



Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno





Fecha estimada de publicación: Finales de 2025

Versión: BETA 0.4

Páginas: 47 páginas

Palabras: 7719 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	Las si★s	32
Me llamo Berta de Cantaverno, tengo 12...	7	Anatomía de un vampiro	34
Los vampiros	8	Buenos días, Sr. Vampiro	35
De dónde vienen?	9	Resumen [Aviso Spoiler]	36
Cómo son?	10	Hasta luego, Maricarmen	36
Dónde duermen?	13	Multiple choices	36
Cómo matarlos?	15	Epílogo	37
Cómo frustrar sus planes?	18	Inspiración	38
Cómo se defienden?	19	Define los velos y herramientas de seg...	38
Cómo puedes defenderte de ellos?	21	Participar en el proyecto	39
Y si me convierto en vampiro?	23	Atribuciones	39
Bibliografía para cazavampiros	24	Notas	40
Reglas del juego	25	Esquema del plan	41
Defínite como cazadora de vampiros	26	Dramatis personae	42
Regalos de cumpleaños y Navidad útil...	28	Hoja de personaje	43
El mundo cuando tienes 12 años	31	Otros proyectos que te pueden intere...	44

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 si quieres 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?

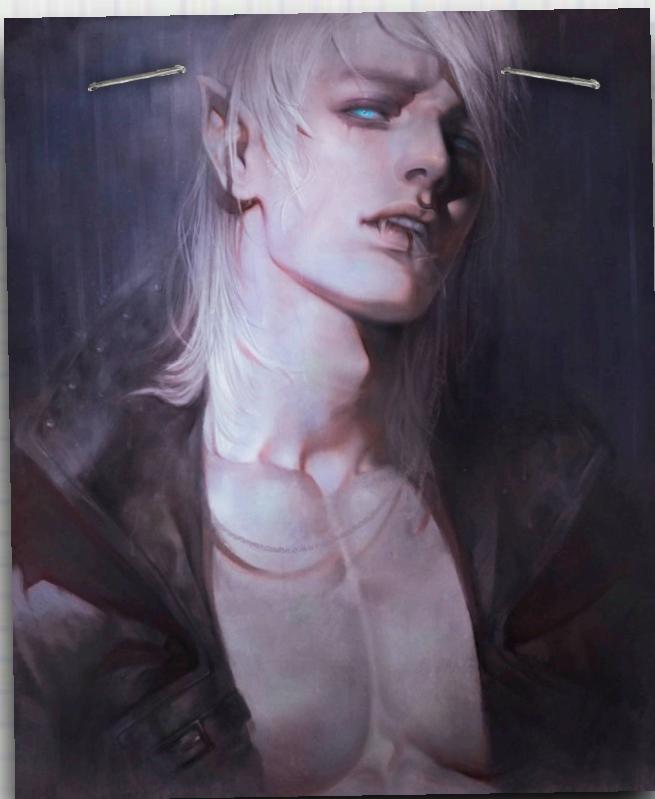
De normal son guapos a rabiar en lo que he denominado su forma **Crush**. Son seductores, tienen voz de K-Poper y se mueven también como ellos. Puedes de cualquier forma no hay un patrón, pero siempre están más pálidos de lo normal y no suelen tener casi bello corporal y es facil detectarlo, porque son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

El problema es que después te deja muy doblada. Ytras unos minutos (siguiente escena) 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.

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 doceles 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 un despacho donde duermen, o quizás tengan una alquilada una tienda 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 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 salvavivas 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

XXX

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 sanguíuelas. 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 facil 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 bebes.

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 bridas que usa la

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 detu 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 bacon chungo, pero ni lo notan.

CÓMO FRUSTRAR SUS PLANES?

xxx

Detrás de todo plan vampírico siempre hay un vampiro muy viejo, un Lord, una Lady o una 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 Vampiros, 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.

xxx

El ego

El ego de un Lieges Vampiros es uno de sus mayores defectos y es fundamental usarlo para desbaratar su plan.

xxx

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

xxx

Ataques físicos

xxx

Siempre que sea posible un Liege Vampiro no se manchará ~~tas manos de sangre~~ no intervendrá directamente en combates, eso supone muchas veces pasar a su forma Trash y lo odian. Siempre tratan de trabajar a través de agentes humanos o sus sirvientes.

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 siervos o protectores.

XXX

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. Vigila 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 Liege 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.

Aliados?

TUS AMIGAS. No hay más.

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, buscate un final que esos cabrones no olviden jamás.

Si vas caer que no sea sola.

Cómo te transformas en vampiro?

Para acabar convertida en un vampiro es importante como se 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 tú cuerpo está muy débil, no puede combatirla y está termina apoderándose de tí.

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 tí 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 achacandolo a otras cosas.

Los vampiros noobs son fáciles de cazar, así que aprovechálos para entrenar a las nuevas reclutas de tu panda de cazadoras.

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 tantear lo que piensan de Vampilaura y los de su calaña.
- ✗ **Lo que hacemos en las sombras**. La tendrás que ver a escondidas, porque "tratamos 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.

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. Alguno de tus aspectos podría estar relacionado con tu forma de ganarte la vida.

Pides la paga: Pides a tus padres la pagatodas 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 finjas, 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 báculo 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.

Si la forma de ganarse la vida de alguien de tu mesa no se ajusta a ninguna de estas opciones, podéis evaluar, 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.



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.

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.

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

Estatecnología retro, como dice mitío, es la leche. Con 12 años o menos es complicado tener un móvil, pero es fácil tener unos walkie-talkies para comunicarte contus 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 (mitío se puso muy pesado con eso cuando me enseño 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, cascós, 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.

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 dar el cante.

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

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.

Situ 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 tutio, el heavy trasnochado.

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 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 sistas más a fondo.

Cómo montar y organizar el grupo

XXX

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.

Las reglas de la panda

Mi grupo de cazadoras creó estas reglas que todas seguimos y ninguna a 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 corrais aventuras podeis establecerlas o incluso cambiarlas con el tiempo.

Las reglas que se creen para tu grupo de cazadoras puedes dejar que sean invocados como aspectos en momentos críticos. Sí 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 chinches 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.

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.

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.

ANATOMÍA DE UN VAMPIRO

XXX

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.

RESUMEN [AVISO SPOILER]

XXX

HASTA LUEGO, MARICARMEN

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

XXX

MULTIPLE CHOICES

En este punto de la historia empecé a seguir diferentes pistas y cada pista me fue llevando a un 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

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.

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

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 1 By [Tonywashingtonart](#) Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivatives Works 3.0 License
- ✗ Pistola agua Xiaomi
- ✗ Versatile Red Swiss Army Knife by [brgfx](#)

NOTAS

ESQUEMA DEL PLAN

DRAMATIS PERSONAE

HOJA DE PERSONAJE

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

Capacidad de recuperación

Puntos de destino actuales

ASPECTOS

ESTILOS

Concepto principal

CAUTO

Complicación

FURTIVO

INGENIOSO

LLAMATIVO

RÁPIDO

VIGOROSO

PROEZAS

Descripción

ESTRÉS

CONSECUENCIAS

2

Leve

4

Moderada

6

Grave

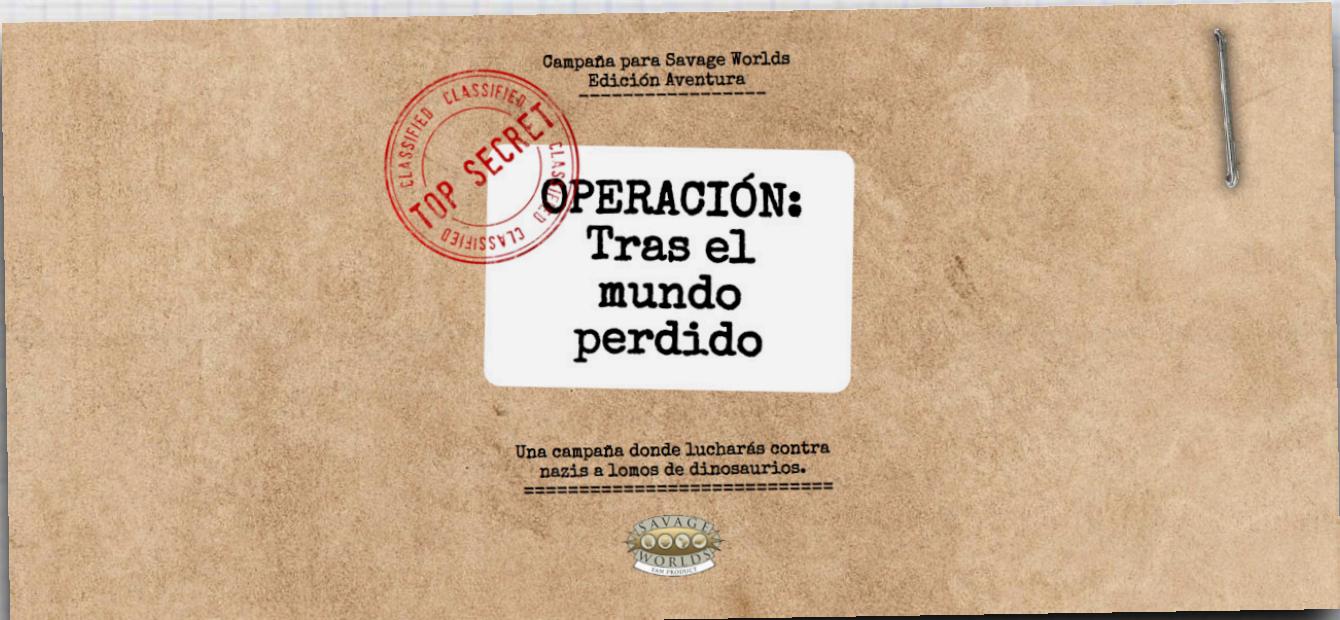
1

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.
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

