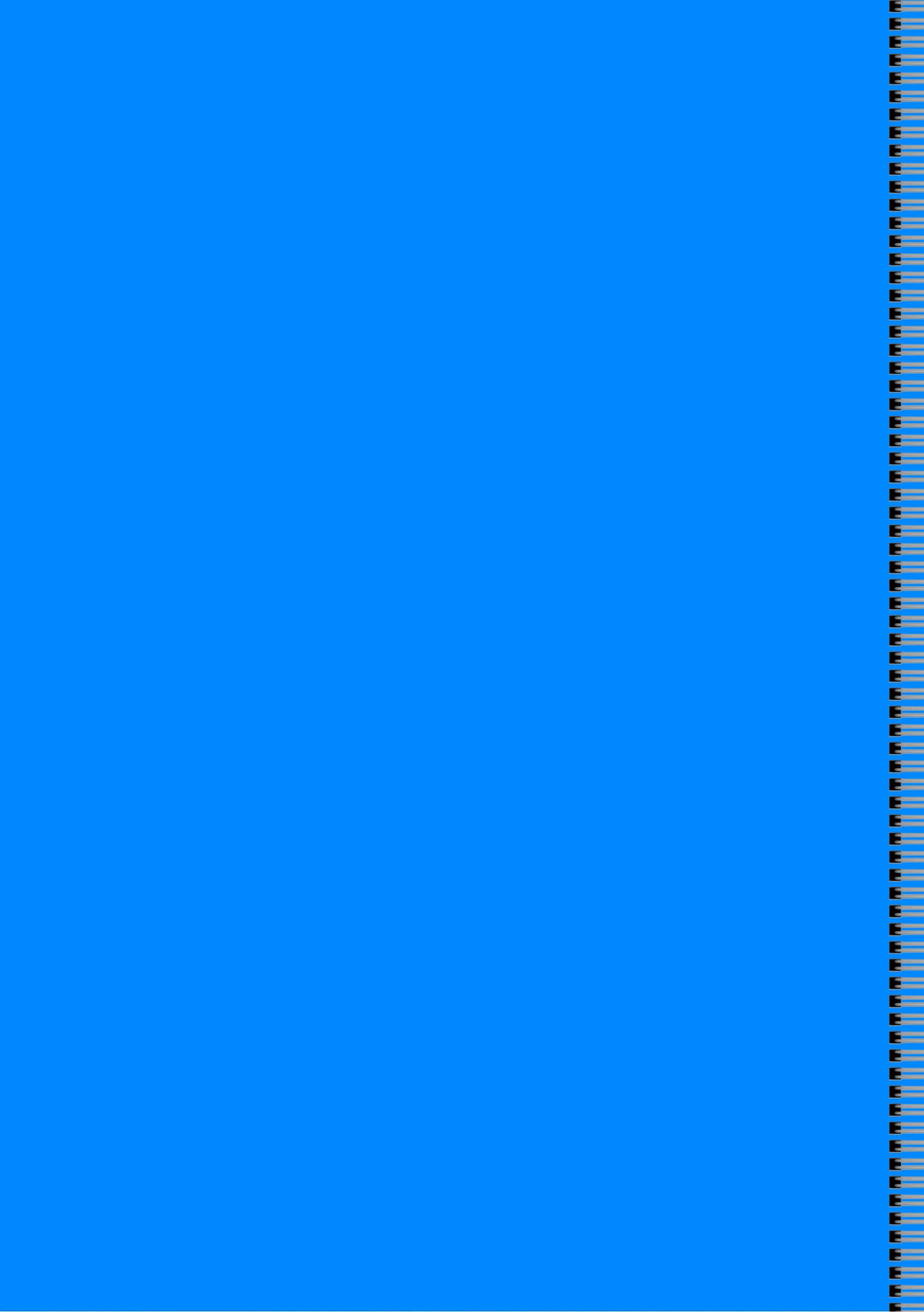


# Guía de Cazavampiros para niñas molonas

Por Berta de Cantaverno





Fecha estimada de publicación: Finales de 2025

Versión: BETA 0.2

Páginas: 37 páginas

Palabras: 3618 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	22
Me llamo Berta de Cantaverno, tengo 12...	7	Las sistas	23
Los vampiros	8	Anatomía de un vampiro	24
¿De dónde vienen?	9	Buenos días, Sr. Vampiro	25
¿Cómo son?	10	Resumen [Aviso Spoiler]	26
¿Dónde duermen?	11	Hasta luego, Maricarmen	26
¿Cómo matarlos?	12	Epílogo	27
¿Cómo frustrar sus planes?	14	Define los roles y herramientas de seg...	28
¿Cómo se defienden?	15	Participar en el proyecto	28
¿Cómo puedes defenderte de ellos?	16	Atribuciones	28
Sirvientes humanos	17	Notas	29
Bibliografía para cazavampiros	18	Esquema del plan	30
Reglas del juego	19	Dramatis personae	31
Defínite como cazadora de vampiros	20	Hoja de personaje	32
Regalos de cumpleaños y Navidad útil...	21	Otros proyectos que te pueden intere...	33

# 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 niños. Tienen 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.

# 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.

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 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 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

Victimas

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?

xxx

## Estacas de madera

xxx

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



xxx

## 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

xxx

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

## Agua bendita

xxx

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.



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.
- ✗ 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.

## 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

## 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.

## ¿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

## ¿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

# Reglas del juego

---

XXX

# DEFÍNETE COMO CAZADORA DE VAMPIROS

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 les dé puntos de destino, 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 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 fingas, pero desde luego has aprendido a fingir pena para aflojar la pasta de los viandantes.

**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.

# REGALOS DE CUMPLEAÑOS Y NAVIDAD ÚTILES PARA MATAR VAMPIROS

xxx

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.

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.

## 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. xxx

## Navaja suiza

## 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

xxx

## Muñequeras y chokers de pinchos

xxx

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

# 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, 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

## 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.

# ANATOMÍA DE UN VAMPIRO

XXX

**Buenos días, Sr. Vampiro**

---

Esta es mi historia, de como me convertí en cazavampiros y libre 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

---

# 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 [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](#)

**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

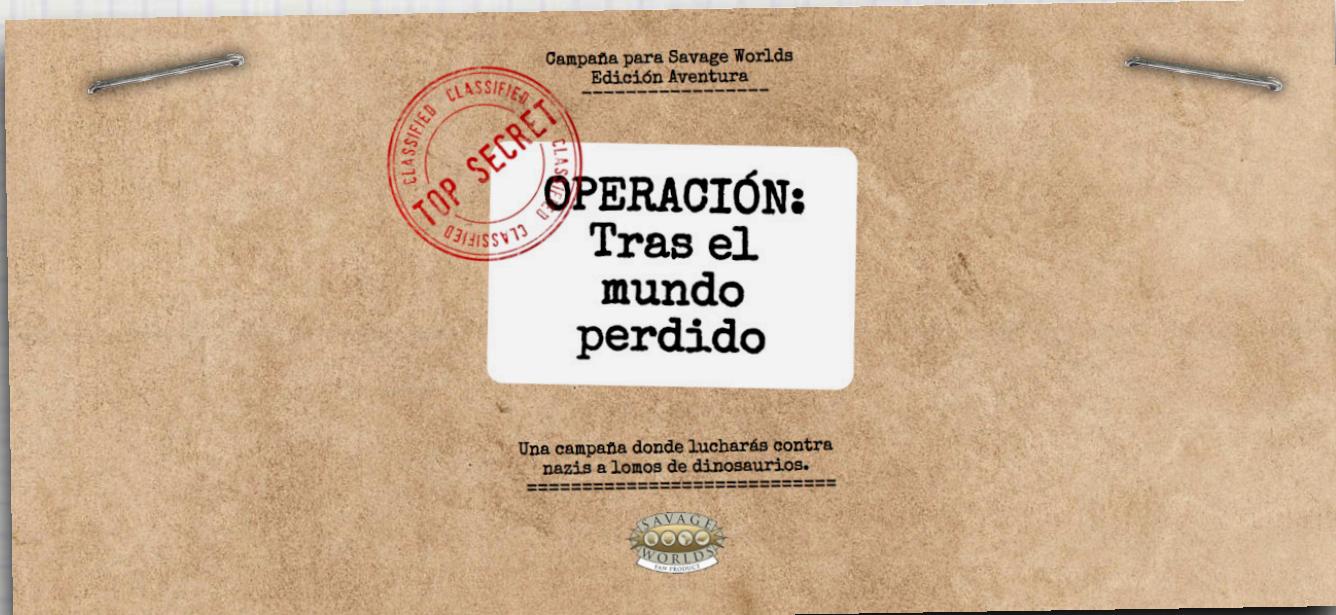
2

3

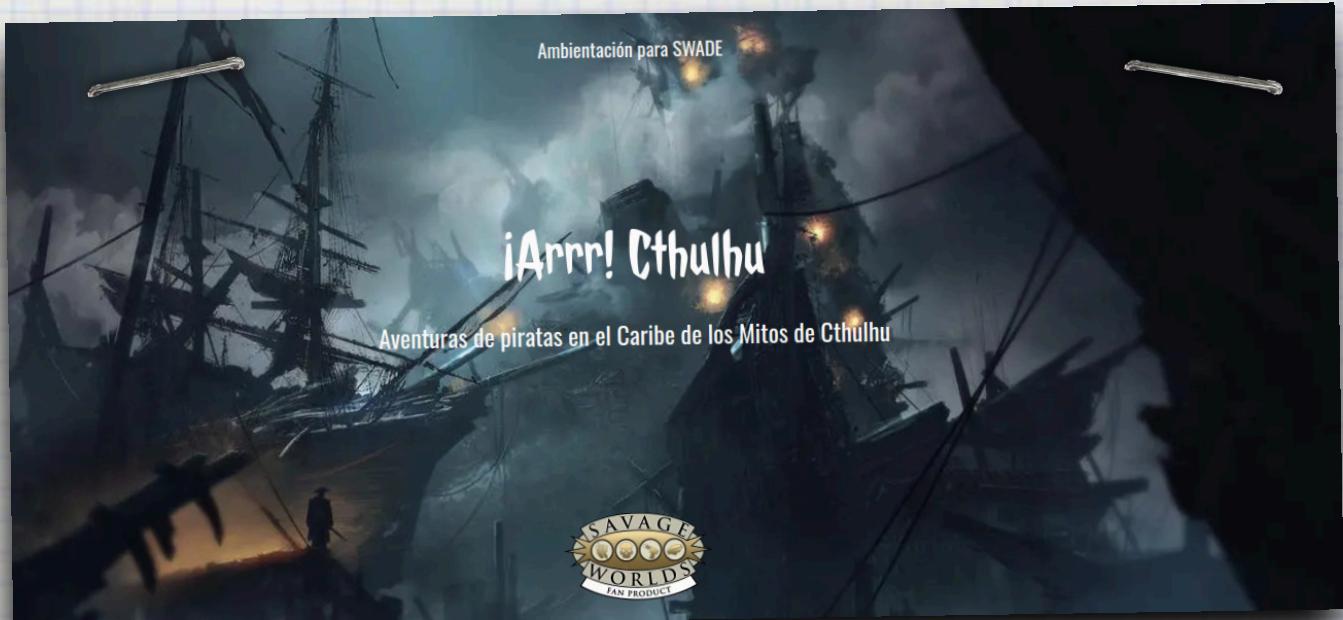
6

# 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

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