



ROLEROS UNIDOS
PRESENTA

A ZONK-PJ PRODUCTION

ESTACIÓN ORBITAL TIBOR



Estación Orbital Tibor

Por Pablo Jaime 'Zonk-PJ' Conill Querol

La Estación Orbital Tibor

Esta partida ha sido diseñada para ser jugada en el universo del Warhammer 40.000 y usando el sistema del **CdB Engine**, pero para publicarla la hemos adaptado al **Dark Heresy**. De todas formas mantenemos los valores del CdB Engine, para que cuando este salga la aventura se pueda usar también con ese sistema.

La partida transcurre durante el año es el **40.920** y se sitúa en **Necromunda**, pero no en el planeta propiamente dicho, sino en sistema solar en el que se encuentra el famoso planeta, pero realmente se puede cambiar la ambientación por otro sector (Calixis es una opción) sin ningún problema.

LO QUE SUCEDE

El cuerpo de **Walter Tibor**, seguidor de **Tzeentch** y poderoso hechicero, está enterrado en el sótano de la Estación Orbital Tibor (estación en la que se cultiva buena parte de la comida real que comen los nobles de la Colonia Primus de Necromunda), esperando que se produzca una alineación concreta con el Ojo del Terror que propicie su resurrección. Esta se encuentra cercana, pero no damos una fecha específica para esta, ya que no es relevante para la partida.

Su mente sigue viva y debido a su estado ligado a la Estación es consciente de lo que sucede dentro de esta, y aún puede influir en determinadas zonas, sobre todo en las próximas a su antigua habitación y a su cadáver. Tibor conoce poderosos hechizos que le permiten conservar su identidad y animar su cuerpo tras la muerte. A veces vampiriza a quienes han residido en la Estación Orbital y termina matándolos.

Para resolver el misterio que se les plantea, los Adeptos deben descubrir la existencia de Tibor. Éste será consciente de la presencia de los personajes desde el principio y en cuanto descubran que algo pasa tratará de asustarlos para que abandonen la investigación. Y si eso falla tratará de matarlos.

EL GANCHO

Se acaban de producir varias muertes en la vieja Estación Orbital Tibor, en Sistema Solar de Necromunda. Normalmente sería un asunto para los Arbitres, pero en la Estación apenas viven 5.000 personas, y solo hay 3 Arbitres apostados en la Estación (y unos 50 NecroPol), a los que el trabajo les viene grande (Karl Nabur, el líder, y sus dos ayudantes Cedred y Wulf), por lo que en cuanto encuentran las pruebas de que esto lleva tiempo pasando llaman a la policía.

Si no hay un Inquisidor en el grupo el superior inmediato en la Inquisición que tengan les encarga a los personajes que acudan a la Estación Orbital Tibor a colaborar con los Arbitres para ver que ha sucedido.

El Inquisidor (o el Primus de los Adeptos, según se dé el caso) recibirá una llamada del Arbitre jefe de la Estación Tibor pidiéndole que acuda a la misma. En dicha llamada (que puedes hacer frente a todos tus jugadores o reproducir aparte únicamente con el jugador que lleve al Inquisidor, dependiendo del tono de tus partidas) el Arbitre le contará al Inquisidor que el motivo por el que llaman a la Inquisición, y no a Arbitres apostados en Necromunda, es porque ha sucedido una muerte de extraña naturaleza en la Estación, similar a una que se produjo hace casi un año y que se pensó que era una intoxicación química. Al investigar han descubierto que parecen que no eran casos aislados, sino que a lo largo de los años se han producido más muertes, algunas de ellas un poco extrañas.

Ante la pregunta de que tienen de extrañas, Karl les dirá que tras la muertes que se produjo hace poco recordaron que el año pasado se produjo una muerte similar, y por ello se pusieron a investigar y averiguaron que algunos de los diversos muertos que ha sucedido en la estación en los últimos años han aparecido como los dos cadáveres. Completamente grises, como si les hubiesen extraído todo el color de la piel. Las muertes tenían bastante separación en el tiempo, lo que ha ayudado a que se han achacado a **intoxicaciones con productos químicos**, ya que un producto que se usa en la estación produce efectos similares en la piel.

Pero recientemente se han dado dos muertes más. Y los tres Arbitres, que apenas hace 1 año que han sido asignados al a Estación, han comprendido enseguida que esta clase de muertes, aunque espaciadas, llevan sucediendo desde hace mucho tiempo, y han llamado a la Inquisición. Se negarán a transmitir lo que saben por canales abiertos, por razones de seguridad.

Los anteriores Arbitres, si los jugadores preguntan, se llaman Salina Meissen, Ditrich Lampertur y Mertin Stirlandr. Se han retirado, pues son ya ancianos a principios del 40.919, y tras retirarse los tres se han ido a residir a Farfallen, en el Cúmulo de San Eivisser, pues tienen posesiones allí. Realmente se trataba de tres Arbitres de descendencia noble que fueron asignados a la Estación Tibor para acabar allí sus días antes de retirarse sin tener demasiados incidentes, pero no investigaron las muertes por ser los tres, y en secreto, miembros de la Capilla de la Contemplación del Radiante Emperador. Esto se encuentra aquí por si quieres alargar la trama en el Cúmulo de San Eivisser, donde la Capilla parece haberse movido.

Una vez los personajes tengan esta información, lo más lógico es que acudan a la Estación para comenzar la investigación, aunque algunos pueden querer bajar a Necromunda antes para investigar sobre la Estación. Hagan lo que hagan la Inquisición les proporciona vehículo si no tienen uno para esta misión, para que vayan a donde

necesiten dentro del Sistema Solar (esta tiene una base en una luna se un gigante gaseoso en el sistema solar, los jugadores habrán salido de allí).

A continuación proporcionamos primero la descripción de la Estación, luego la información que tienen los Arbitres y después la información que se puede encontrar en Necromunda.

LLEGANDO A LA ESTACIÓN ORBITAL TIBOR

La Estación Orbital Tibor es realmente una plataforma alargada y extensa orbitando alrededor de Necromunda. La estación se encuentra dividida en tres grandes zonas.

Por un lado, en la zona exterior superior se pueden encontrar decenas de cúpulas donde miles de servidores y ciudadanos del Imperio plantan y recogen la comida fresca de la que se alimentan los Nobles de Necromunda. Son los **Campos de Cultivo**, y en ellos habitan trabajadores que o llevan aquí generaciones, o provienen de mundos agrícolas. Y no solo es cosa de llevar aquí generaciones, sino que las zonas en las que cada uno trabaja son hereditarias, y solo los trabajadores de cada Campo de Cultivo suelen entrar en su campo. Las cúpulas tienen un ciclo de día / noche artificial, aprovechando los periodos de “noche” para usar las propias cúpulas como placas solares que dotan de energía la Estación.

Justo bajo ellos están los **Hábitat Ciudadanos**, y ocupan 3 niveles bajo los Campos de Cultivo. Es donde viven realmente todos los trabajadores de la estación, trabajen en lo que trabajen. Es cierto que se puede pasar la noche perfectamente en los Campos de Cultivo, pero todos los habitantes de la Estación tienen una casa aquí, y aun así apenas el 40% de la Estación está ocupado. Esta podría, si lo necesitase, acoger muchos más trabajadores.

Debajo de los Hábitat Ciudadanos se encuentra la **Zona de Máquinas**, zona en la que se encuentra enterrado el cuerpo de **Walter Tibor**.



Aquí además está toda la maquinaria que se usa para el manejo de la Estación. Hay, en total, 40 miembros del Mechanicum de mayor o menor grado en la estación, aparte de unos 100 aprendices y sirvientes de estos, que pasan todo el tiempo entre las máquinas de la estación. Entre ellos unos cuantos han sido dominados con asiduidad por Tibor, para evitar en una ocasión u otra que nadie entre en su lugar de reposo, y si los jugadores se ponen a husmear por este nivel de buenas a primeras antes que encontrar la habitación de Tibor este usará a sus víctimas para impedir que los jugadores lleguen a él, pero no atacándoles, sino usándolos para orientar su investigación en otro sentido e intentar despistarlos.

Los personajes aterrizarán en la sección central. Hay puertos de atraque para cargueros industriales en la parte inferior, pero para naves pequeñas y transportes de pasajeros hay un puerto especial en el Hábitat Ciudadano. Allí les esperará el Adeptus Arbitres Karl Nabur, que les llevará enseguida a sus oficinas (que están también en el nivel del Hábitat, de hecho al lado del puerto de atraque en el que han llegado los personajes).

INFORMACIÓN DE LOS ARBITRES

En esta sección puedes encontrar toda la información que han encontrado los Arbitres, pero nuestra recomendación no es que les digas estos datos fríamente a tus jugadores, sino que, usando estos datos, establezcas una conversación con los jugadores para que averigüen todo lo que los Arbitres de la Estación saben.

Los Arbitres, especialmente el jefe, Karl Nabur, están especialmente ansiosos por colaborar, en parte porque tienen miedo a la Inquisición, en parte porque son jóvenes y tienen ganas de mostrar a los Inquisidores lo capaces que han sido encontrando todos los datos y uniendo la información que sus antecesores, gente teóricamente con mucha más experiencia no lograron reunir.

La Tragedia que Tuvo Lugar: Victor McOira y Gabrielle Roxbury

Las dos víctimas que han disparado la investigación por parte de los Arbitres se han producido en el último año. La primera se produjo a los dos meses de llegar ellos el año pasado (40.919), fue la muerte de **Victor McOira**. Esa no les hizo sospechar, entre otras cosas porque la autopsia no reveló nada extraño, solo una intoxicación por productos químicos. Pero la muerte de hace un mes de **Gabrielle Roxbury** les extraño, por la similitud, y este último mes han estado investigando y encontrando más pruebas de muertes similares.

Tanto **Víctor McOira** como **Gabrielle Roxbury** se mudaron a la Estación Orbital en el **40.918**, contratados con el mismo grupo de trabajadores (junto con 20 trabajadores más) como operarios especializados en el cultivo de plantas en vacío (los dos provenían de colonias situadas en vacío) y se les colocó en habitaciones contiguas. E la misma zona conviven todos los operarios de vacío de esa contrata, y son los únicos que viven en esa zona de habitáculos, pero **Víctor McOira** y **Gabrielle Roxbury** son los únicos que están directamente encima de la Tumba y en contacto con la Habitación de Walter.

Un año después de trasladarse, **Víctor McOira** sufrió un grave accidente, cayéndose por el hueco de un ascensor, sin que le pasase nada grave, pero alterándole la personalidad, y poco más tarde se volvió loco de forma violenta. Se le diagnosticó intoxicación con productos químicos (*el comportamiento violento es típico de uno de los productos que manejaba si no se usa con cuidado y el trabajador se intoxica*). Fue recluido en su habitación, y antes de que llegase el transporte que le iba a llevar a Necromunda murió en su habitación, encontrando el cadáver completamente gris y sin causa aparente de muerte y sin que nadie hubiese entrado en la habitación, lo que ayudó a la hipótesis de la intoxicación.



Hace menos de un mes, **Gabrielle Roxbury**, también enloqueció. Karl en persona la escuchó balbucear sobre *una forma que acechaba con ojos llameantes, persiguiéndola por la Estación Orbital para absorberle el alma*. Ni ella (ni aparentemente **Víctor McOira** un año antes) quería entrar en su habitación. En ese momento **Gabrielle Roxbury** también le dijo que sentía una presencia maligna que habita en la Estación Orbital, pues en ocasiones se despertaba por las noches y la encontraba cerniéndose sobre ella. Eso hizo sospechar a Karl, y aunque el Medicae de la Estación la recluyó en la habitación aduciendo que estaba alucinando y que era un peligro para el resto, y al día siguiente apareció muerta en las mismas circunstancias el se puso a investigar.

Otras pruebas

Karl le dirá a los jugadores que al escuchar las palabras de Gabrielle se quedó preocupado, porque aunque perfectamente podían provenir de un delirio inducido por sustancias químicas, también podrían ser otras cosas, así que decidió ponerse a investigar en los archivos de la Estación. Y encontró muchos datos interesantes:

- ☠ En el **40.880**, un grupo de 10 inmigrantes de Iocantos, en el Sector Calixis, encontraron trabajo en la Estación Orbital y se instalaron en la misma zona de la Estación, y en un plazo de 15 años (hasta el **40.895**) todos ellos murieron. En unos casos fue por accidentes en el lugar de trabajo, en otros por extraños suicidios, y en algún que otro caso convertidos en cadáveres grises, pero absolutamente todos murieron.
- ☠ En **40.909** aparecieron 2 cadáveres grises más en la misma sección de la Estación (atribuidos a intoxicaciones de elementos tóxicos en el momento).
- ☠ En **40.914**, un trabajador se volvió loco y se suicidó con un cuchillo de cocina, la desconsolada esposa se mudó inmediatamente aduciendo que no podía dormir en la estación, que alguien le perseguía en sueños.

☠ En **40.917**, apareció otro cadáver gris, pero esta vez en una zona completamente distinta de la estación.

☠ Los archivos de la estación sólo retroceden hasta **40.878** por culpa de un cortocircuito que borró las memorias del ordenador de la Estación Orbital aquel año.

Todos los cadáveres se usaron como abono, como es la costumbre en la Estación.

INFORMACIÓN EN NECROMUNDA

Alguna de esta información solo la podrán conseguir los personajes si acceden a Necromunda. Esto plantea una particularidad, ya que **la Inquisición no tiene jurisdicción directa en Necromunda**, así que si quieren **detener** a alguien, deben de hacerlo en colaboración con los Arbitres y con la NecroPol. Esto es así por la naturaleza de la pertenencia de Necromunda al Imperio. Pero tienen total libertad para acceder al planeta para investigar y realizar interrogatorios informales (esto es, sin hacerlo en comisarías de Necropol ni nada similar) y entrevistas relacionadas con casos, siempre que no sea a nobles o personas muy importantes, claro.

La Inquisición tiene un piso para sus Acólitos en la zona noble, por si necesitan pasar la noche.

Información sobre la Estación

En Necromunda tendrán que ir a hablar con el Administratum para encontrar esta información. En la Estación lo podrán averiguar por medio de un enlace remoto con el planeta.

- ☠ En **40.835**, un próspero comerciante construye la Estación Orbital, pero de inmediato cae enfermo y se la vende a un tal **Walter Tibor**.
- ☠ En **40.852**, Walter Tibor es denunciado por sus trabajadores a los Arbitres.
- ☠ Es evidente que no se encontró culpable de nada a Tibor, ya que su necrológica, que data de **40.866**, afirma que había seguido operando y viviendo en la Estación Orbital Tibor.



- ☉ También informa que se estaba celebrando un nuevo juicio para evitar que Tibor fuera enterrado en la estación, como solicitaba en su testamento. **No se tiene registro del resultado de este segundo pleito.**
- ☉ Los registros del Administratum muestran que el albacea de la voluntad de Walter Tibor fue el reverendo **Kael Thomas**, pastor de la **Capilla de la Contemplación del Radiante Emperador**.
- ☉ El *Registro de Capillas y Edificios de Culto* (también disponible en el Administratum) consigna el cierre de la Capilla de la Contemplación en **40.912**.

Cada elemento de información requiere una tirada **Difícil** de *Competencia Tecnológica* si lo investigan de manera remota, por enlace con Necromunda (*Computadora* contra, **dificultad 11** en el CdB Engine) o hablando con gente del Administratum in situ, para lo que se realizará una tirada **Complicada** si no dicen que son Inquisidores y **Rutina** si lo dicen de *Indagar* (*Persuadir / Etiqueta* contra **dificultad 9** en el CdB Engine) y se tarda 2 horas por cada intento, sea digital o en persona. **Los elementos deben ser descubiertos en orden y tras sucesivas búsquedas.**

Si los Adeptos caen en la cuenta de buscar la Capilla de la Contemplación en los registros de los Arbitres, encontrarán referencia a acciones tomadas en el **40.912**, pero los registros específicos no aparecen, **han sido sellados por orden de la Casa Helmawr** (no del propio Lord Helmawr, pero si de un miembro de su familia, *Gades Helmawr*).

Sede de los Arbitres de Necromunda

Para conseguir acceder a los documentos de la redada hay que acudir en persona a la Sede de los Arbitres de Necromunda y solicitar dichos datos **indicando que se es Inquisición** y superando una tirada **Complicada** de *Mando* (*Persuadir / Liderazgo* contra **dificultad 9** en el CdB Engine). Dicha información se puede obtener **sin indicar que se es de la Inquisición**, pero entonces se requerirá superar una tirada

Difícil de *Indagar* (*Delito* contra **dificultad 11** en el CdB Engine), así como el gasto de 50 Tronos.

La redada de los Arbitres fue motivada por unas declaraciones juradas que aseguraban que los miembros de la iglesia eran responsables de las desapariciones de niños ocurridas en el vecindario. Nada Herético en apariencia, sino puramente carnal, o eso parecía. La Capilla de la Contemplación del Radiante Emperador se encontraba en la Hive City (zona media) de Necromunda, en una zona de la Casa Delaque.

Durante la batida, tres agentes de la Necropol y diecisiete miembros del culto murieron por heridas de bala. Los informes de las autopsias son extrañamente poco detallados y carentes de información, como si el forense no hubiese llegado a realizar realmente los exámenes.

Aunque se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la iglesia, se liberó a todos menos ocho. Una tirada **Difícil** de Saber Académico (Juicio) (Conocimiento [Leyes] contra **dificultad 11** en el CdB Engine) revela que los informes apuntan a una intervención ilegal en el proceso por parte de una importante autoridad local. Además, consigue una lista de nombres de los **8 agentes** que participaron en dicha acción, y que están vivos (no hay nada extraño en que queden pocos, la mortalidad entre la NecroPol es muy elevada).

- ☉ **Helios Misluk:** Actualmente Necropol de un distrito pobre. No sabe nada.
- ☉ **Julius Nepos Girad:** Actualmente Necropol de un distrito muy rico. Sabe que Salina Meissen, Ditrich Lampertur y Mertin Stirlandr son los Arbitres que hicieron el trabajo sucio para Gades Helmawr de cubrir lo sucedido. Y lo sabe porque él fue su instrumento. No sabe por qué, pero no le importa, porque moverse entre esa gente le ha llevado donde está. No dirá nada a los PJs salvo que se revelen como Inquisición y le detengan formalmente, en cuyo caso cuando vaya a decirles morirá (un psiker de entre los interrogadores / espectadores lo matará).

- ☠ **Khouron Hessman:** Actualmente Necropol de un distrito medio. No sabe nada.
- ☠ **Lucius Corbec:** Actualmente Necropol de un distrito pobre. Sospecha que Numerian sabe algo, y si le preguntan lo dirá.
- ☠ **Numerian:** Actualmente Necropol de un distrito pobre. Sabe que Salina Meissen, Ditrich Lampertur y Mertin Stirlandr son los Arbitres que hicieron el trabajo sucio para Gades Helmawr de cubrir lo sucedido. No sabe porque. En un principio no dirá nada, pero si le presionan un poco, o revelan que son Inquisición, acabará informando.
- ☠ **Vigilus Labo:** Actualmente Necropol de un distrito pobre. No sabe nada.
- ☠ **Voross Caughran:** Actualmente Necropol del último distrito donde Hay Necropol en la colmena, el más profundo y peligroso. Sabe que Julius Nepos Girad se vendió a quien lo ocultó todo, y sospecha que fue alguien de la Casa Helmawr (a los que considera unos corruptos cosa que dice abiertamente y le ha llevado donde está). Si los jugadores van aquí haz que alguien les ataque. Por pura diversión.
- ☠ **Zackary Filkey:** Actualmente Necropol de un distrito medio. No sabe nada.

Visitando los restos de La Capilla de La Contemplación

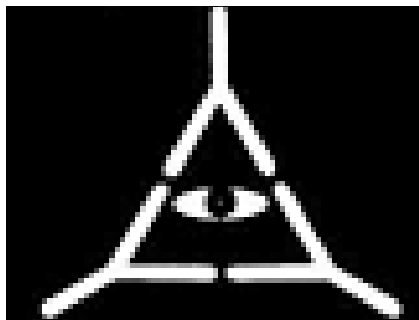
Lo que queda de ella se alza al extremo de una calle sinuosa y lúgubre. Las ruinas están tan erosionadas y cubiertas de vegetación que los escombros de sintepiedra se parecen más a roca natural que a antiguos muros y cimientos. Los Adeptos atraviesan una pared desplomada que luce símbolos pintados en blanco, en apariencia limpiados hace poco: tres letras Y dispuestas en triángulo, de forma que la parte superior de cada una toca a las otras dos. En la zona central creada de esta forma aparece pintado un ojo abierto.

Cuando los Adeptos se acercan a los signos, comenzarán a sentir un molesto hormigueo en la frente, como un dolor de cabeza (aunque no del todo igual). Seguirán notándolo mientras permanezcan cerca de la capilla, y finalmente no podrán esperar a alejarse de la zona. Cuando se marchen, la irritación se detendrá.

Al merodear por la capilla, se topan básicamente con bloques de granito, maderos podridos medio enterrados y antiguos escombros. En cierto punto se percatan de que la tierra que pisan cubre unos tableros debilitados: pide tiradas **Complicadas** de *Esquivar* (*Esquivar* contra **dificultad 9** en el CdB Engine). Los que fallen son incapaces de agarrarse a algo sólido al notar que el suelo cede, y caen tres metros hasta el sótano. Cada investigador que caiga pierde 6 PV (ignora armadura, el mismo daño para los dos sistemas).

Esta zona del sótano estaba separada del resto, y se llegaba hasta ella mediante unas escaleras independientes que ahora han quedado enterradas bajo toneladas de escombros. Dentro de esta sala hay dos esqueletos vestidos con capas de seda hechas jirones, tal vez sectarios que se escondieron de la Necropol y murieron en el incendio subsiguiente.

En esta sala también hay tres armarios sellados. Dos de ellos, los de los lados, contienen los enmohecidos registros de la iglesia. Si alguien se pone a hojear los registros buscando información sobre Tibor y supera una tirada **Complicada** de *Escrutinio* (*Atención* contra **dificultad 9** en el CdB Engine) encontrará un diario de actividades del culto afirma que un tal Walter Tibor fue enterrado en el sótano de su Estación Orbital, «*según sus deseos y los deseos de aquel que teje nuestros destinos*». Si alguien tiene Saber Prohibido (Dioses del Caos o Cultistas) puede hacer una tirada contra **dificultad 7** para saber que es una referencia a **Tzeentch**. Esta información se puede encontrar también si no se busca activamente y supera una tirada **Muy Difícil** de *Escrutinio* (**dificultad 11** en el CdB Engine).





El armario sellado central claramente es distinto a los de los lados, ya que está extremadamente reforzado, y está recubierto con símbolos impíos. Si lo abren en un interior verán que está dividido en **cuatro espacios**, tres de ellos vacíos y en el cuarto encontrarán un tomo tamaño incunable (Estorbo 6 del CdB Engine) forrado en piel, sellado con una cadena (sin medios visibles de abrirlo) y que tiene el símbolo de **Tzeentch** grabado a fuego en la piel. Cualquiera que toque el Libro obtendrá, por tocarlo por primera vez, 1 Punto de Corrupción (no se obtienen más por llevarlo). Si algún personaje se atreve a leerlo debería acabar con él en un par de sesiones, sea porque se vuelve loco, o porque un demonio de **Tzeentch** le posee (cada hora de lectura debería darle 5 Puntos de Corrupción, leer el libro completo son 20 horas).

Si en algún momento suben el libro a la Estación, Walter Tibor hará todo lo posible para conseguir hacerse con él, y no diremos el porqué, pero supongamos todos que si lo hace será algo malo. Muy malo. Y tiene que ver con estrellas negras, el Amanecer Oscuro y cosas muy malignas (o sea, que te dejamos esto a tu libre albedrío).

INVESTIGANDO A FONDO EN LA ESTACIÓN ORBITAL TIBOR

Aparte de lo ya descrito, a continuación describimos en más detalles las diversas zonas de la Estación.

Campos de Cultivo

Extensos campos de cultivo que recogen la energía solar y la usan para cultivar cientos de miles de plantas de variedades distintas para los exquisitos paladares de los Nobles de Necromunda. Los campos de cultivo son zonas apartadas circulares de 500 metros de radio a 10 km de radio. Trabajar en ellos resulta caluroso, pero es un lugar mucho más agradable que cualquiera de las fábricas de Necromunda.

Mucha de la gente que trabaja aquí lleva generaciones, y los que no provienen de mundos agrícolas. Y no solo es cosa de llevar

aquí generaciones, sino que las zonas en las que cada uno trabaja son hereditarias, y solo los trabajadores de cada Campo de Cultivo suelen entrar en su campo.

Esta zona es enorme y es muy fácil ocultar algo entre tantos árboles y plantas, entre tantos domos y cúpulas distintas. Y por ello es posible que los Adeptos quieran analizarla a fondo. Quizás incluso debería hacer algún comentario respecto a lo fácil que sería esconder cosas en un Campo.

Pero la realidad es que explorar a fondo los Campos de Cultivo llevaría semanas. Muchas semanas. Así que si quieren encontrar algo tendrán que ser ingeniosos al respecto, y buscar cual es el Campo que menos produce, pues es el Campo de Cultivo que buscan. Pueden intentar mirar datos de muertes y nacimientos, pero la realidad es que podría nacer y morir gente en cualquier Campo sin que nadie se enterase, así que esa clase de información es inútil.

Otra opción es simplemente entrar en todos los Campos y que un Psiker use Psiniscencia, en cuyo caso encontrará también el Campo de Cultivo donde crece el Árbol Negro. Otra opción es mirar que es el Campo que se encuentra directamente sobre la Tumba, y por lo tanto sobre la Habitación de Walter Tibor.

El Árbol Negro

Este hábitat, de 4 kilómetros de radio (8 de diámetro, pero no lo digas así) contiene justo en el centro, un enorme árbol de color negro. Tan grande que se ve desde 1 kilómetro (aunque no desde los accesos más cercanos, que están todos a 3 kilómetros). Aquí trabajan 20 personas sin mutaciones, que viven en el Hábitat, 45 servidores, y luego viven sin que nadie de fuera lo sepa un grupo 68 de **Adoradores del Árbol Negro**.

Los **Adoradores del Árbol Negro** son un grupo de cultistas vueltos locos / controlados por Walter Tibor, que creen que el Árbol es un Dios (realmente es una especie de recolector de energía para provocar el Amanecer Oscuro).



Los 68 sectarios están todos mutados (solo comen frutos del Árbol Negro), sus pieles parecen corteza del propio Árbol Negro, y Tibor puede tomar control de ellos sin que le cueste Fatiga, así que si los jugadores, una vez se den cuenta de cómo está el percal no salen por patas del Campo, los Adoradores deberían acabar con ellos, aunque solo sea por el elevado número. Utiliza los *Voceadores Fanáticos* de la página 391 del manual de **Dark Heresy** de **Edge Entertainment** para representarlos, (o para el CdB Engine personajes con todo lo necesario para combate a +2 y armas de Daño 2 representando utensilios de granjeros para atacarles, así como también algún rifle y alguna escopeta).

Total, que si los jugadores se meten aquí dentro, y escapan, tendrán pruebas como para llamar un Exterminatus sobre la Estación. Ahora tienen que salir con vida, que Tibor no se lo pondrá fácil. Aunque en más de un playtest no han encontrado nada en los Campos, que todo es posible.

Hábitats Ciudadanos

Otro sitio a investigar son los Hábitats Ciudadanos. La zona central de la habitación está compuesta por muchos de los bloques de Hábitats Ciudadanos unidos entre sí, y que hacen las veces de núcleo de la Estación Orbital. Estos realmente son grandes bloques de 4 pasillos por 4 pasillos en bloques de 4 alturas que contienen 8 habitaciones por pasillo. Todo ello visto desde fuera parece bloques de forma cúbica.

El cubo de Hábitats que nos interesa es el central de toda la Estación. Vaya coincidencia. En este se encuentran las Habitaciones de Víctor McOira y Gabrielle Roxbury, así como la del propio Walter Tibor cuando vivía en la Estación.

Además, está situada justo sobre la Zona de Máquinas donde se encuentra la Tumba de Tibor, y bajo el Árbol Negro. Mas nefando no puede ser.

Habitación de Víctor McOira

Nadie ha ocupado esta habitación desde la muerte de Víctor. Contiene cosas típicas como sofá, sillones y estanterías cargadas de baratijas. Una tirada **Complicada** de *Escrutinio* (*Atención* contra **dificultad 9** en el CdB Engine) permite darse cuenta de la infrecuente cantidad de imágenes del Emperador, y en concreto de tipo Redencionista. En la pared de esta sala hay un extraño cuadro. Los Adeptos que lo observen se sentirán inexplicablemente inquietos y ganarán 1 Puntos de Locura solo por mirarlo, sin tirada alguna. El nombre del artista es **Noslon Yelekalb** (esto simplemente es un cabo suelto para que desarrolles en otra partida de un pintor cultista o algo similar).

Habitación de Gabrielle Roxbury

Esta habitación tampoco ha sido tocada. Un dormitorio corriente con cama doble, estantería y buenas vistas. Parece que se trataba del cuarto de Gabrielle. Aquí hay también simbología Imperial, aunque no hay nada Redencionista sino que todo son símbolos Torianos. Hay también numerosas velas, y en una mesita junto a la cama descansan un rosario y un breviario.

En un lado de la habitación se encuentra la marca de tiza del cadáver de Gabrielle, como si se hubiese caído ahí.

Antigua Habitación de Walter Tibor

Encontrar este lugar debería ser relativamente fácil. Es la única habitación de todas que toca a las dos víctimas (y si comparan con otros años verán que toca varias habitaciones más, pero en otros niveles del Hábitat. Pero para eso deben tener la idea para mirarlo. Pero salvo que veas que tardan mucho, no se la des. Que se les ocurra a ellos, que no es tan raro preguntar: Quiero ver todas las habitaciones que tocaban esta. Una de las habitaciones será siempre la siguiente.



Aunque está sin usar, este cuarto se parece a los otros dos dormitorios. Fue antiguamente la habitación del viejo Tibor; permaneció tanto tiempo aquí que su influencia psíquica aún perdura, y es capaz de lograr que ocurran ciertos hechos en esta sala. Por ello en la habitación se manifiesta un terrible hedor, señal segura de la presencia del Caos que percibirán en cuanto abran la puerta.

La habitación no difiere del resto, salvo que en un lado hay un armario que está sellado con tablas de madera. Si alguien las arranca y lo abre, encontrará dentro tres libros encuadernados, los diarios de un tal Walter Tibor.

Los diarios de Tibor están escritos en Imperial culto, aunque a veces fraseado de forma extraña. Se tarda un total de dos días en leer los tres volúmenes y proporciona *Saber Prohibido (Dioses del Caos)* (en el CdB Engine *Conocimiento [Dioses del Caos] a Entrenado*) y 10 Puntos de Locura. Describen los diversos experimentos ocultistas de Tibor, entre ellos **invocaciones a varios Demonios del Caos**. No aparecen otros conjuros en los diarios. Se tardan 2D6 semanas en aprender este hechizo tras haber leído los diarios, con toda probabilidad demasiado tiempo como para ser de utilidad en esta aventura, y si un jugador quiere aprenderlos tiene un problema grave...

También se encuentra en esta sala **un libro sobre demonología**. El título está desvaído y resulta imposible de discernir, pero la mayoría de las páginas siguen siendo legibles. Varias de ellas tienen la esquina doblada, y corresponden a una sección sobre los **Caballeros del Amanecer Oscuro**.

A Walter Tibor no le hace ninguna gracia que nadie esté aquí, y menos que coja sus diarios, así que cuando lo hagan les atacará, manifestándose como alguna clase de espíritu (si lo matan no morirá, sino que volverá a la Tumba de Tibor, donde está realmente su cadáver a regenerarse por completo, **cosa que sucederá en 2d6x10 minutos**).

Zona de Máquinas

Llegará un momento en que alguno de los Adeptos preguntará que hay debajo de la Habitación de Walter donde producen los problemas, y es una zona de la Sala de Máquinas que según los planos contiene un almacén de mantenimiento sin uso.

Cuando intenten acceder algún Mechanicus intentará liarles para que no accedan a la zona, llegando, si lo crees conveniente, a atacarles (sobre todo si han derrotado a Tibor en su habitación antes, o algo similar, si no lo han hecho Tibor se sentirá capaz de acabar con los jugadores el mismo).

Almacén de Mantenimiento

La puerta que conduce a la zona que está bajo la Habitación de Walter Tibor es un almacén de mantenimiento que tiene una cerradura hidráulica, y que sólo se puede abrir desde fuera, pero parece que está estropeada, lo que hará que tengan que abrirse el paso a través a base de fuerza bruta.

Dentro encontrarán una sala más bien pequeña, una cuarta parte de lo que se supone que es. Hay esparcidas herramientas, cañerías, maquinaria hecha polvo, clavos, tornillos y demás. Oculta detrás de una estantería llena de material hay una puerta que se puede ver con una tirada **Complicada de Escrutinio (Atención contra dificultad 9 en el CdB Engine)** si se busca activamente (y se pueden anular los negativos si se lleva mucha luz al lugar), o tirada **Difícil de Escrutinio (Atención contra dificultad 11 en el CdB Engine)** si no se busca.

El Cuchillo Flotante

En la siguiente habitación lo único que hay es un extraño pedestal de 8 lados sobre el que flota a 8 cm de la superficie del pedestal un viejo cuchillo con un elaborado puño y cuya hoja está empapada con una herrumbre curiosamente densa. El cuchillo tiene la cara de una especie de demonio grabada en el pomo. Es la daga mágica de Tibor, y la herrumbre es en realidad la sangre seca de sus víctimas.

Tibor puede hacer que el cuchillo flote en el aire y trate de apuñalar a alguien. **Cada 5 turnos que anime el cuchillo le cuesta a Tibor 1 Punto de Fatiga. El cuchillo tiene 9 AC, ataca con +3 y hace Daño 4.**

Los Adeptos pueden tratar de parar el cuchillo con la tapa de un cubo de basura, pues no hay otra cosa apropiada en la sala. Ver cómo el cuchillo ataca de esta forma proporciona a cada investigador 5 puntos de Locura si fallan la tirada pertinente.

Un investigador también puede tratar de agarrar el cuchillo al vuelo con una tirada **Difícil** de *Habilidad de Armas (Pelea contra dificultad 11* en el CdB Engine). Si el investigador consigue su presa, enfrenta su *Voluntad* a la Voluntad de Tibor. Si Tibor gana (saca la tirada por más), el cuchillo se suelta y el investigador pierde 1 PV por los cortes de las manos. Si el jugador gana, en el cuchillo deja de estar animado. Cualquier otro resultado es un empate, y se puede volver a intentar (en el CdB Engine cada tirada enfrentada de Voluntad cuenta como una Acción Mental).

El muro frente a la entrada está hecho de tabloncillos de madera con grabados obscenos. Si los parten o extraen, podrán ver un estrecho espacio que discurre entre dos paredes de madera. De allí emanan terribles olores, y hay huesos humanos de unas 20 personas distintas.

En la pared interior hay grabadas las palabras «**Capilla de Contemplación**», pero hace falta una tirada eficaz de tirada *Atención* contra **dificultad 11** para notar las irregulares tallas, parecidas a arañazos. Si los Adeptos atraviesan la segunda pared, se encontrarán en la Tumba de Tibor.

Tumba de Tibor

Este es el escondite de Tibor, que yace inmóvil y en apariencia muerto en un altar de piedra negra situado en el centro de la sala. Se le describe algo más adelante, en «Acerca del Sr. Walter Tibor». El suelo es de tierra y hay una mesa en la esquina sudoccidental con algunos papeles enrollados encima. Si se tocan se deshacen en polvo. Lo que

los Adeptos pueden ver recuerda a un horóscopo. Si llevan un pictógrafo podrán investigarlo luego.

Tibor debe ser derrotado en su forma física para dejar de ser una amenaza. Derrotarle en forma espiritual por la Estación solo hará que vuelva a la Tumba a regenerar la forma espiritual en 2d6 x10 Minutos. Sin embargo, una vez destruida la forma física morirá definitivamente. Aunque clavarle su propio cuchillo en el corazón a la forma física lo matará inmediatamente, y lo mismo hará destruir el Árbol Negro.

Acerca del Sr. Walter Tibor

Es una figura demacrada, de aspecto rígido y marchito, de cerca de metro ochenta. Flaco y desnudo, sus ojos brillantes y fantasmagóricos se abren como platos y su nariz es como la hoja de un cuchillo. Ha perdido todo el pelo y sus encías encogidas hacen que sus dientes parezcan muy largos. De él brota un olor agudo, dulzón, como maíz podrido. Puede que al principio guarde silencio, pero en algún momento será más convincente hacer que gruñe, grite, ría socarronamente o se burle. No respira en absoluto.

Tibor no es realmente un vampiro ni otro monstruo reconocible, sino un hechicero en proceso de transformación en algo totalmente inhumano. La luz del sol le causa dolor y es demasiado brillante como para que vea con comodidad.

Su carne reseca y dura como el hierro es invulnerable mientras perdure el hechizo de protección que lleva (ya contabilizado). Cuando el daño supere a la armadura, sus puntos de vida se reducirán de la forma habitual. Tibor nunca sana y, cuando alcanza cero puntos de vida con su forma física, se desmorona en polvo y nunca regresa. La espiritual es exactamente igual, pero inmortal, por eso intentará luchar con ella fuera de la Tumba antes que sin ella dentro.

Con su versión del hechizo de Dominar, Tibor puede enturbiar la mente de un personaje por vez, siempre que **su víctima se encuentre físicamente en la Estación Orbital** (fuera de la Estación tiene alcance normal, pero nunca sale).

Recompensa

Si Tibor es vencido y destruido, cada investigador participante pierde 8 Puntos de Locura que hubiese acumulado.

Si el Árbol Negro es destruido, otros tantos Puntos de Locura.

Si destruyen a ambos ganarán también un Punto de Destino.



Walter Tibor (Dark Heresy)				
HA	HP	F	R	Ag
40	35	40	40	35
Int	Per	V	Em	H
40	35	50	30	25
Habilidades: Buscar Engañar +20% Escondarse +10% Hablar idioma (Necromundés) Hablar idioma (Alto Gótico) Hablar idioma (Bajo Gótico) Movimiento silencioso +10% Negociar +10% Esquivar +20% Perspicacia +10% Psinisciencia +20%				
Armadura: 4				
Armas: Sus garras (1d10+4).				
Rasgos del Caos: Miedo: Provoca un Miedo Temible (Tirada de Voluntad -10). Rapidez: Puede utilizar una acciónj de ataques múltiples para realizar 2 ataques por turno. Armadura Natural 4: Walter Tibor tiene 4 puntos de armadura en todas las localizaciones, como bendición del Caos.				
Poderes Psíquicos (Factor Psi 5 - Puede usarlos por toda la Estación): Dominar: Página 176. Grito Psíquico: Página 177. Todos los poderes de Telequinesis .				

Walter Tibor (CdB Engine)	
AGILIDAD	2
ATENCIÓN	2
VIGOR	3
VOLUNTAD	4
GARRAS	3
PSIKER	3
ESQUIVA	2
INI	2
AC	9
MOV	3
RD FATIGA	5
RD	4
DAÑO GARRAS	3
DAÑO HECHIZO	+6 Ataque Energético, Telequinesis Varía
PUNTOS DE VIDA	7 / 11 / 14 / 16 / 17
PUNTOS DE FATIGA	8 / 13 / 16 / 18 / 20
DONES DEL CAOS	SUPER-RESISTENCIA 2 (+4 RD) CAUSAR TERROR (Terror 3 [tirada Voluntad contra dificultad 11 o ganar 9 puntos de Locura]) GARRAS (+2 Daño) RAPIDEZ (+3 AC)
PODERES PSÍQUICOS	ATAQUE ENERGÉTICO (Daño +6, Ataque Cono 10,) DOMINACIÓN (Dominación Mental, Cuesta Fatiga, Poder Inestable) TELEQUINESIS en toda la Estación, con los Modificadores que haga falta (Cuesta Fatiga, Poder Inestable).

Desde un principio de las emisiones de Roleros Unidos hemos estado hablando de la Casa Corbitt. Así que para este Free RPG Day 2014 hemos querido traer un PDF que incluye algo que, por lo menos que nosotros sepamos, no se ha hecho nunca.

Este es un sentido homenaje a La Casa Corbitt, así como a todos los sistemas que usamos para representarla. Porque este PDF contiene una considerable cantidad de módulos creados todos ellos a partir de La Casa Corbitt. Son distintas interpretaciones del decano módulo de Cthulhu, adaptado a otros mundos y ambientaciones, demostrando la versatilidad de la casa encantada en la que habita el perverso espíritu de Walter Corbitt.

