

Escena 1. La llegada del paquete

Son las cinco de la tarde en Arkham y los personajes están tomando una taza de té en la casa del personaje que habrá sido amigo del profesor Pettersen en la universidad de Miskatonic, cuando de repente llaman a la puerta. El cartero trae un paquete.

El paquete proviene de Halifax, Nueva Escocia y el remitente es Pettersen.

Estimado amigo.

Durante muchos años he recordado con cariño las horas que compartimos en la sección de ciencias ocultas de la universidad de Miskatonic y en estos momentos puedo asegurarte que gracias a esos momentos eres la única persona que creo que entenderá mi situación.

He avanzado mucho en los últimos años en la investigación del ocultismo, tanto que he llegado a conseguir grandes éxitos. Esto se debe a que hace unos años encontré un manuscrito antiguo, en el se describían hechizos y rituales terroríficos, pero también había otros curativos a la par que poderosos. Créeme cuando te digo que solo quería hacer el bien cuando empecé con su estudio.

Hace un año más o menos alguien entró en mi despacho y robó el manuscrito, yo perdí completamente la cordura pues mis estudios sobre el libro se habían convertido en toda una obsesión, fui recluido en un sanatorio

mental durante una semana, pero al salir me encontraba mucho mejor.

Tras unos meses todo parecía volver a la normalidad, sin embargo comenzaron a ocurrir las desapariciones. Algo me decía que había alguna relación entre esas desapariciones y el robo del libro por lo que me puse a investigar. Creo que llegué a alguna conclusión porque de repente noté que me estaban siguiendo.

Me siento en peligro, por lo que te mando unos objetos muy preciados para mí. Son una medalla que encontré junto al manuscrito, una caja de balas a las que he lanzado un hechizo (dale buen uso) y el diario donde he descrito la investigación de estos últimos años.

Por favor, ven cuanto antes, si cuando llegas, no puedes encontrarme busca en mi despacho, allí dejaré algo para que lo encuentres.

Un saludo.

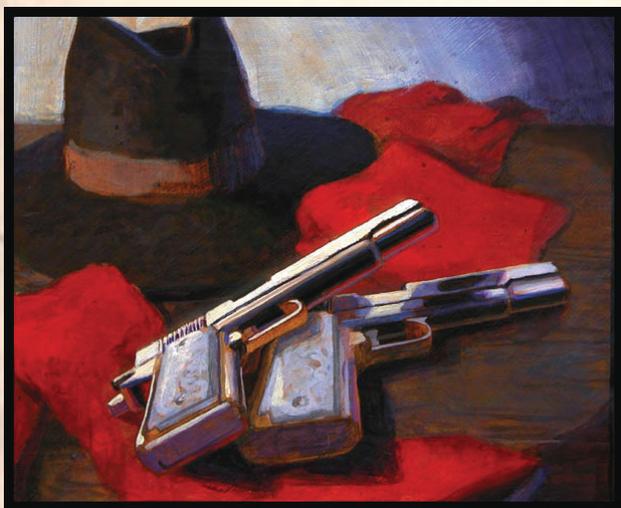
Pettersen.

Objetos del paquete.

. Caja con 30 balas de planta calibre 38: Sobre las balas se ha lanzado el hechizo de bendecir hoja por lo que se disparan sobre una criatura de los mitos harán su daño completo, como por ejemplo a Un Retoño Oscuro. Las balas de plata también servirán para orientar a los personajes hacia la búsqueda de un hombre lobo.

- Colgante con medalla: Es un objeto mágico con el hechizo de protección. Protege de 8 puntos de daño antes de descargarse. Una vez descargado tarda 24 horas en volver a cargarse y volver a dar protección.

- Diario de Pettersen: En el diario se describe como realizar los siguientes cuatro hechizos. Bendecir hoja, Protección, Curar y Absorber magia. Se necesitan 20 horas para una lectura



por encima y 2 semanas para su estudio completo.

Preparativos para el viaje.

Ya que por mi experiencia los jugadores suelen tardar mucho tiempo en elegir los pertrechos dejo unos cuantos elementos que podrían ser necesarios para la aventura.

- Pasaporte. Halifax está en Canadá por lo que habrá que llevarlo. No es muy importante, sin embargo sirve para meter en ambiente a los jugadores.

- Licencia de armas. En principio no está permitido meter armas en Canadá, pero dado que son los años 20 en la aduana serán permisivos si los

jugadores llevar las licencias en regla para su arma de fuego (solo se les permitirá entrar una). Evidentemente no está permitida de armas ilegales, como por ejemplo una escopeta recortada. No estará permitida la entrada de cuchillos, espadas, rifles de ningún tipo, automáticas y mucho menos dinamita. Si los personajes se las ingenian podrían encontrar este tipo de armas en Halifax.

- Dinero. Es muy importante pues para una parte de la aventura los personajes deberán de comprar equipo en Canadá, a demás necesitarán el dinero para sobornos. Un personaje con buenos recursos económicos será muy necesario para el grupo.

- Equipo diverso. Pueden llevar todo lo que quieran pero siempre que pueda entrar en una maleta, como mucho dos. Los objetos indispensables serían linternas de mano (avisa que en los años 20 fallan mucho), juego de ganzúas (un ladrón sería muy necesario en el grupo) y si tienen crédito alto ropa de etiqueta. El equipo se completaría con pistolas del calibre 38 pues son las que sirven para las balas de plata. Todo lo demás no es indispensable.

Como viajar a Halifax.

Básicamente hay tres maneras para llegar a la capital de Nueva Escocia, la primera y más rápida es el Ferry que sale de Boston a las 21:00 y llega a Halifax a las 7:00. Los personajes tendrán el tiempo justo para ir a sus casas, hacer el equipaje y salir corriendo.

Otra manera es en coche, el trayecto dura 16 horas y es obligatorio parar a mitad de camino para descansar. A