



Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno

Fecha estimada de publicación: Finales de 2025

Versión: BETA 0.1

Páginas: 13 páginas

Palabras: 1345 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 Balsara, 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.

Reglas de la campaña	5	Epílogo	11
Creación de PJ	6	Define los roles y herramientas de seg...	12
Interpretando a menores de 12 años	7	Participar en el proyecto	12
Buenas noches Sr. Vampiro	9	Atribuciones	12

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.

Reglas de la campaña

XXX

Creación de PJ

XXX

Interpretando a menores de 12 años

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

Consejos a la hora de llevar menores de 12 años

Las aventuras con PJ menores o adolescentes tienen sus propias reglas porque su mundo es diferente al de los adultos.

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 los críos son solo fantasías de sus cerebros sobreexcitados y no perderán un segundo en corroborarlas. Es importante para la ambientación que vean muy claro que por ese lado no tendrán la más mínima ayuda. Esto hará que si haces que al final aparezca un adulto para ayudarles sea más impactante.

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

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, las herramientas son tamaño adulto. No pueden hacerse pasar por un mercader poniéndose su ropa, tendrán que subirse uno encima del otro o usar zancos.

Por otro lado, será más fácil librarse 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 y niños armados y con intenciones agresivas podría ser considerado una amenaza.

Nadie se fija en los niños

Puedes entrar en sitios en los que los adultos no pueden, principalmente porque no eres una amenaza. Solo necesitas una buena excusa. Vete a cualquier bar de tu barrio 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.

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 una aspecto negativo que se use contra ellos y que de xxx, como que hace mucho ruido, siempre rompe cosas, etc.

Ganarse la vida en el barrio

Un elemento definitorio de tu PJ joven es como se busca la vida en el barrio, no solo va a marcar su forma de vida, sino también su ética y su relación con la ley. Alguno de sus aspectos podría estar relacionado con su forma de ganarse 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.

Robando: Entras en los supermercados y robas cosas que luego revendes a tu banda o a adultos.

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 ha aprendido a fingir pena para aflojar las bolsas de tu audiencia. Ganas un nivel de Persuadir.

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.

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

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

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 tu alguien de tu mesa no se ajusta a ninguna de estas opciones, podéis mirar otras opciones, pero no deberías aceptar profesiones que vayan en contra de derechos de la infancia como prostitución infantil.

Buenas noches Sr. Vampiro

XXX

Epílogo



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.

Atribuciones

- X https://www.freepik.es/foto-gratis/textura-papel-cuadriculado_932591.htm
- X https://www.freepik.com/free-vector/notebook-spiral-wire-binds_12632847.htm
- X https://www.freepik.com/free-vector/vampire-mouth-with-fangs-set-female-red-lips_6690894.htm
- X <https://borderize.com/>

Guía de Cazavampiros niñas molones

por Beta de Cantaverno

Creado por Gwannon

xxx. Este libro contiene:

1. xxx.
2. xxx.
3. xxx.

Para jugar esta ambientación solo necesitas el Reglamento de Fate Condensado.