

**AVENTURA CONVERSACIONAL CREADA POR
PIPO98**

Aventuras Conversacionales 2007 ©



MANUAL DE INSTRUCCIONES

1.- Introducción.

2.- Ejecución del Programa.

3.- Comandos de la Aventura.

4.- Salvar o Cargar una partida.

5.- Historia vampiresa.

6.- Agradecimientos y Consultas.



INTRODUCCIÓN

Despiertas con la sensación de haber estado dormido un día entero. Tu cuerpo, entumecido, hace ademán de moverse pero tu cerebro le indica que es prácticamente imposible hacerlo en tan reducido espacio.

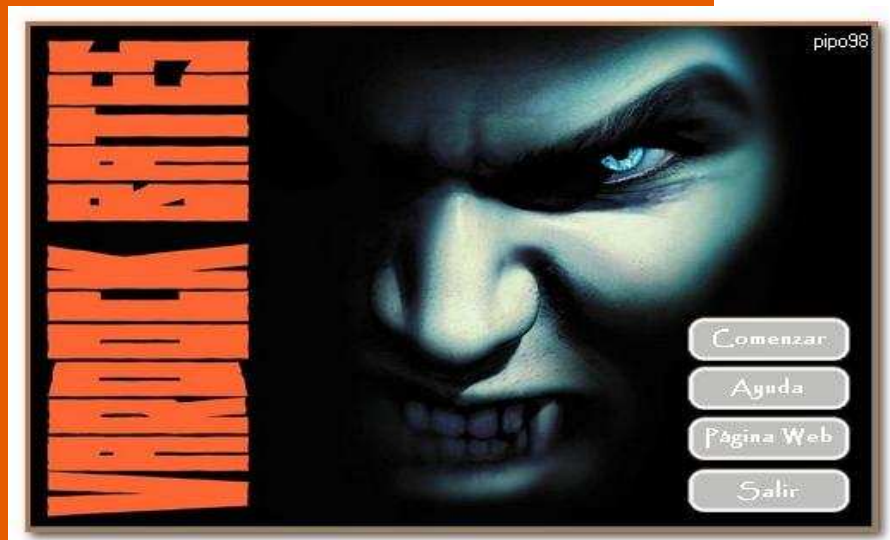
Las gotas de sudor frío de tu frente se abren camino entre las sucias heridas de tu cara y... los nudillos rajados en sangre delatan una cruel lucha de la que no logras acordarte. Llevas puesto unos pantalones vaqueros, acartonados por el barro seco acumulado en su superficie ...

Quizás halla nacido un nuevo héroe, un héroe diferente el cual intentará obtener todas las claves para conseguir esclarecer el misterio que envuelve al «Brazalete Salvador» de Ramsés II.



EJECUCIÓN DEL PROGRAMA

Simplemente tendrás que hacer doble clic con el botón izquierdo en el archivo Vardock Bates.exe. Posteriormente, verás un menú en el que podrás elegir “comenzar” la aventura, “ayuda” (archivo .pdf), “Página web” del CAAD o “Salir” del programa. No es necesario ninguna instalación, el archivo es autoejecutable.





COMANDOS DE LA A.C.

En el transcurso de la aventura podrás usar los siguientes comandos:

DIRECCIONES...

[N] Norte, [S] Sur, [E] Este, [O] Oeste, Subir/Bajar, Entrar/Salir.

OBJETOS...

Coger/Tomar, [Ex], [X] O Examinar. Además de muchos verbos como: Lanzar, Tirar, montar o montarme en, leer, abrir, sacar [objeto] de ...

PSI's...

Hablar con [psi], preguntar a [psi] sobre [asunto], dar [objeto] a [psi], decir a [psi] [asunto].

ADEMÁS DE...

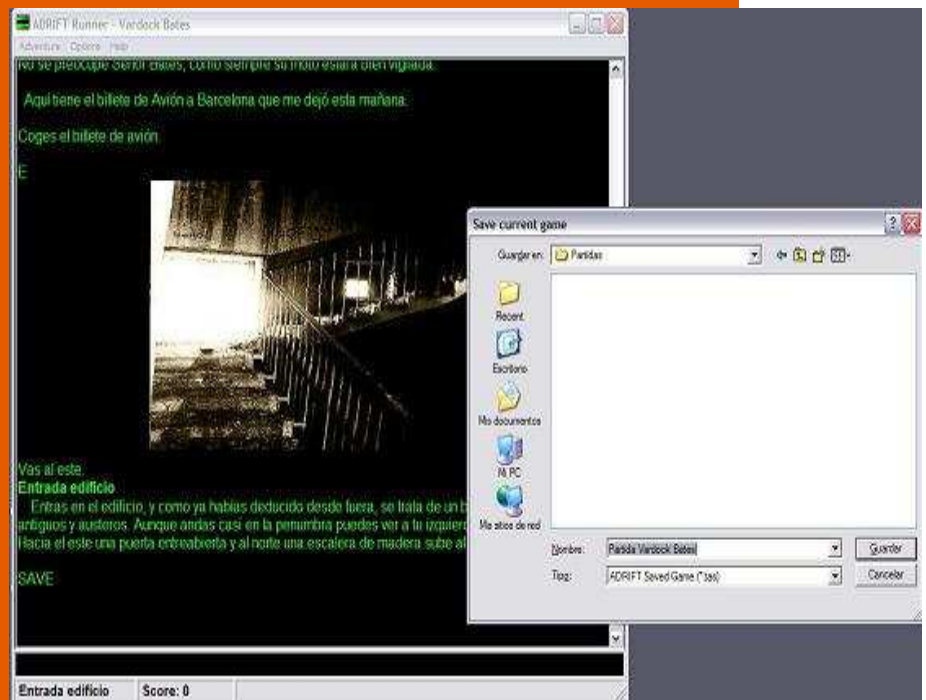
Mirar (repetirá la descripción de la estancia), Ayuda, [I] Inventario, Salidas, despejar o cls, etc. ...

..UTILIZA SIEMPRE INFINITIVOS..



SALVAR O CARGAR PARTIDA

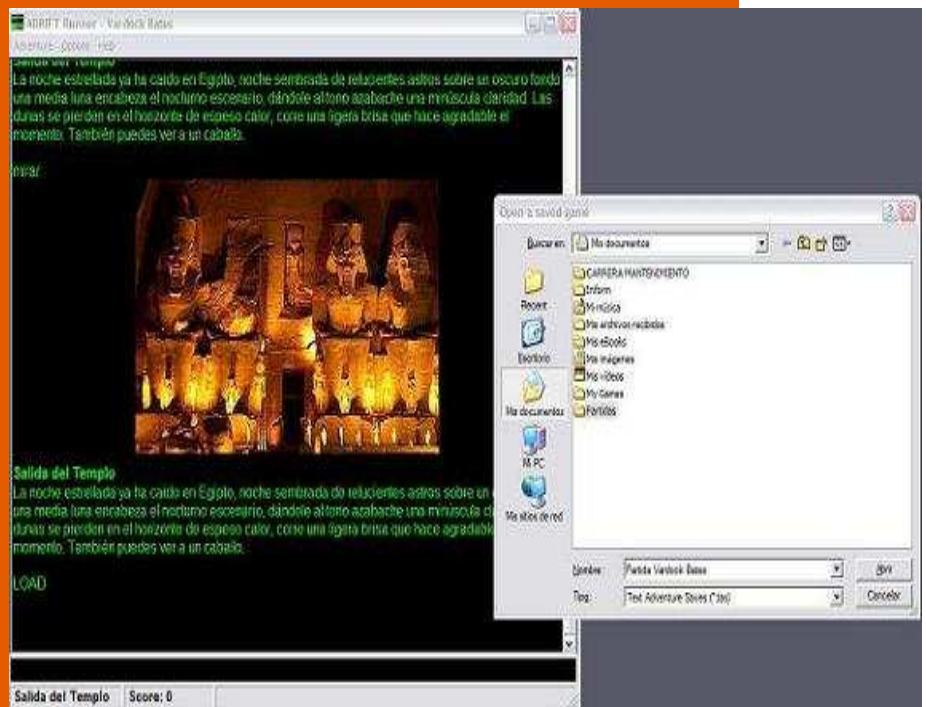
En cualquier momento del juego puedes guardar la partida que estés jugando mediante el comando **SAVE**. Así se creará un archivo **.tas**, el cual podrás guardarlo en la carpeta que elijas.





SALVAR O CARGAR PARTIDA

Mediante el comando **LOAD**, podrás cargar cualquier partida que hallas guardado anteriormente como archivo **.tas**.





HISTORIA VAMPIRESA

Rumania está rodeada por países eslavos, por lo cual los **vampiros** de ambos países son similares. Los **vampiros** rumanos son llamados *Strigoi* basados en el antiguo término griego *strix* que significa “lechuza chillona”, y que también llegó a significar ‘**demonio**’ o ‘bruja’.

Existen diferentes tipos de **strigoi**. Los **strigoi vivos** son brujas con dos corazones, y o dos almas. Poseen la habilidad de enviar sus almas a la noche para encontrarse con otros strigoi o succionar la sangre de los vecinos y seres vivos.

Los **strigoi muertos** son cadáveres vivientes que también beben sangre y atacan a su familia. Los strigoi vivos se convierten en la otra variedad después de muertos, pero también existían otras maneras de transformarse en un strigoi muerto. Otro tipo de **vampiro**, o quizás otro término para el concepto en el folclore rumano, es el Moroi.

La tradición rumana describe miles de maneras de convertirse en **vampiro**. Una persona nacida con una membrana, un tercer pezón, un rabo, o pelo extra estaba condenada a ser un **vampiro**. El mismo destino se aplicaba al séptimo hijo de cualquier familia si todos sus hermanos previos eran del mismo sexo, o a un bebé prematuro, o a alguien cuya madre había cruzado un **gato negro** en su camino.



Si una mujer embarazada no comía sal o era considerada por un **vampiro** o una bruja, su hijo también se convertiría en un **vampiro**. Lo mismo pasaría con un niño nacido fuera de matrimonio. Otros que se transformaron fueron aquellos que tuvieron una muerte antinatural, o previa al bautismo. Finalmente, ser mordido por un **vampiro** podía tener el mismo resultado.

El **vampiro** hacía sentir su presencia por actividades parecidas a la de los poltergeist, como por ejemplo tirar las cosas de la casa. Atacaban a los miembros de la familia y al ganado. Las muertes súbitas podían ser signo de su cercanía. Las tumbas eran abiertas tres años después de la muerte de un niño, cinco años después de la de un joven, o siete años de la de un adulto... para chequear que no fueran **vampiros**.

Los **vampiros** en las tumbas podían ser detectados por hoyos en la tierra, o por un cuerpo descompuesto con rostro rojo, o un cuerpo con un pie en el borde del ataúd. Los **vampiros** vivientes eran identificados mediante la distribución de ajo en la iglesia y la observación de los que rechazaban comerlo.

Para destruirlos, se les clavaba una estaca en el cuerpo, seguido de una decapitación y a veces de llenarles la boca con ajo. Hasta el siglo XIX se continuaba con la precaución de disparar una bala al ataúd. En los casos resistentes, el cuerpo era desmembrado y las piezas quemadas, mezcladas con agua, y administradas a la familia como cura.



Se creía que los **vampiros** eran especialmente activos en invierno, y más específicamente en la víspera de dos festividades religiosas, la fiesta de **San Jorge** y la **fiesta de San Andrés**. **Bram Stoker** hace referencia a esto en su novela *Drácula* (1897), cuando **Jonathan Harper** es advertido que a medianoche “todas las cosas malignas del mundo tendrán dominio completo”.

Durante estas noches la gente mantenía sus casas iluminadas y usaba apotropaicos como espinas, cruces o ajo para prevenir que los **vampiros** entraran a sus hogares. También se frotaba al ganado con **ajo**.

Desde el principio de los tiempos, las leyendas de **vampiros** se extendieron por la faz de la tierra... Pero su señal distintiva no es comparable a la de otros monstruos extraordinarios. Desde la Grecia Clásica hasta nuestros días se conoce la leyenda nacida en la antigua Persia: el registro más antiguo que documenta la existencia de los **vampiros** es un vaso con el dibujo de un hombre luchando contra una extraña criatura que intenta succionar su sangre.

Más tarde, los **mitos babilónicos** incorporaron una extraña deidad que se alimentaba bebiendo la sangre de los niños: su nombre es *Lilitu* o "**Lilith**".

De acuerdo con los textos hebreos, Lilith fue la primera mujer de Adán, a diferencia de lo manifestado en el Antiguo Testamento bíblico. Debido a su torpeza sexual, abandonó a su marido y se transformó en la Reina de los **Demonios** y de los espíritus malvados.



En China, durante el siglo VI A.C. se encontraron resonancias de la tradición cultural persa y hebrea. Los mismos antecedentes fueron hallados por antropólogos en India, Malasia, Polinesia, las tierras aztecas de México y la zona de Eskimosna extraña criatura que intenta succionar su sangre.

¿DIOSES O VAMPIROS?

De acuerdo con la mitología azteca, la ofrenda de sangre de jóvenes víctimas a los dioses garantizaba la fertilidad de la Tierra. Pero, aunque éste sea otro antecedente, las clásicas historias de **vampiros** se originaron en el seno de la civilización europea... Los antiguos griegos comenzaron su gesta.

Existen numerosos dioses bebedores de sangre en la **mitología griega y romana**, conocidos como **Lamiae**, **Empusae** y **Striges**. Sus nombres fueron históricamente vinculados con el de brujas, demonios y vampiros. Pero estos vampiros, aunque bebían sangre humana, eran sólo deidades y no “muertos vivos”. Se trataba de divinidades capaces de adquirir apariencia humana para poder seducir a sus víctimas.

Con el paso del tiempo y el aumento de popularidad del **Cristianismo**, el valor simbólico de la sangre se incrementó. La comunión del Espíritu Santo, que incluye beber el vino —símbolo de la sangre de **Cristo**— y comer el pan —alegoría de su cuerpo— hizo cobrar incomparable relevancia a este fluido vital. Además, durante el siglo XI las brujas y los médicos prescribían sangre de vírgenes para curar enfermedades.



Varias menciones a la presencia de vampiros pueden encontrarse en libros como *El diccionario diabólica* escrito por el obispo de Cahors, en *El Nugis Curialium*, de Walter Map, y en la *Historia Rerum Anglicarum*, de William de Newburgh.

LA APARICIÓN DEL MÍTICO DRÁCULA

Más tarde, durante el siglo XIX, JoriÅ Karl Huysmans se autocalificó como un vampiro auténtico en su novela *La Bas*. También en esta época otra figura histórica llegó a ser asociada con el **vampirismo**: su nombre era Vlad Tepes Drácula, príncipe de Wallachia, un reino antiguo que ahora es parte de Rumania. Cabe mencionar que el apellido “Drácula” significa “dragón”...

Cuatro siglos más adelante, Bram Stoker escribió la célebre novela *Drácula* que durante siglos nos otorgaría el estereotipo del **vampiro** clásico.

Aunque nunca desapareció totalmente, el auge del **vampirismo** disminuyó entre los siglos XV y XVII. Sin embargo, hacia 1611, la supersticiosa tierra de Hungría vio nacer las macabras ocurrencias de la condesa Erzsebet Bathory (Elizabeth Bathory, más conocida como la “Condesa Sangrienta”).

Esta aristócrata húngara fue acusada de secuestrar y torturar a numerosas jóvenes muchachas hasta su muerte con el objetivo de bañarse y de beber su sangre. Creía que, de esta manera, preservaría su juventud y su belleza.



AGRADECIMIENTOS

En un principio jamás hubiera puesto este apartado en nada que hubiese creado. Pero después de este trabajo y después de la gente que me ha ayudado, me parecía una falta de educación el no dedicarles unas palabras como mínimo... Por eso...

Gracias... a mi mujer por aguantar mis ratos (bastante largos) frente al ordenador y al pequeño Diego por restarle momentos de juego con su padre.

Gracias al club de aventuras CAAD por devolverme la ilusión por las aventuras, y gracias a **karmany** por su ayuda en la programación del ejecutable y por demostrarme que hoy en día aún existen las personas **BUENAS**.

pip098