetes se llenan de flotadores, colchonetas y churros de piscina, coge uno de sus catálogos y disfruta pensando cuál vas a comprarte para tu próxima misión.

Globos de agua

La versión vampírica de las granadas. Estos 2 céntimos de plástico son devastadores en esos asquerosos bichejos si consigues impactarles. El problema es que son grandes y pesados y bastante frágiles.

Si eres lista y hábil, sabrás adaptar tu pistola de agua para recargarla con globos de agua y buscarás la forma llevar un globo con el agua de tu pistola.

Walkie-talkie

Esta tecnología retro, como dice mi tío, es la leche. Con 12 años o menos es complicado tener un móvil, pero es fácil tener unos walkie-talkies para comunicarte contigo si★s. No deja registros, no es hackeable, funciona en sitios donde no hay cobertura de móvil, las baterías duran un montón, ... todo son ventajas.

Si solucionarán lo del cambio y corto (mi tío se puso muy pesado con eso cuando me enseñó a usarlo) serían la leche. Pero vamos. Es de las primeras cosas que debes conseguir cuando salgas a cazar acompañada de tu panda.



Navaja suiza

Esta navaja con multitud de opciones te permite cortar, destornillar, cortar cables, abrir latas y quitar chapas, ... recuerdo haber visto en Twitch una navaja de estas con sierra y otra con puntero láser.

Cuantas más opciones mejor, pero las básicas ya son muy útiles y muy escondibles y tampoco es tan raro ver una niña con una pequeña navaja multiusos.

Un par de escapadas al monte con el grupo de montaña del barrio y puedes conseguir que te compren una navaja suiza. También sirve de excusa para conseguir cuerdas, ganchos y mosquetones, ... en general material de montaña.

Me puse a ver todos los programas de MasterChef Junior, a ver si conseguía que me compraran un juego de cuchillos, pero no funcionó. Quizás con unos padres menos responsables puedes conseguirlo.

Si la sacas delante de un adulto, se podrán a tararear un tema de una serie viejuna y alguno pedirá un chicle y un clip. Pase de preguntar, los boomers son raros.

Protecciones deportivas

Empieza a practicar un deporte de contacto y tendrás la excusa necesaria para que te compren o regalen protecciones, cascos, muñequeras, coderas, rodilleras, ...

Estas protecciones no te protegen de vampiros que siempre van a tus partes blandas, pero son buenas para caídas y golpes y llegar a casa llena de rasguños y morados y no tener que dar excusas a preguntas de tus padres.



Muñequeras y chokers de pinchos

Como ya te he contado, los vampiros chupan la sangre principalmente de cuello y muñecas, así que unas protecciones de cuero con pinchos metálicos (ojalá fueran de plata las mías) son muy eficaces.

Si tu outfit es un poco alternativo, podrás llevar estos complementos sin dar mucho la nota.

En las ferias medievales tienen mucha selección, con cuero bueno y pinchos bien afilados. También

puedes pedirlo como parte de un disfraz de Halloween o robárselo a tu tío, el heavy trasnochado.

Sudaderas con choto

Las sudaderas grandes son muy útiles sobre todo anchas. Pasas desapercibidas, ocultas tu cara con el choto y puedes llevar debajo protecciones varias como coderas. Además, sus grandes bolsillos te permiten llevar la pistola de agua sin darte el cante.

Junto al pantalón de chándal y unas deportivas es el outfit perfecto de la cazavampiros.

EL MUNDO CUANDO TIENES 12 AÑOS

Aquí van una serie de consejos a la hora de jugar partidas con personajes menores de 12 años. Pero recuerda, son consejos, eres muy libre de llevarlo como tú quieras.

Tu mundo es diferente al de los adultos y por eso tienes que tener algunos conceptos muy claros.

Los adultos son tontos

Esta premisa es básica. Las personas adultas no son tontas por sí mismas, son tontas porque nunca harán caso a un niño. Las ideas de las chicas son solo fantasías de sus cerebros sobreexcitados y no perderán un segundo en corroborarlas.

Es importante que tengas muy claro que por ese lado no tendrás la más mínima ayuda. Esto hará que si al final aparece un adulto para ayudarte sea más impactante.

Puede haber adultos que te hagan caso, pero son tan extraños y raros que el resto de adultos les tratan igual que a ti.

Es un mundo para adultos

Para bien o para mal es un mundo de adultos, todo está pensado para esos gigantes que no

escuchan.

La ropa, las armas y las herramientas son tamaño adulto. No puedes hacerte pasar por un adulto poniéndote su ropa, tendrás que subirte una encima de otra o usar zapatos altos o zancos.

Por otro lado, es más fácil librarte de grilletes o reptar por las alcantarillas cuando mides y pesas mucho menos.

Nunca eres una amenaza

Los adultos nunca te consideran una amenaza, así que hay que aprovecharse de ello. Puedes fingir llorar para que tu captor baje la guardia y cuando se gire golpearle con algo contundente.

Solo un gran número de niñas armadas y con intenciones agresivas podría ser considerado una amenaza.

Nadie se fija en ti

Puedes entrar en sitios en los que los adultos no pueden o no se atreven, principalmente porque no eres una amenaza. Solo necesitas una buena excusa.

Vete a cualquier bar de tu barrio por chungo que sea vendiendo boletos de una rifa y podrás moverte por el bar aunque lo tengas prohibido y escuchar todas las conversaciones adultas del local.

Si intentas pedir una cerveza se reirán de ti y te echarán a la calle y quizás llamen a tus padres.

LAS SI★S

Es imposible cazar vampiros sola, necesitas a tus amigas, a tus SI★S, para que te ayuden, te den ánimos y te protejan. Y ellas también te necesitan a ti para que les ayudes, les anime y las cuides. Así pues, nunca never salgas de caza de sola, es un camino directo a la derrota.



La pandilla puede ser otra fuente importante de aspectos secundarios, quizás tengan una relación especial entre ellas o sean familia. Si algún PJ ha dejado algún aspecto sin definir puede que al principio de tus aventuras puedan llenarlo cuando conozcan a sus sistars más a fondo.

Cómo montar y organizar el grupo

Montar tu propia banda de cazadoras de no es fácil, es cuestión de tener amigas de verdad y el momento adecuado.

Una vez que descubrí que el rollo de los vampiros y sus planes eran algo real, empecé a tantejar a mis amigas. Una pijamada fue el momento

perfecto para hacer las preguntas adecuadas en el momento adecuado.

Estaba acostumbrada a intentar hablarlo con adultos y siempre recibir las mismas respuestas, desde «vaya imaginación tiene esta niña» hasta «tus padres deberían consultar estos delirios con un especialista».

Sin embargo, esa noche hubo flow y empezamos a contar historias raras que habíamos visto o vivido y poco a poco la conspiración vampírica se hizo muy patente sin todavía darle nombre.

Esa misma noche montamos un Google Maps con las localizaciones de todos esos sucesos y enseguida vimos un patrón.

A esa pijamada siguieron unas cuantas más donde seguimos investigando el misterio del barrio sin darle el nombre más lógico, VAMPIROS. Hasta que en la última aparecieron las pruebas que conseguí de mi primera cacería y les conté todo lo que sabía.

Esa misma noche juramos combatir el vampirismo y formamos nuestra Banda de sistars cazavampiras, hicimos nuestro reglamento y lo juramos por nuestras abuelas.

Que haya amigas íntimas que no estén entre mis sistars no quieren decir que sean menos amigas, simplemente que no están preparados para la caza. Pero son igual de válidas y tan o más amigas que mi panda. Además, son por gente como ellas, por lo que salimos de caza por las noches, protegerlas de esos horrores.

Este es el sistema que a mí me funciona con mis si★s, pero igual no es el mejor para tu grupo de cazadoras, así que tómalo más como un ejemplo que como una guía que seguir.

Cargos

Al principio todo era muy caótico, cada una hacía lo que podía y quería, pero con el tiempo cada una de nosotras encontró su lugar donde hacía las cosas que le gustaban y sabía hacer bien.

Los puestos dentro del grupo de cazadoras también pueden ser origen de otros aspectos de tu personaje o por ejemplo que el aspecto de lo que «mejor se te da en clase» evolucione hacia tu puesto en la liga de cazadoras

La reina es la jefa, la capitana, la mandamás de la banda en una misión. Nosotras elegimos una reina por misión y su palabra durante la misión es sagrada. Pero igual vosotras preferís algo más duradero o más de votar todo.

Dora es la que sabe de mapas. Ella busca la ruta de entrada y salida más adecuada y todo lo que ello conlleva, desde bonobús hasta cortacables.

Geppetto que es la que se encarga de poner excusas para llegar tarde, urde las mentiras para poder salir de noche y la que le mienten a la poli sobre lo que hacías en ese descampado con unas palas.

Gossipgirl se encarga de recabar información y rumores. Filtra los simples shipeos y salseos en info útil para nuestras misiones de caza.

Coach se encarga de entrenar a las novatas en las técnicas básicas de la caza. Los vampiros noobs son fáciles de cazar, así que aprovecha estas misiones de caza para entrenar a las nuevas reclutas.

Kahlo se encarga de los grafitis reivindicativos y de denuncia. A veces un graffiti bien hecho a la puerta de un local de apuestas cuya foto corra por los grupos del barrio en RRSS es más efectivo que una intervención nocturna con cócteles molotov.

Por último, **tiritas** que se encarga de las heridas y de la comida y el relax (chuches, chocolate, snacks, ...) después de una caza.

Como ya os he dicho, estos y otros puestos que podáis necesitar en vuestra banda se suelen rotar para que todas sepamos de todo.

Las reglas de la panda

Mi grupo de cazadoras creó estas reglas que todas seguimos y ninguna ha roto.

1. BBF. Mejores amigas para siempre, nada nos puede separar.
2. Nadie se queda atrás, salimos todas o no salimos ninguna.
3. Y no hay más.

Creo que es importante que una banda de cazadoras tenga sus propias reglas y las hayan creado ellas mismas. Tampoco tienes que tenerlas desde el principio, pero a medida que corráis aventuras podéis establecerlas o incluso cambiarlas con el tiempo.

Las reglas que se creen puedes dejar que sean invocados como aspectos en momentos críticos. Se tratan de huir de una horda de vampiros, pueden invocar «Nadie se queda atrás, salimos todas o no salimos ninguna» para tratar de salvar a una amiga que se ha roto una pierna.

Un lugar de reunión

Todo grupo de cazavampiros necesita un lugar donde reunirse. Un sitio un poco privado, a cubierto, donde no entre nadie no deseable y donde guardar sus trastos y tener un panel de corcho con el plan vampírico en curso.

Hacedme caso, el panel de corcho con chinchetas y lacitos es lo más puto útil que podéis tener.

Al principio tendréis que reuniros en algún soportal cubierto de un patio interior o en un rincón de un Burger King, pero hazme caso con

tiempo y trabajo puedes mejorarlo. Veamos opciones:

- ✗ Los trasteros son geniales, porque son privados y puedes guardar tus mierdas de cazadora. Pero suele levantar sospechas en los vecinos que se terminan chivando a los padres.
- ✗ Las casas de los abuelos cuando ya no están vivos son buenos lugares mientras los codiciosos adultos deciden si alquilarlo o venderlo.
- ✗ Crear una asociación o un grupo cultural puede conseguirnos un local en centros cívicos y casas de cultura, pero trata de que sea de algo aburrido hasta la muerte, como filatelia y canto tirolés.
- ✗ Quizás haya una casa abandonada en el barrio. Es una opción, pero aseguraos de que no hay ni drogatas ni vampiros. No son seguras, así que nada de guardar cosas de valor.

Las bases secretas de las cazadoras deberían tener aspectos, que les ayuden a su trabajo, pero también que les de problemas. Al principio deberían tener un par de ellos y según avancen deberían tener más según vayan consiguiendo equipamiento y otras mejoras. Por ejemplo, la casa abandonada sería «poco segura», pero «lejos de miradas indiscretas».

No puede faltar una mascota

La pandilla tiene que tener una mascota. No tiene por qué ser siempre un perro o un gato, puede ser un atolondrado y torpe hurón, un viejo y ruidoso canario, un ave rapaz que vive en el barrio al que curaron una ala rota, etc.

Las mascotas no son juguetes, hay que cuidarlas, alimentarlas, vacunarlas y darles muchos mimos. Recuerda **NO COMPRES, ADOPTA**



Necesito una llama, seguro que los vampiros son alérgicos a su lana.

En general, la mascota debes darles un aspecto que puedan usar como poder montarlo, mandar mensajes, tener un vigilante que avisa del peligro, etc. Pero también debe darles un aspecto negativo que se use contra ellos y que les dé puntos de destino, como que hace mucho ruido, siempre rompe cosas, etc.



DÍA Y NOCHE

Es de día, es de noche, está amaneciendo y está anocheciendo son aspectos muy importantes cuando eres un vampiro o te dedicas a cazar vampiro.

El día y la noche, junto a anochecer y amanecer, son aspectos muy importantes que como DJ debes controlar en tu partida y que tus PJ y PNJ deberían invocar bastante.

Es curioso porque lo que para unos supone malo, para los otros supone bueno.

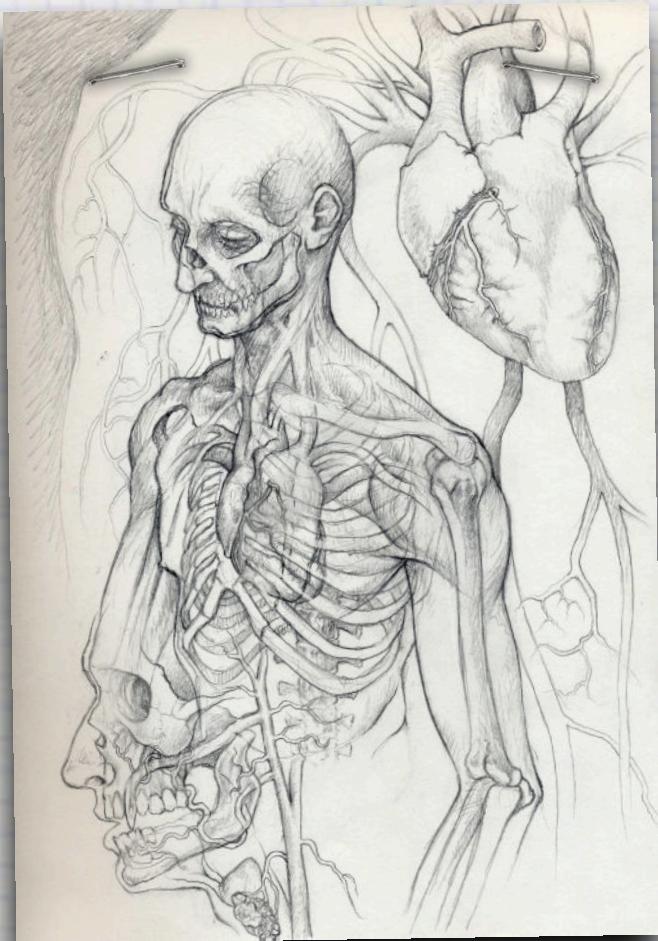
Es fundamental controlar cuando sale y se pone el sol, así que las apps con esa info son cruciales.

Los vampiros no tienen ese problema, saben instintivamente cuando se acerca la mañana o cuando se va a ir el sol.

A nivel de juego puedes usar las siguientes tarjetas para determinar si es noche o de día. Al principio de cada escena debes poner el que más se aadecue a la hora. Recuerda que si pones las tarjetas de amaneciendo o anocheciendo se supone que al final de la escena se hará de día o de noche respectivamente.

ANATOMÍA DE UN VAMPIRO

Ya hemos hablado mucho de los chupasangres, sobre cómo piensan, cómo viven, cómo se relacionan, cómo son sus planes, ... Ahora vamos con una clase práctica de anatomía vampírica que te terminará de convertir en cazavampiros en que necesitas convertirte.



Sed de sangre

Los vampiros tienen una condición llamada sed de sangre de 7 casillas. Muchos de sus poderes necesitan gastar sangre para activarse. Además, cada semana de vida supone tachar una casilla de esta condición. Si el vampiro le quedan solo dos casillas sin tachar, está muy hambriento y pasa a su forma más brutal y animal, la forma Trash. No puede volver a ser Crush hasta recuperar algunas casillas.

Si el vampiro tacha todas las casillas, muere simplemente de hambre. Su cuerpo cae al suelo y se convierte en una cáscara vacía.

Beber sangre

Para recuperar casillas de sed de sangre deben de beber sangre fresca de humanos. Pueden desde tomar lo justo para sobrevivir ellos y dejar al humano débil, pero no herido, hasta saciarse completamente y matar a su víctima.

- ✗ 1 casilla: La víctima está cansada, pero ha disfrutado del mordisco casi como si hubiera tenido relaciones sexuales consensuadas y placenteras.
- ✗ 2 casillas: La víctima está débil por la falta de sangre, pero
- ✗ 4 casillas: La víctima recibe una condición que representa daño físico, gran anemia, gran debilidad, ... La víctima se lleva una consecuencia moderada.
- ✗ 7 casillas: La víctima muere y su cadáver desangrado cae al suelo sin vida y con una gran herida de colmillos en el cuello.

En condiciones normales recordará toda la escena como algo borroso en su memoria, mezcla de relación sexual y algún rollo fetichista de sumisión. Si es forzada, la escena será borrosa, pero tendrá asociadas sensaciones de asco y náusea.

Si están a 2 o menos casillas de morir y beben de una víctima, seguramente la dejarán seca. En ese momento manda su sed y no se preocupan de tener que luego limpiar las pruebas y deshacerse del cadáver.

Si la víctima es seducida, no podrá evitar la presa y el posterior mordisco. Si es atacada por el vampiro, podrá tratar de resistirse usando un estilo rápido o vigoroso.

Poderes vampíricos

Los poderes vampíricos son proezas propias de todos los vampíricos que normalmente son alimentadas por la sangre que chupan a sus víctimas.

Flotar

Por un punto de sangre el chupasangre puede flotar por los aires durante una escena. No es muy rápido flotando, va a velocidad de paseo, pero puede ponerse fuera de alcance y llegar a sitios como ventanas en el segundo o tercer piso. También es una buena forma de escapar de los peligros.

Resistencia y velocidad vampírica

La resistencia y velocidad vampírica hace que sean inmunes a cualquier daño que no provenga de algunas de sus debilidades. Las balas las esquivan o les rebotan, las balas de plata se las comen con patatas.

Multiformas

Ya hemos hablado de que los vampiros tienen dos formas que llamo Crush y Trash.

Forma Crush: Obtienen un +2 a todas las tiradas donde la belleza es importante.

Forma Trash: Obtienen un +2 en aquellas donde el miedo y la intimidación es útil.

De normal, están en Crush y pasan a Trash automáticamente tras recibir una consecuencia o tener que tachar una casilla de estrés. Pueden volver a Crush al final de la escena, excepto si pasaron a forma Trash por una consecuencia debida a la luz del Sol. Ahí no podrán volver a su forma Crush hasta curar esa consecuencia.

También pasan a Trash cuando se quedan con 2 o menos casillas de Sed de Sangre.

Garras y colmillos

Las garras y colmillos de un vampiro son unas poderosas armas, pero salen cuando pasan a su forma Trash.

En su forma Crush, sus colmillos y sus uñas apenas traspasan la piel, lo justo para hacerte sangrar y alimentarse.

Las garras y colmillos de la forma Trash te dan +1 a la gravedad del daño cuando atacas con estas armas naturales.

Regeneración vampírica

Sus increíbles poderes de regeneración hace que se curen de todo daño tras un día de descanso durmiendo y marcando una casilla de sed de sangre. El daño por el sol no puede ser curado con la regeneración.

Visión en la oscuridad

Los vampiros pueden ver perfectamente independientemente de las condiciones de luz, pueden incluso ver en plena oscuridad sin ninguna fuente de luz.

Debilidades vampíricas

Pero los vampiros también tienen debilidades que son las únicas formas de hacerles daño.

Ajo, plata, fuego, luz ultravioleta y agua bendita
Si puedes atacar a un vampiro con alguno de estos objetos, podrás enfrentarte contra el vampiro. Sin alguno de estos objetos es imposible dañarlos y la única opción es huir.

No hay ninguna más dañina que otras, solamente dan unas opciones u otras.

La plata puede convertirse en balas o cuchillos, el fuego es fácil de conseguir, el té de ajo y el agua bendita pueden usarse en pistolas y globos de agua y las linternas UV pueden sentirte como una auténtica jedi con su sable de luz a lo Rey Skywalker.

Luz del sol

La luz del sol es tan mortal como las estacas, pero el vampiro puede resistir unos segundos antes de morir.

Cada turno expuesto al sol (más del 50% de su cuerpo), empieza a arder y echar humo. Antes de hacer nada en su turno, debe tachar una casilla de estrés o apuntar en una consecuencia libre «quemado por el sol». Cuando se quede sin casillas libres muere convertido en un montón de cenizas.

Si consigue escapar de la muerte por alergia al sol, podrá curar cada «quemado por el sol» como si fuera una consecuencia grave.

Estaca de madera en el corazón

La estaca de madera en el corazón supone la muerte directa del vampiro y solo es posible si está dormida.

Eso del cazavampiros clavando estacas a diestro y siniestro es para series y pelis. Hay una caja torácica de hueso protegiendo el corazón que hay

que romper. Solo con ayuda de un martillo se puede atravesar las costillas.

Aspectos para vampiros

Salvo casos muy especiales, el **rango del vampiro** debería aparecer en su aspecto principal, rollo «Lord Vampiro|Lady Vampira|Liege Vampire de la ciudad».

Otro aspecto importante puede ser **su forma de ser**, como «sanguinario», «vengativo», «meticuloso y cauto». Como ya hemos visto, su forma de ser también influye en la forma de sus planes y en su ejecución.



Su **forma de liderazgo/tiranía** también puede dar buenos aspectos a tu vampiro, frases como «solo me vas a fallar una vez» o «soy generoso con los que me sirven bien» vendrían al pelo.

Suelen haber vivido muchos años, así que **algo de su pasado** puede ser interesante, desde «veterano de la Guerra Civil» a «conquistador de la cuenca del Ucayali».

Bebiendo sangre de vampiro

Beber sangre de vampiros es una forma rápida de acceder a ciertas proezas vampíricas, como son **flotar o ver en la oscuridad**. También recibes como aspecto la **«fuerza, velocidad y resistencia vampírica»**. Estos poderes duran una escena completa.

Según acabe la escena y los poderes desaparezcan, recibes hasta el final de esta nueva escena el aspecto **«resaca de sangre de vampiro»**. Te encontrarás fatal, con un dolor de cabeza brutal, náuseas y ganas de vomitar.

Al final de la escena vomitarás los restos de la sangre de vampiro que queda en tu cuerpo y volverás a la normalidad.

Creando vampiros

Si necesitas creartu propia némesis vampírica, aquí tienes algunos consejos y sugerencias para su creación.

Vampiros noobs

Siguiendo las reglas normales de creación de personajes y aplicándoles las proezas y debilidades vampíricas, tendríamos un vampiro newbie muy bueno.

Desde luego, no tiene contactos ni aliados y solo un amo, un vampiro más viejo que él que le mangonea. Igual está tratando de atraer a algún siervo.

Podrías incluso hacer que le fallen ciertos poderes como flotar, ya que todavía no sabe

usarlos adecuadamente o que no tenga mucho control a la hora de beber sangre y se pase siempre con sus víctimas.

Vampiros oldie

Un viejo vampiro es un nivel intermedio entre el newbie y el Lord. Y controla sus poderes, tiene una guarida y un territorio de caza, tienen aliados y seguro que enemigos y tiene un Lord Vampiro al que sirve.

Al generarlo deberías, mínimo, añadirle **2 Hitos Trascendentales y 3 Hitos Relevantes** para mostrar el poder superior que tiene. Con esto debería poder enfrentarse a problemas tan mundanos como efectivos de la policía y del ejército y no ser una presa fácil para un grupo de 4 o 5 niñas cazavampiros con estacas.

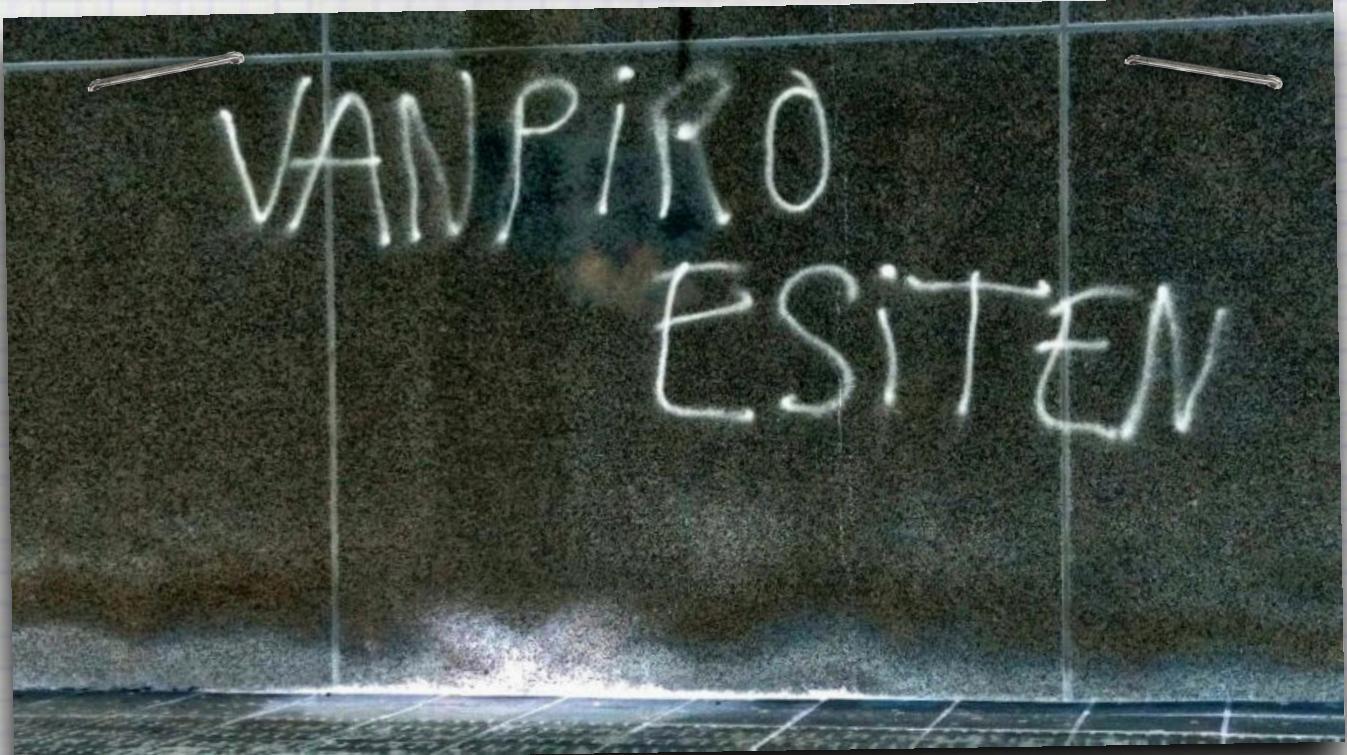
Lord Vampiros

Solo debería haber un Lord Vampiro en tu aventura, así que dedícale un tiempo en definirlo. En qué año nació, a qué se dedicaba, cómo se hizo tan poderoso, qué grandes planes ha conseguido ya, cómo es su guarida ... Piensa en todo lo que se dice de Drácula en su novela, pues así deberías definirlo.

Al generarlo deberías, mínimo, añadirle **4 Hitos Trascendentales y 6 Hitos Relevantes** para mostrar el poder que ha ido acumulando con los años.

Como es lógico, tiene muchos siervos tanto humanos como vampíricos y contactos poderosos en todas partes. Lord Ceballos te dará pistas de como debería ser tu Lord Vampiro.

Buenos días, Sr. Vampiro



Esta es mi historia, de como me convertí en cazavampiros y libré a mi barrio de su amenaza. Tu historia podría ser igual o ser totalmente diferente.

EL GRAN PLAN

Veamos primero cuál era el gran contra el que debía luchar.

Lord Ceballos quería montar una ciudad de juego, bebida y descontrol en mi barrio. Le gusta pasear por sus dominios y observar la miseria humana que traería el megalocal que iba a montar, New Las Vegas.

De hecho, se frotaba las manos pensando en como iba a pasear por la capilla de boda llena de símbolos religiosos sin qué le afectarán.

Para ello tenía que conseguir que le permitieran derribar el campo de fútbol local para construir allí el casino. Además, tendría que construir una gran autopista hasta el casino, pasando por

unos humedales donde había una especie de rana protegida. Por último, tenía que desmantelar los grupos vecinales para que no lucharan mientras montaba el casino y la autopista.

Permisos de construcción

El tema de los permisos de derribo y construcción iba a conseguirlo proporcionando a algunos concejales sus deseos más sucios y depravados y luego chantajeándolos a cambio de votar a favor de sus proyectos.

Tendrían que conseguir, drogas, menores, bastante dinero y un asesinato que pareciera natural. Nada fuera de lo normal, de lo que hacía siempre.

Ecodiversidad

Lord Ceballos pensaba cargarse el humedal a través de una chatarrería/fundición cercana que tendría una fuga de mercurio y destruiría el ecosistema de la rana. Con lo que no habría nada que proteger. Además, así tendría un malo contra el que se manifestarían y lucharían los ecologistas y otros grupos sociales.

Grupos vecinales

Tenía pensado destruirlos desde dentro. Por un lado, los tenía distraídos con la fuga de mercurio, mientras pensaba hinchar a uno de los grupos a donaciones, e infiltrar a agentes con grandes dotes de persuasión y sex-appel, para sembrar la cizaña hacia dentro y hacia fuera.

RESUMEN [AVISO SPOILER]

XXX

HASTA LUEGO, MARICARMEN

Mi profesora de Ciencias Sociales, Maricarmen, había muerto y mi madre se empeñó en ir a la funeraria. Gente que no conoces llorando, otra gente que no conoces hablando y riendo y un tipo que no conocía muy cripí. Solo miraba a los presentes, sacaba fotos a escondidas y tecleaba cosas en el móvil, todo muy sospechoso.

Todas las madres, padres o tutores de tus PJ han tenido la misma idea, ir al tanatorio a despedirse de su profesora. Nadie les hace caso, los adultos como siempre están en sus cosas y tus futuras cazadoras están juntas en una esquina. La difunta está de cuerpo presente y ninguna ha visto nunca un muerto.

Pueden echarle un vistazo al cadáver si se quitan de encima las miradas de los adultos. El maquillaje es muy bueno y parece que está viva, pero llama la atención que le han puesto unos guantes largos negros y en el cuello tiene dos heridas, como dos pinchazos.

Si se ponen a fijarse entre los adultos, podrán enterarse de que Maricarmen se debió suicidar. Se tomó un montón de pastillas, se cortó las venas y se metió en la bañera con agua caliente. Debía estar medicada para la depresión y no debía estar muy bien de salud. Alguna madre recuerda verla muy pálida en las últimas reuniones.

Entre los asistentes hay un personaje muy cripí sacando fotos a escondidas y escribiendo en su móvil. Si se acercan mucho e intentan hablar con él, responderá con monosílabos y huirá a los baños.

De repente habrá algo de revuelo un concejal del ayuntamiento entrará en el tanatorio, dejará su tarjeta, escribirá en el libro de visitas y se pondrá a hablar con los asistentes. Si se acercan a escuchar, será charla política intrascendente. Tanto mirando el libro de visitas verán que es Ernesto Lujua Martínez y por los apellidos debía ser hermano de Maricarmen.

XXX

El cripí

Este personaje alto delgado y desgarbado que parece que lleva un traje 4 tallas más grandes, no para de moverse nerviosamente y no deja de mirar a todas partes. Es uno de los siervos más incompetentes de Alfonse (ver más adelante). Este vampiro le ha mandado observar qué pasa en el velatorio y comunicárselo.

- ✗ Siempre nervioso
- ✗ Bueno (+2) en: Observando y apuntando cosas, Cavar hoyos
- ✗ Malo (-2) en: Interacciones sociales, Pasar desapercibido
- ✗ Estrés: Nada (cae al primer golpe)

UNA GRAN HERENCIA

Si Mari Carmen no se había suicidado, quién había sido el asesino, por qué, qué eran esas marcas en su cuello y por qué a nadie le preocupaba.

XXX

MULTIPLE CHOICES

En este punto de la historia empecé a seguir diferentes pistas y cada pista me fue llevando a una nueva caza y a descubrir una parte del gran plan vampírico. Yo seguí este orden en mis investigaciones, pero tú quizás lo harías en otro orden o de otra manera. Al final lo importante es tener todas las piezas del plan y poder montarlo.

XXX

MIENTRAS TANTO ...

En este punto puedes encontrar eventos o encuentros que pueden pasar en cualquier momento de la aventura y otros que pueden saltar si lo crees necesario y se dan unas condiciones específicas.

Los más sencillos, como las fiestas del barrio, simplemente van a ofrecerte la posibilidad de meter aspectos especiales y temporales al barrio. Los más complicados pueden llevar una o más sesiones terminarlos, tener encuentros y combates y con ello obtener nuevos enemigos y aliados.

Las fiestas del barrio

Cada año por estas fechas son las fiestas del barrio y si bien las calles eran un hervidero de gente bebiendo y bailando,

Durante las fiestas del barrio puedes dotar al barrio de aspectos nuevos que no tiene de normal, como «lleno de gente» que dificultad seguir a una persona y facilita esconderse y desaparecer entre la multitud.

Debes pensar como son las fiestas del barrio, quizás son un desfreno de alcohol y música alta, tal vez hay carrozas de florás o pasos religiosos. Piensa en una fiesta que conozcas y te guste y plásmaela en algunos aspectos. Veamos algunas ideas:

- ✗ **Carnavales:** Gente disfrazada, carrozas y pasacalles que cortan el tráfico, música y alcohol.
- ✗ **Sanfermines:** Gente en las calles 24 horas, eventos importantes que atraen a gente de

fuerza, música y alcohol.

- ✗ **Semana Santa:** Grandes concentraciones de gente a determinadas horas, pasos religiosos que colapsan el tráfico, sobriedad y religiosidad.

Hay otras opciones similares que no impliquen las fiestas del barrio y que puedes meter esporádicamente son:

- ✗ El equipo deportivo local ha conseguido ganar alguna competición y la gente lo celebra
- ✗ Se celebra algún tipo de festival musical, concentración motera/concursos populares, ...
- ✗ Alguna celebridad viene al barrio, desde el papa hasta un o una deportista de élite que salió del barrio.

La Pijamada

Después de los estresantes días anteriores, una de mis compañeras cumplía años y nos invitó a una pijamada en su casa. Además, sus padres iban a estar fuera, con lo que la casa sería para nosotras.

Esta parte de la aventura puedes hacerla cuando quieras, quizás alguna vez que falte un jugador o ese día que no tienes nada preparado y buscáis algo rápido y divertido.

Tras las cosas normales de una pijamada, cena de chuches, pintar uñas, poner purpurina en ropa, ... empezarán a jugar al UNO Vergonzoso, la que pierda cada mano debe contar una historia vergonzosa que haya vivido. Todas van a perder hazle tirar un dado para establecer el orden de las historias.

Es un buen momento para que se pongan mote, si no los tienen ya, basándose en la historia. Luego deberán votar cuál la historia más vergonzosa y nombrar a la reina del ridículo.

Puedes como DJ convertir los mote o las historias en aspectos que pueden ser invocados por todo el mundo también puede aprovechar para cambiar alguno de sus aspectos por uno nuevo de la pijamada.

Imagina que una cazadora cuenta que jugando se quedó atrapada en contenedor de basuras durante horas. La encontraron durmiendo abrazada a una calabaza medio podrida y desde entonces la llaman "Basurilla". Si entran en un lugar con un cadáver medio descompuesto, podrían invocar su mote/aspecto para que lo le afecte el horrible olor.

La boy band

Lord Ceballos sabía que había un grupo de adolescentes truncando uno a uno sus planes, pero todavía no sabía quiénes eran. Así que ideó una estrategia para ocultar su próximo golpe, un concierto en el barrio de la boy band de moda.

De la noche a la mañana cualquier cacho de pared libre se llena de carteles anunciando el mayor concierto que ha conocido el barrio, los NashB, la banda de K-Popers más famosa del mundo y

encima con entradas solo en taquilla a precios populares.

XXX

ACAB

La situación se nos iba de las manos. Era demasiado para un grupito de niñas valientes, pero aun así niñas y sin recursos. Así que decidimos recurrir a la policía ... grave error.

Esta parte de la aventura puede meterse en cualquier parte, pero has de tener en cuenta que si acuden a la policía serán identificadas y el plan vampírico sabrá quién le ha atacado.

Antes de jugar esta escena deberías tratar de jugar con su paranoia de que tal vez la poli es corrupta y está comprada por el Grupo Ceballos.

Solo deberían intentar esta jugada si están muy desesperadas y deberían pensar durante toda la escena que es el mayor error de su vida hasta que aparezca Catalina a salvarlas.

XXX

La sala de interrogatorio

Lo primero que harán los dos polis será atar las manos a la espalda con unas bridás. No es que crean que pueden con ellos, es para intimidar.

XXX

Entra Catalina

Catalina Faroes es una activista de derechos sociales del barrio. Es de origen brasileño y tiene el título de abogada.

Estaba en la comisaría, sacando a una amiga detenida por unos disturbios con un grupo antiabortista, cuando vio a dos polis metiendo a un grupito de niñas en una sala de interrogatorio y uno de ellos llevaba un manojo de bridás de detención en la mano.

Eso hizo saltar todas las alarmas, menores interrogados sin tutores presentes o sin un asistente social y lo de las bridás sonaba a detención ilegal.

Acto seguido se acercó a la zona de seguridad y no quito ojo a las cámaras de la zona de interrogatorio mientras se roneaba al encargado. Al primer tortazo de uno de los detectives, salió hecha un basilisco a la puerta de la sala de interrogatorio y empezó a dar golpes y patadas.

XXX

Tu panda ha perdido su anonimato, pero tiene un aliado muy interesante. No solo será

un importante apoyo mental, sino que puede ser muy útil en situaciones legales y burocráticas y como sortearlas.

Grupo terrorista

No era conocido en su momento, pero Grupo Ceballos controlaba varios periódicos y televisiones. Con su influencia en la opinión pública, rápidamente los ataques que estábamos haciendo en el barrio empezaron a ser considerados ataques terroristas y se hablaba de alguna célula radical antisistema.

Puedes hacer saltar esta aventura como forma de meter más presión a tu mesa. Un nuevo elemento va a obligar a tus cazadoras a tener

que ser muy cuidadosas o sus actividades serán descubiertas.

XXX

AMIGOS Y ENEMIGOS

Aquí tienes las bios de los personajes principales de mi historia para que puedas consultarlos cuando lo necesites.

Lord Ceballos

Lord Ceballos lleva con nosotros desde hace más de 200 años. XXX

Tenía un tinglado muy bien montado con el dictador Franco por toda la provincia hasta que sus planes se fueron al garete con la llegada de la Democracia. Aunque en realidad el revés le duro pocos años, los suficientes para aprender como iban las nuevas reglas del juego y como explotarlas para sus intereses y planes.

Lleva unas décadas apropiándose de las distintas zonas de la ciudad y ahora entre sus objetivos está tu barrio. XXX

XXX

X Aspectos

- Concepto principal: Lord Vampiro de la ciudad
- Complicación: XXX
- XXX
- XXX
- XXX

X Estilos: Cauto (X), Furtivo (X), Ingenioso (X), Llamativo (X), Rápido (X), Vigoroso (X)

X Proezas

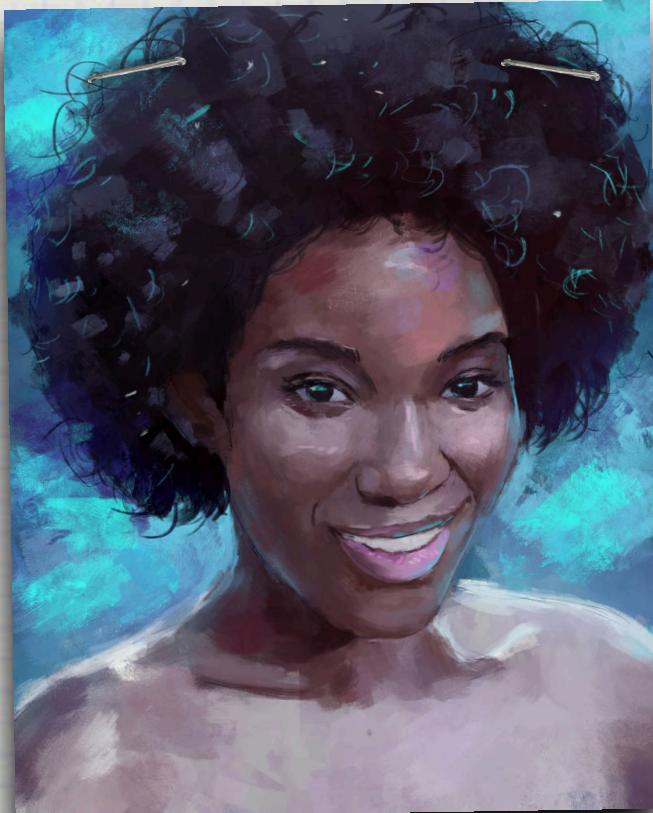
- XXX
- XXX
- XXX

X Capacidad de recuperación: X

Sugerencia de interpretación: Eres un ser superior que lleva más de dos siglos entre los simples mortales y si tus planes se cumplen, te convertirás en el amo y señor de toda ciudad, así que es normal que consideres como hormigas a todos los que te rodean. Sus vidas son insignificantes para ti, meras herramientas, y no hay problemas en acabar con las vidas de los que te sirven, si sirve a tu causa. Si algo te irrita es que algo no salga como quieras y, en ese caso, alguien tiene que pagarla.

Catalina Faroes

XXX



X Aspectos

- Concepto principal: Abogada antisistema
- Complicación: XXX
- XXX
- XXX
- XXX

X Estilos: Cauto (X), Furtivo (X), Ingenioso (X), Llamativo (X), Rápido (X), Vigoroso (X)

X Proezas

- XXX
- XXX
- XXX

X Capacidad de recuperación: X

Sugerencia de interpretación: No dejes de sonreír ni en las peores situaciones, porque ya has estado en cosas parecidas y has salido viva. Lo tuyo es el instinto y las decisiones rápidas, antes incluso de que lo hayas pensado ya estás actuando, quizás golpeando un antidisturbios o cantándole la internacional a la cara al nazi que intenta amedrentarte con un bate.

LUGARES

A continuación he copiado las notas que fui haciendo sobre los distintos lugares donde ocurrió mi aventura para que puedan hacerte una mejor idea. Son, principalmente, guaridas de vampiros, zonas de caza y algún que otro sitio donde hubo encuentros importantes.

El barrio

El barrio es una localización especial en esta aventura porque es tu labor definirlo poniéndole unos 4 aspectos.

Llevas muchos años viviendo en el barrio para que tengas secretos para ti, por lo que el barrio solo tiene aspectos visibles. Los aspectos deben responder a preguntas como:

- ✗ ¿Quién vive en el barrio?
- ✗ ¿Es rico o es pobre?
- ✗ ¿Está en el centro o en las afueras?
- ✗ ¿Está bien comunicado?
- ✗ ¿Hay mucha delincuencia? ¿Hay mucha policía? ¿Está abandonado por las instituciones?

Guardia de Lord Ceballos

- ✗ Aspectos visibles: Altísima seguridad, Guarida perfecta de vampiros
- ✗ Aspectos ocultos: Habitación del pánico, Túnel de escape

Lord Ceballos vive en el ático de un edificio de viviendas de lujo, que es completamente de su propiedad. En ese edificio solo viven sirvientes suyos tanto humanos como vampiros y encima de ellos con la vivienda más lujosa y segura está Lord Ceballos.

Solo hay dos entradas al edificio, la principal, y, como no, la de servicio para repartidores, vigilantes y demás. Ambas tienen arcos de seguridad y escáner de rayos X para las bolsas.

El ático solo tiene acceso por ascensor privado en el que siempre hay un vigilante que actúa de ascensorista. Todas las paredes están llenas de grandes ventanales que al amanecer se cubren de

persianas metálicas reforzadas que no dejan entrar ni la luz, ni las balas.

El ático tiene varios dormitorios con su propio cuarto de baño y un gran salón donde Ceballos celebra sus fiestas. Tiene barra de bar, cómodos sofás, una chimenea y en el lugar principal una especie de sofá unipersonal como si fuera un trono.

Detrás del trono, tras unas cortinas de terciopelo rojo, tiene la puerta a una habitación del pánico donde puede dormir en una especie de sarcófago metálico anti-cazavampiros.

La chimenea se puede mover, pulsando un botón escondido y da acceso a una especie de tobogán que te lleva a las alcantarillas debajo del edificio.

La seguridad no tiene armas de fuego, solo porras y tasers. Ceballos quiere saber que está protegido, pero no llamar demasiado la atención llevando más protección que el presidente del gobierno.

Epílogo

INSPIRACIÓN

Como habrás podido ver, este suplemento rolero no es nada original y aventuras de niños y niñas que se enfrentan a monstruos hay muchas y buenas, no solo en el mundo del rol, sino también en libros, películas, series y comics. En cuanto a vampiros y planes tenemos desde los clásicos Tremere con planes dentro de planes de panes hasta famosísimas campañas como Drácula Dossier.

Simplemente, es un divertimento que surgió de un personaje de «Los Green en la ciudad». Andrómeda, la mejor amiga de Tilly, es una niña

friki de las conspiraciones, cree en los hombres lagarto, en los vampiros, etc. Y pensé que si algún día jugaba a la campaña de Drácula Dossier mi PJ sería como Andrómeda.

A partir de ahí pensé que sería divertido jugar con una niña como Andrómeda y una cosa llevo a otra y aquí tienes esta aventura.

También es un poco MoonGirl de «MoonGirl y Dinosaurio Diabólico» por el rollo de barrio que tiene todo el suplemento y por luchar contra la gentrificación, los machirulos y los políticos corruptos.

DEFINE LOS VELOS Y HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

Antes de iniciar la aventura, todos los miembros de la mesa debéis definir las herramientas de seguridad que queráis utilizar y los temas o escenas que deben evitarse durante la partida para que nadie se sienta incómodo durante la sesión de juego. Podéis escoger los elementos que no queráis incluir durante la partida previamente o podéis utilizar un mecanismo de seguridad cuando estos aparezcan. No importa cuál sea la herramienta de seguridad o el tipo de mecanismo utilicéis, pero es importante recordad que el rol es un juego y todos deben pasarlo bien. En caso de que consideréis entre todos que no necesitáis una herramienta de seguridad tampoco pasa nada, pero en ese caso es necesario que el director de juego se asegure de forma más activa de que ningún miembro de la mesa se sienta incómodo o lo esté pasando mal. Por FaustoRolero

Aquí tienes algunas otras herramientas de seguridad que puedes usar: DEVIR y NetCon

INTERPRETANDO A PERSONAJES MENORES DE EDAD

En esta aventura vais a jugar con PJ que son niñas cazavampiros, concepto que creo que puede ser muy interesante y divertido, pero hay que ser cuidadoso al tratar ciertos temas que van a aparecer en la trama de la aventura.

Además de temas como drogas, alcohol y juego + menores, van a aparecer temas más duros como maltrato y abuso infantil. Vuestras cazadoras de vampiros se van a enfrentar a situaciones muy complicadas como maltrato por parte de policías corruptos, tendrán que enfrentarse a pederastas, peleas a muerte como todo tipo de seres de la más baja estofa donde recibirán daño o incluso podrán morir, torturas para sacarles información, etc.

Todos estos elementos son una fantasía que forma parte de una historia donde el bien ganará al mal. Nunca deben salir de la mesa de juego y deben tratarse con el debido respeto y seriedad.

Si como director de juego o jugador vas a hacer chistes sobre estas duras situaciones que se plantean, te vas a regodear en ellas o buscas disfrutar de ellas más allá del simple juego de rol, que sepas que era una mierda de persona y que te deseo lo peor. Si ves estos comportamientos en tu mesa y no te repugnan y se lo echas en cara, sino que les sigues el juego, también eres una mierda de persona.

Si ves que en tu mesa pasa algo de lo escrito anteriormente, mejor sal corriendo de ahí lo antes que puedas.

Romanceo y amistad

Por otro lado, el romanceo y relaciones sexuales entre PJ y entre PJ y PNJ debería ser otro tema a tratar de forma seria. Estamos interpretando a menores con todo lo que ello ética, moral y legalmente supone. Está claro que tu PJ puede tener un crush por su actor o actriz favorita, por alguien de su clase, etc. pero no debería ir más allá del simple "el DJ te dé un aspecto divertido cuando tu amor platónico está cerca".

Creo que en lugar del tema del romance puedes optar por llevar temas de amistad. Un parte importante de la ambientación trabaja el tema de la amistad, de amigas para siempre, BBF y creo que puede ser una idea diferente y alternativa al romanceo y que puede dar mucho juego y diversión.

PARTICIPAR EN EL PROYECTO

Si te gusta el proyecto, quieres participar y sabes de Git, puedes hacerlo a través de GitHub en este [proyecto](#). Si no estás familiarizado con Git, pues me mandas un DM en mis redes sociales [@Gwannon](#) y hablamos.

Si juegas la campaña y tienes ideas y posibles mejoras, también puedes enviármelas. Estaré encantado de estudiarlas y poneros como beta-testers en los créditos.

ATRIBUCIONES

- ✗ Papel cuadriculado por [kues](#)
- ✗ Canutillo metálico por [upklyak](#)
- ✗ Colmillos de la portada por [vectorpouch](#)
- ✗ Cruz portada por [freepik](#)
- ✗ Nosferatu By [Rachaurux](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Ajo portada por [brgfx](#)
- ✗ Pegatina portada de «Web can do it» por [freepik](#)
- ✗ Decálogo de la cazadora de vampiros basado en [esta hilo de rpg.net](#)
- ✗ Denarios de plata de la [Wikipedia](#) Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 Generic
- ✗ [borderize.com](#)
- ✗ Darker Than Tears By [NanFe](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Retrato de Vlad Tepes [Wikipedia](#)
- ✗ Cuatro modelos de pililla benditera o aguabenditeras de loza popular española [Wikipedia](#)
- ✗ Pegatina contraportada BFF por [brgfx](#)
- ✗ TMNT sewer | By [Tonywashingtonart](#) Creative Commons Attribution-

- NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ [Pistola agua Xiaomi](#)
- ✗ Versatile Red Swiss Army Knife by [brgfx](#)
- ✗ Foto llama andina [wirestock](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Wall mounted combination key safes by [Acabashi](#) Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International
- ✗ Vampire Anatomy I By [DanielGovar](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Young woman boxer training at the gym por [senivpetro](#)
- ✗ vamp it up By [NanFe](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Painting sketch By [ArthurHenri](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial- ShareAlike 3.0 License
- ✗ Textura de graffiti de pared en blanco y negro por [vector_corp](#)
- ✗ Iconos de día y noche por [brgfx](#)
- ✗ Wide shot of a modern and busy city with dark clouds and orange sky by [wisetock](#)
- ✗ Bluetexture by [tirachard](#)

JERGA



Aquí tienes un listado de jerga más común.

- ✗ **Beef:** Tirar beef hace referencia a un enfrentamiento o discusión en público.
- ✗ **Bro:** De brother (hermano). Es el nuevo "tío".
- ✗ **Buenro:** Abreviatura de buen rollo.
- ✗ **Bugeado (Bugueado):** Que falla o tiene errores. Se usa con tecnología.
- ✗ **Calle (Tener o no tener):** Tiene mucha experiencia.
- ✗ **Chetao (Chetadísimo):** Que hace trampas o que es tan superior al resto que parece que hace trampas.
- ✗ **Cool:** Es el nuevo mola.
- ✗ **Crack:** Alguien muy torpe y matado en algo.
- ✗ **Crush:** Se refiere tanto a un amor platónico como a la persona que te gusta.

- ✗ **Cringe:** Algo te genera vergüenza ajena o bochorno.
- ✗ **Cute:** Mono en referencia a bonito, achuchable, ... También puede usarse la versión japonesa kawai.
- ✗ **De chill:** Ha sustituido al "de tranqui".
- ✗ **Dejar en leído:** No responderte a los mensajes.
- ✗ **Evento canónico (Es canon):** Significa que es un momento de tu vida que no puedes cambiar y que te define para siempre.
- ✗ **Exposear:** Alguien exposeado es alguien expuesto, que le han pillado en una situación comprometida.
- ✗ **Fachero:** Algo fachero es algo que es chulo o bonito.
- ✗ **Funar:** Cancelar portus opiniones.

- ✗ **Goat (Greatest Of All Time):** El mejor de todos los tiempos.
- ✗ **Hater:** De hate, odio en inglés. Persona que odian lo que haces muchas veces por envidia, sobre todo en RRSS.
- ✗ **Hostear:** Ser el anfitrión de un evento.
- ✗ **Hype:** Expectativas desproporcionadas ante la salida de una película, serie, disco, etc.
- ✗ **Lache:** Véase Cringe.
- ✗ **Literal:** Forma de decir que estás de acuerdo con algo tipo Ok.
- ✗ **Malro:** Abreviatura de mal rollo.
- ✗ **Mierder:** Persona indeseable.
- ✗ **Mood:** Estado anímico o humor que tienes. Es normal poner un meme + My mood para mostrartu estado anímico actual.
- ✗ **Muchotexto:** Te están llamando pesado y debes callarte.
- ✗ **NPC (Non Playable Character):** Gente que no aporta nada.
- ✗ **PEC (Por el culo):** Algo que te gusta muchísimo.
- ✗ **POV (Point of view):** Para marcar algo como que es personal, como tú lo ves o como atite afecta.
- ✗ **Pro:** De profesional. Alguien que es bueno en algo.
- ✗ **Random:** Algo es al azar.
- ✗ **Rentar:** Si algo te renta o no te renta quiere para decir que algo te compensa o no.
- ✗ **Sapo:** Chivato, soplón.
- ✗ **Servir coño:** Cuando alguien que ha hecho algo muy bien.
- ✗ **Shippeo:** Imaginar y querer que dos personas mantengan una relación amorosa.
- ✗ **Siete veinticuatro:** Todo el rato. 24 horas al día, 7 días a la semana.
- ✗ **Stalkear:** Revisar de forma obsesiva y oculta los perfiles en redes de otra persona.
- ✗ **Traerté:** Tener algo interesante que contar.
- ✗ **Tryhardear:** No rendirse.
- ✗ **Ubícate:** Si alguien te lo dice, quiere decir que te pongas al día de algo que está pasando ahora mismo.

NOTAS

ESQUEMA DEL PLAN

DRAMATIS PERSONAE

TARJETAS DE DÍA Y NOCHE

Día



Noche



Añochecer



Amanecer



HOJA DE PERSONAJE

IDENTIDAD

Nombre Nick

Descripción

Capacidad de recuperación

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

Concepto principal CAUTO

Complicación FURTIVO

INGENIOSO

LLAMATIVO

ESTILOS

RÁPIDO

VIGOROSO

PROEZAS

Descripción

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

2 Leve

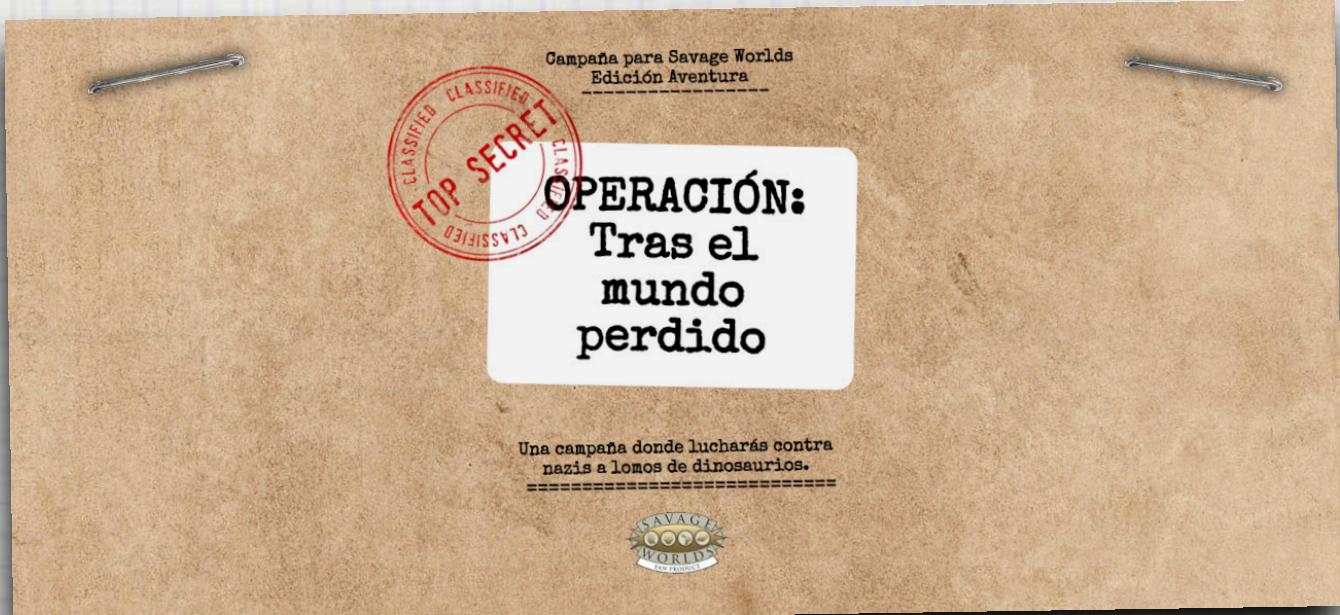
4 Moderada

6 Grave

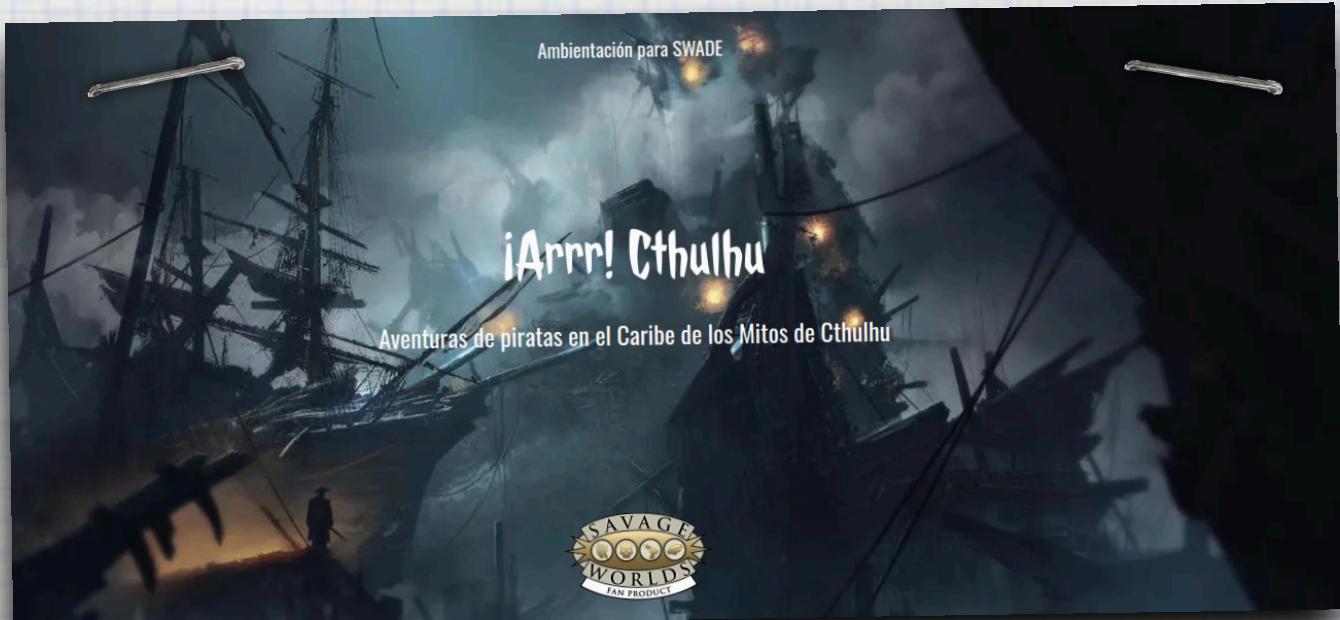
1 2 3

OTROS PROYECTOS QUE TE PUEDEN INTERESAR

Si os ha gustado esta campaña podéis probar otros de mis proyectos para Savage Worlds. Animaros y dadles un poco de cariño.



OPERACIÓN: Tras el mundo perdido - Una campaña donde lucharás contra nazis a lomos de dinosaurios.



¡Arrr! Cthulhu: Aventuras de piratas en el Caribe de los Mitos de Cthulhu



Mil y Un Ghules: Aventuras de horror cósmico en los cuentos de las Mil y Una Noches





Guía de Cazavampiros para niñas molonas

por Berta de Cantaverno

Soy Berta de Cantaverno y he escrito este libro. Tienes en tus manos la guía definitiva para convertirte en una cazadora de vampiros. Te cuento todo lo que sé sobre los vampiros y sus planes y cómo acabar con ellos y desmantelar sus planes. También te explicaré los mejores trucos del oficio que no podrás encontrar en YouTube ni en Twitch. Para jugar esta ambientación solo necesitas el Reglamento de FATE Acelerado. Este libro contiene:

1. Un montón de información sobre los vampiros y cómo matarlos. Sus puntos fuertes, sus debilidades y cómo aprovecharlas, sus rutinas y en general como funciona todo su oscuro mundo.
2. Reglas para montar tu grupo de cazadoras de vampiros como enfrentarte a los grandes planos vampíricos que estén desarrollándose en tu barrio.
3. «Buenos días, señor vampiro», una campaña en la que descubrirás la existencia de vampiros, aprenderás a combatirlos y evitarás que ejecuten sus malvados planes en tu barrio.

AVISO: Este juego es sobre niñas que cazan vampiros, pero **no es para niños**. Tiene temas adultos, situaciones escabrosas y violencia en la que se verán enredados menores, así que deberías avisar a tu mesa de lo que se va a encontrar durante las partidas.

Creado por Gwannon

