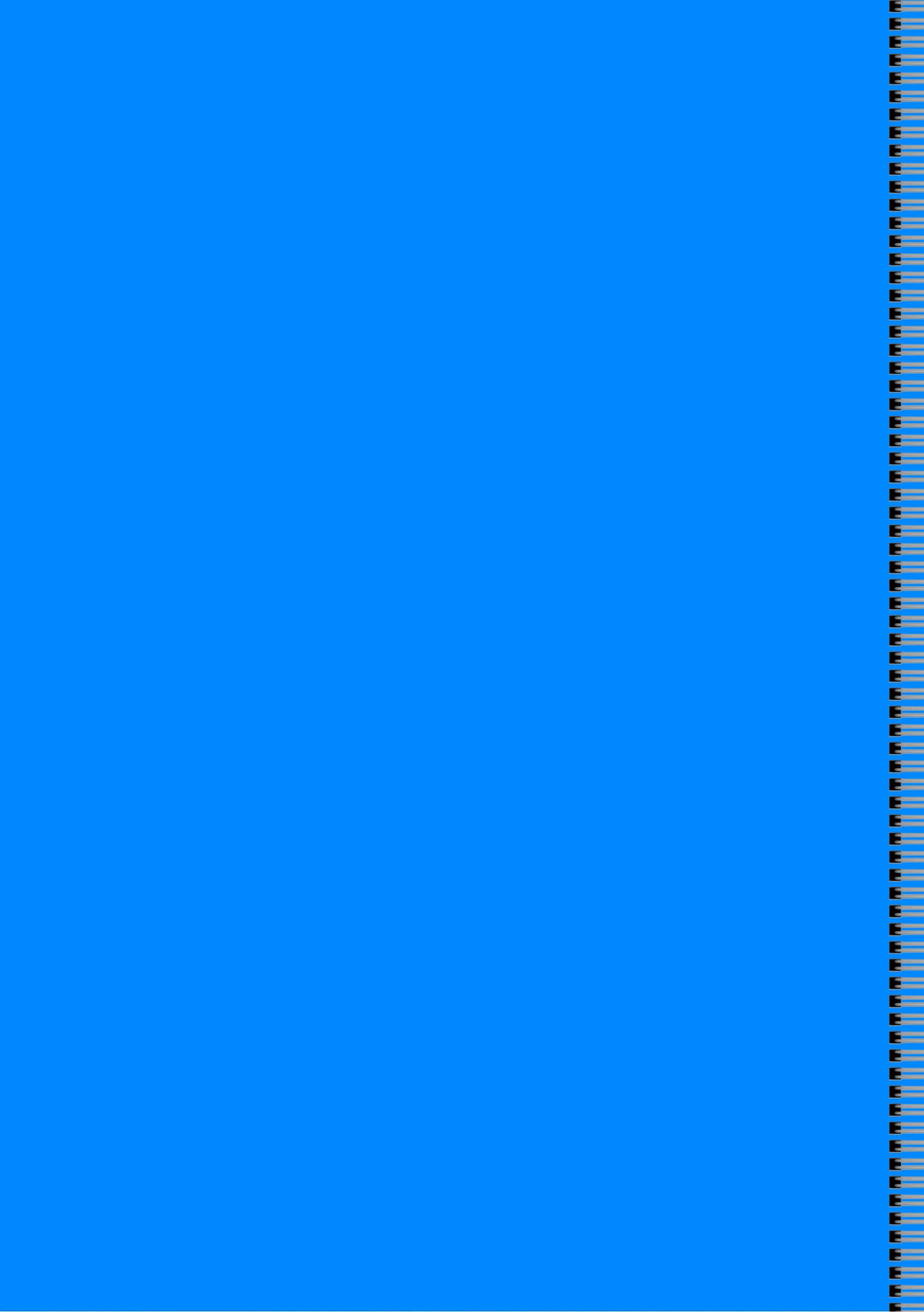


# Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno



Fecha estimada de publicación: Finales de 2025

Versión: BETA 0.2

Páginas: 32 páginas

Palabras: 2286 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	Creación de PJ	19
Decálogo del cazavampiros	8	Interpretando a menores de 12 años	20
Los vampiros	9	Buenas días, Sr. Vampiro	21
¿De dónde vienen?	10	Epílogo	23
¿Cómo son?	11	Define los velos y herramientas de seg...	24
¿Dónde duermen?	12	Participar en el proyecto	24
¿Cómo matarlos?	13	Atribuciones	24
¿Cómo frustrar sus planes?	14	Notas	25
¿Cómo se defienden?	15	Esquema del plan	26
¿Cómo puedes defenderte de ellos?	16	Dramatis personae	27
Bibliografía para cazavampiros	17	Hoja de personaje	28
Reglas de la campaña	18	Otros proyectos que te pueden intere...	29

# 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 hacer tu directo de Twitch.

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

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

No te creas ninguna de las explicaciones de los mayores, son todas mentiras. Están todos manipulados por los vampiros o directamente les sirven.

# Decálogo del cazavampiros

1. xxx
2. xxx
3. xxx
4. xxx
5. xxx
6. xxx
7. Te leerás Drácula todos los años, hay que revisar las bases cada poco tiempo.
8. Note fies de la 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 Amigos. Además nadie puede hackearlo lo que tengas en papel.
10. Sororidad Confía en tus amigas, ellas son tu fuerza.

# Los vampiros

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

xxx

## ¿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.

Estás son las que veo más probables:

- ✗ **Maldición:** hay varias opciones en cuanto a su época, mesopotámica mesopotámica, egipcia o etrusca y casi siempre tiene toques bíblicos, donde castiga con el vampirismo a un 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.

Sí tienes tu propia teoría mandame un MD explicandome la, igual estamos ante la verdad.

¿Cómo son?

XXX

¿Dónde duermen?

XXX

# ¿Cómo matarlos?

xxx

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



xxx

## Cosas que podrían funcionar o no

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

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

✗ 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.

✗ La linternas UV (ultravioletas) que todos conocemos como luz negra funcionan de lujo. Puedes quedar de rarita llevando una en la mochila, pero ademas puedes usarlas para detectar fluidos.

✗ Las cosas bañadas en plata son tan utiles como si fueran de plata y ¡¡¡¡MUCHO MÁS BARATAS!!!!!!

✗ xxx

¿Cómo frustrar sus planes?

xxx

# ¿Cómo se defienden?

XXX

# ¿Cómo puedes defenderte de ellos?

xxx

## 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 tiene aluminio y en esos se reflejan. 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.

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

## ¿Aliados?

xxx

# Bibliografía para cazavampiros

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

- X Drácula de Bram Stoker. El libro texto básico que es recomendable releer cada poco.  
Recuerda el 7º mandamiento de la cazavampira molona.
- X Nosferatu. Puedes encontrarte dos versiones, una con mala calidad y sin sonido y la nueva que si tiene sonido y mucha calidad. La que encuentres.
- X Jóvenes ocultos. Película muy viejuner que pillas a la noche en canales cutres, pero le chifla a mí tío. Fiel reflejo de lo que pasa cuando los mayores no nos creen.
- X Saga Crepúsculo. Pura propaganda vampira.  
**NO VER NUNCA**
- X Monster High. Perfectas para verla contus amigas y tantejar lo que piensan de Vampilaura y los de su calaña.

XXX

# Reglas de la campaña

---

xxx

## Creación de PJ

xxx

### Aspectos extras

A parte de los aspectos normales de FAE, tienes una serie de aspectos extras.

- X Soy pequeña
- X 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 de xxx, como que hace mucho ruido, siempre rompe cosas, etc.

### Ganarse la vida en el barrio

Un elemento definitorio de tu joven cazavampiros 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 paga todas 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 pandilla 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 fingas, 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 de 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.

# Interpretando a menores de 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, las herramientas son tamaño adulto. No puedes hacerse pasar por un adulto poniéndote su ropa, tendrás que subirte uno encima de una amiga 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 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.

**Buenas días, 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

- ✗ Papel cuadriculado por kues.
- ✗ Canutillo metálico por upklyak
- ✗ Colmillos portada por vectorpouch
- ✗ Cruz portada por fleepik
- ✗ 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

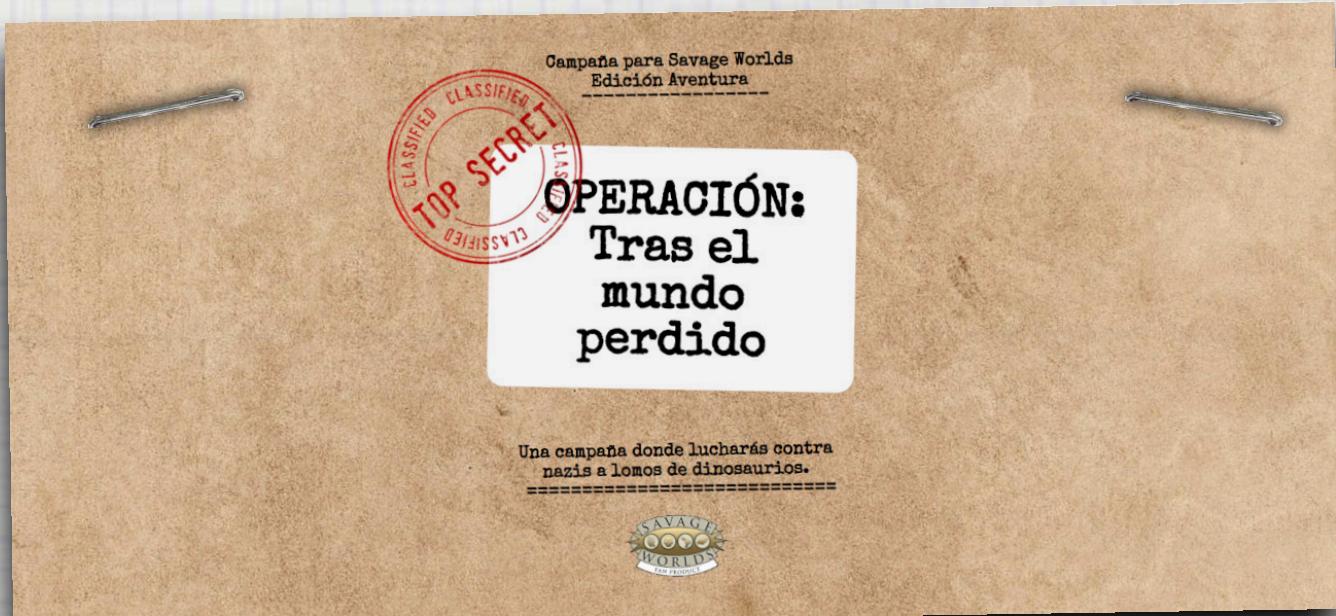
2

3

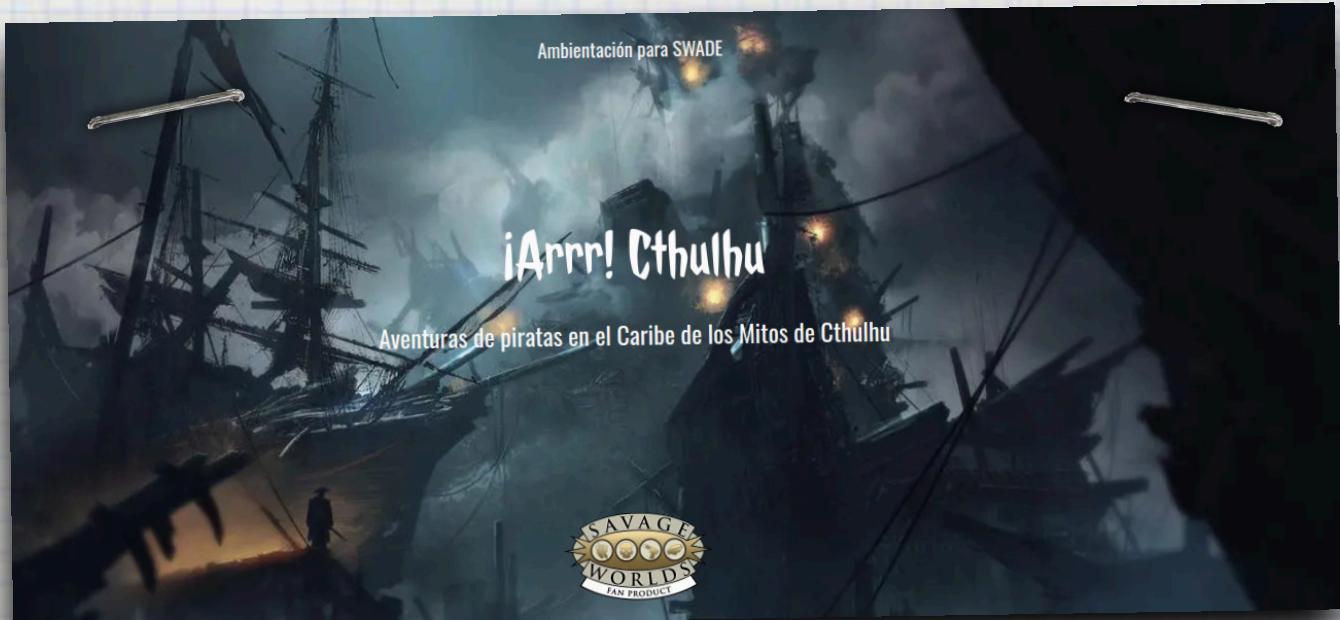
6

# 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

Creado por Gwannon

xxx. Este libro contiene:

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

Para jugar esta ambientación solo necesitas el Reglamento de FATE Acelerado.