

# Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno





Fecha estimada de publicación: Finales de 2025

Versión: BETA 0.2

Páginas: 42 páginas

Palabras: 4536 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-ninos-y-ninas-molones> y el código original puede obtenerse en <https://github.com/gwannon/ideasRoleras>. 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.

Introducción	6	El mundo cuando tienes 12 años	26
Me llamo Berta de Cantaverno, tengo 12...	7	Las sistars	27
Los vampiros	8	Anatomía de un vampiro	28
¿De dónde vienen?	9	Buenos días, Sr. Vampiro	29
¿Cómo son?	10	Resumen [Aviso Spoiler]	30
¿Dónde duermen?	11	Hasta luego, Maricarmen	30
¿Cómo matarlos?	12	Epílogo	31
¿Cómo frustrar sus planes?	15	Inspiración	32
¿Cómo se defienden?	16	Define los velos y herramientas de seg...	32
¿Cómo puedes defenderte de ellos?	17	Participar en el proyecto	33
Sirvientes humanos	18	Atribuciones	33
Bibliografía para cazavampiros	19	Notas	34
¿Y si me convierto en vampiro?	20	Esquema del plan	35
Reglas del juego	21	Dramatis personae	36
Defínete como cazadora de vampiros	22	Hoja de personaje	37
Regalos de cumpleaños y Navidad útil...	24	Otros proyectos que te pueden intere...	38

# Introducción



# 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, mesopotámica mesopotámica, egipcia o etrusca y casi siempre tiene toque bíblico, donde castiga con el vampirismo a un malo malísimo.
- ✗ **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.

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

# ¿CÓMO SON?

xxx

Normalmente los vemos así



En realidad son así



No te putopilles

## Alimentación

xxx

Los vampiros, si están asentados y no tienen problemas, suelen beber sangre unas tres veces a semana. Pero en casos de necesidad puede subsistir con una vez semanal.

xxx

## Víctimas

xxx

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.

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.

# ¿DÓNDE DUERMEN?

XXX

# ¿CÓMO MATARLOS?

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

## Estacas de madera

xxx

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



La combinación estaca en el corazón + corta cabeza es lo más efectivo. De hí si que retorna ninguno. El problema es que cortar un cuello es muy difícil con el cuchillo jamonero.

## Ajo

xxx

El ajo picado o en polvo son igual de efectivos que las cabezas de ajo y es mucho más práctico.

## Te 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

xxx

## 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 son más débiles.

xxx

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

Las linternas UV (ultravioletas) que todos conocemos como luz negra funcionan de lujo. Puedes quedar de rarita llevando una en la mochila, pero 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 Julian 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.

## 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 lasbridas 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.

- ✗ No te 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 taser solo churruscan un poco su piel y  
huele a bacon chungo, pero ni lo notan.

✗ xxx

# ¿CÓMO FRUSTRAR SUS PLANES?

XXX

# ¿CÓMO SE DEFIENDEN?

XXX

# ¿CÓMO PUEDES DEFENDERTE DE ELLOS?

xxx

## Ajo

xxx

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.

## Entrenamiento de combate

xxx

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.

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

xxx

## Invitación a entrar

Las sanguisueñas 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.

xxx

## ¿Puedes consumir sangre de vampiro?

Puedes, otra cosa es que debas. Beber sangre de vampiro te dan superpoderes a lo Capitana Marvel, eres más fuerte, más rápida, más resistente y puedes flotar, pero te deja baldado cuando se termina el efecto.

xxx

## 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.

# SIRVIENTES HUMANOS

Los siervos, ghouls, thralls, renfields son xxx

xxx

# BIBLIOGRAFÍA PARA CAZAVAMPIROS

Aquí tienes algunos libros, pelis y podcasts que te pueden dar más información.

- ✗ 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.
- ✗ 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**
- ✗ 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.

XXX

# ¿Y SI ME CONVIERTO EN VAMPIRO?

XXX

# Reglas del juego

---

# DEFÍNETE COMO CAZADORA DE VAMPIROS

## 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 pagatadas 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 banda 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.

**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 matematicas puede ayudarte a revisar un libro de cuentas y encontrar en que gastan los vampiros su dinero, mientras que ser una maquina en Lenguage permite 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

Tu pistola de agua cargada de té de ajo es tu arma más poderosa contra las sanguijuelas.

xxx

## 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-talkie para comunicarte contus sistars. 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 enseñó a usarlo) serían la leche.

## Navaja suiza

xxx

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.

## 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, ...

xxx

## Sudaderas con choto

Las sudaderas grandes son muy útiles sobre todo anchas. Pasas desapercibidas, ocultas tú 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 look perfecto de la cazavampiros.

## Muñequeras y chokers de pinchos

xxx

Si tu look es un poco alternativo, podrás llevar estos complementos sin dar mucho el cante.

También puedes pedirlo como parte de un disfraz de Halloween.

# 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 SISTARS

xxx

Tu pandilla puede ser otra fuente importante de aspectos secundarios, quizás tengas una relación especial con una de ellas o seaís familia. Si has dejado algún aspecto sin definir puede que al principio de tus aventuras puedas rellenarlo cuando las conozcas más a fondo.

## Las reglas de la panda

xxx

1. BBF. Mejores amigas para siempre.
2. Nadie se queda atrás, salimos todas o no salimos ninguna.
3. Ni una más.

## Un lugar de reunión

xxx

## 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

Tu profesora de Ciencias Sociales, Maricarmen, ha muerto y tu 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 conozco muy creppy. Solo mira a los presentes, saca fotos a escondidas y teclea cosas en el móvil, todo muy sospechoso.

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.

## 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 betatesters en los créditos.

# ATRIBUCIONES

- ✗ Papel cuadriculado por [kues](#)
- ✗ Canutillo metálico por [upklyak](#)
- ✗ Colmillos portada por [vectorpouch](#)
- ✗ Cruz portada por [freetepik](#)
- ✗ 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 [freetepik](#)
- ✗ 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](#)

**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

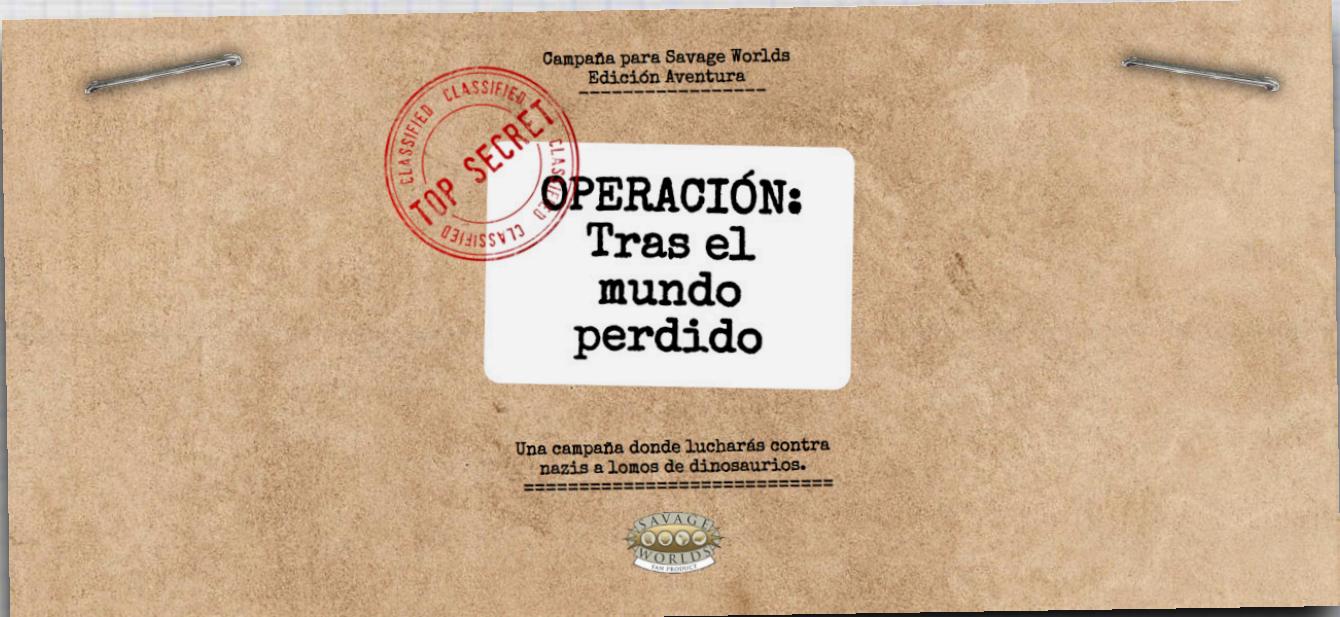
1

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 Beta de Cantaverno

Soy Beta 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