



LA CASA CAWDOR

Los hombres y mujeres de la Casa Cawdor son los recolectores de huesos, los pastores de chatarra y los ladrones de basura de Necromunda. Su vasto imperio está construido sobre los restos desechados del resto de clanes y unido por una fe inquebrantable. La Casa debe gran parte de su existencia al Culto de la Redención, una secta escindida del Culto Imperial que surgió en Necromunda hace siglos, y cuyos predicadores proclamaban la ruina del Imperio y la indignidad de la Humanidad. De entre todas las Casas, solo los traficantes de basura de Cawdor absorbieron dicho mensaje en sus corazones, abrazando su propia inferioridad y prometiendo dedicar sus vidas sin valor a la difusión de la fe. Aunque esa fe ha hecho poco por la riqueza de la Casa, su gente ha resistido allí donde otras Casas han fallado y han desaparecido con el paso del tiempo. Ahora el clan es igual en tamaño, aunque no en riqueza ni en estatus, a varias de las otras Casas combinadas, sobre todo porque Cawdor tiene una larga historia de reunir a los parias y, según muchos, secuestrar a los hijos de otros clanes.

La devoción al Culto de la Redención guía las acciones de todos los miembros de la Casa Cawdor. Desde sus primeros días en orfanatos, a los snatchlings de la casa se les enseña que la perdición del universo pende eternamente sobre sus cabezas. Sólo entregándose completamente al Emperador podrán tener sentido sus vidas sin valor, y solo al servir a los guardianes de las palabras del clan sus débiles oraciones serán escuchadas por el Maestro de la Humanidad. Los hombres y las mujeres de Cawdor viven vidas segregadas, gobernadas por la palabra del Emperador y sobreviviendo en un estado de extrema pobreza incluso para los estándares de Necromunda. Las pocas cosas de valor que acumulan las obtienen hurgando entre los desechos de la colmena, desenterrando reliquias "benditas" en la basura. El Culto enseña que las pertenencias materiales son fugaces, como lo es la importancia del individuo; así que los trabajadores de Cawdor guardan solo aquellas posesiones que se consideran con significado espiritual, y esconden sus rostros detrás de máscaras para que el Emperador

no crea que se sienten demasiado orgullosos de su individualidad.

Dada la pobreza que afecta a los Cawdor, la mayoría de las bandas aliadas a esa Casa favorecen el armamento simple y efectivo; un rifle automático abollado, una pipa fiable y un cuchillo oxidado ya son herramientas lo bastante buenas para un Cawdor. De hecho, las bandas Cawdor tienen un talento especial para restaurar armas desechadas, remontándolas a partir de varias piezas o creando una nueva arma donde en la que esculpir minuciosamente las escrituras de su fe. El fuego es una de las herramientas favoritas de las bandas, ya que es fácil de usar y, como la perdición que devora la galaxia, consume todo lo que encuentra a su paso. La creación de granadas incendiarias, lanzallamas y otras armas basadas en el fuego es una tarea sencilla dentro de una colmena, ya que el combustible inflamable y las tuberías de desechos que pasan por las paredes de la gran ciudad se consiguen fácilmente. En combate, matar a un enemigo mediante el fuego al rojo vivo de un lanzallamas, o mediante el halo cegador de una bomba de fuego, es un acto casi sagrado para un Cawdor. Los lastimosos gritos de los herejes mientras arden son una bendición al Emperador, una proclamación de la verdadera majestad de la Redención para todos los que la oigan.

Los ideales del Culto de la Redención prosperan en lugares donde la palabra del Credo Imperial no es más que un eco distante. Las bandas Cawdor suelen encargarse de llevar la palabra del Culto a las oscuras profundidades de la subcolegna, a los desiertos entre colmenas o las ruinas abandonadas de lugares que ya dejaron atrás la implacable marcha de los milenios. Aquí, muchos se desesperan porque el Emperador y el Imperium los han abandonado, y por eso son conversos fáciles para los presagios de fatalidad y oscuridad ofrecidos por la Redención. Cada banda se convierte en una iglesia en sí misma, al servicio de una bandada de seguidores, y cada vez que luchan contra los intereses de otros clanes o contra la indiferencia de los señores de las colmenas, cimentan aún más su posición como salvadores. La mayoría de las bandas están gobernadas por un poderoso patriarca, y las mujeres tienen prohibido tomar las armas para la Casa. Sin embargo, al igual que los hombres Cawdor son impulsados por su fe, también existen bandas Cawdor de mujeres que tienen sus propios guardianes de la palabra, así como tradiciones que enseñan que todo lo que vean Sus ojos pueden ser guerreros para la causa. Algunas de estas bandas se forman como reflejos distorsionados de las órdenes militantes de las Adeptas Sororitas, con nombres como el Pacto de la Rosa de Cenizas o las Hermanas del Sudario harapiento, y pueden incluso llegar a ser más feroces que sus homólogos masculinos.

La historia de la Casa Cawdor está plagada de relatos de santos y mártires cenicientos. La más común de esas historias es la de Caul el Caído, el primer peregrino de la Redención Roja. Se cuenta que Caul abandonó el refugio de su colmena en busca de reliquias en las tierras salvajes de Necromunda. Vagaba a través de los yermos, y adonde iba surgían cultos del polvo a su paso. Ganó innumerables batallas, contra herejes, monstruos y mutantes por igual. Sus justos soldados derrotaron a los Señores Ámbar de las Profundidades anhelantes y asesinaron a los Arbitradores Oscuros que antaño gobernaron las colmenas perdidas de Despojoshombres. Incluso ahora, siglos después, el rostro enmascarado de Caul mira hacia abajo desde las torres derrumbadas y los restos de naufragios, un recordatorio de que la gloria de la Redención es eterna.

Luego están las bandas que han encontrado su propia fe entre las divergencias de la Redención. Hauberk Halfhand es el maestro despiadado de los Quebrantados. Después de que su espina dorsal quedara destrozada por una bala Orlock y yaciera moribundo durante días en las profundidades de Coleman Primus, Hauberk contempló el abismo y el abismo le devolvió la mirada. En las profundidades de su desesperación, llegó a ver que sólo los seres verdaderamente rotos podían comprender completamente la fe; y así, una vez que logró regresar arrastrándose a un asentamiento, empezó a atraer a los caídos y mutilados de otras bandas Cawdor, recosiéndolos él mismo para que renacieran de nuevo. Los Quebrantados son ahora un azote en la Colmena Primus, destruyendo todo lo que se encuentra en su camino para que sea bienvenido en la fe. Sus enemigos derrotados tienen dos opciones: ver cómo sus huesos y cuerpos son destrozados por Hauberk para que puedan unirse a su banda o, si rechazan su fe, la muerte.

Tal vez el mejor guerrero viviente de la Redención sea el Señor de Cawdor, Lord Mormaer. Cuenta la leyenda que se levantó de entre los recolectores de huesos de la Colmena Primus, y que se hizo un nombre en las profundidades de la colmena, construyendo ardientes piras de herejes y desenterrando antiguas reliquias del Ministorum. Cuando el viejo Señor estaba a punto de morir, buscó a Mormaer como su sustituto, ya que, según se dice, cada líder tiene derecho a elegir un sucesor entre los más fieles de sus sirvientes. Es esta promesa de fe recompensada con el derecho a gobernar lo que impulsa a muchos Señores de bandas Cawdor. Sin embargo, probar que se es digno de la ascensión resulta una tarea complicada, si es que es de hecho posible, pues muchos afirman que toda esa historia fue inventada por Mormaer para mantener la lealtad de los fieles.

BANDAS DE LA CASA CAWDOR

COMPOSICIÓN DE LA BANDA

Al fundar una banda Cawdor, así como al incorporarle nuevos combatientes, debes ceñirte a estas reglas:

- Debe tener un Líder (si el Líder muere, consulta la pág. 24 de *Gang War*).
- No puede tener más de dos Campeones, más uno adicional por cada 10 de Reputación que tenga la banda; por ejemplo, una banda con Reputación 24 podría contar hasta con 4 Campeones.
- Debe tener un total de tantos Pandilleros como la suma del resto de combatientes que componen la banda (Líderes, Novatos y Campeones) o más, sin contar a los Sanguijuelas.
- Cada combatiente puede armarse con hasta tres armas. Las armas con el Rasgo Aparatosa cuentan como dos a estos efectos: éstas vienen señaladas con un asterisco (*) en la lista de equipo. Cualquier combatiente puede llevar equipo que no sean armas.

ACCESO A HABILIDADES

Los combatientes Cawdor tienen acceso a las siguientes habilidades:

	Agilidad	Músculo	Combate	Astucia	Ferocidad	Liderato	Disparo	Intelecto
Líder	-	Principal	Principal	-	Secundaria	Principal	-	Secundaria
Campeón	Secundaria	Principal	Principal	-	Secundaria	Secundaria	-	-
Novato	Secundaria	-	Secundaria	-	Principal	-	-	-
Especialista	Secundaria	Secundaria	Principal	-	Principal	-	-	-



BLIAUT BURNSCARS
PROFETAS DE PERDICIÓN
CASA CAWDOR

COMBATIENTES

Una banda Cawdor inicial se compone de los siguientes combatientes:

LÍDER..... 105 CRÉDITOS

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	APL	FV	INT
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	6+

EQUIPO

El Líder Cawdor está equipado con armadura antifrag. No se aplican restricciones a su equipo.

HABILIDAD INICIAL

Un Líder Cawdor empieza con una habilidad a escoger de uno de sus conjuntos de habilidades principales.

CAMPEONES 95 CRÉDITOS CADA UNO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	APL	FV	INT
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	7+	7+

EQUIPO

Un Campeón Cawdor está equipado con armadura antifrag. No se aplican restricciones a su equipo.

HABILIDAD INICIAL

Los Campeones Cawdor empieza con una habilidad a escoger de uno de sus conjuntos de habilidades principales.

NOVATOS 20 CRÉDITOS CADA UNO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	APL	FV	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	9+

EQUIPO

Los Novatos Cawdor no tienen ningún equipo inicial. Pueden elegir pistolas y armas de combate, pero no pueden elegir armas que valgan más de 20 créditos.

PANDILLEROS 45 CRÉDITOS CADA UNO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	APL	FV	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

EQUIPO

Los Pandilleros Cawdor están equipados con armadura antifrag. Puede elegir armas básicas, armas de combate, granadas y pistolas. Al crear la banda, un Pandillero puede elegir un arma especial; durante la campaña, otros Pandilleros también pueden elegir armas especiales.



NOMBRAR A TU PROPIA BANDA CAWDOR

Los nombres Cawdor pasan de padres a hijos, a menudo grabados en una pieza de hueso que es celosamente guardada por su dueño. Lo que esos nombres significan, o su origen, ni siquiera los propios Cawdor lo saben, pero muchos de ellos creen que fueron elegidos por el mismísimo Dios Emperador. Abajo se incluyen algunos nombres de ejemplo que puedes utilizar, adaptar y combinar como prefieras, a la hora de crear tu banda Cawdor.

- Beluque
- Shyrth
- Caban
- Hoyke
- Hennin
- Wardecors
- Hauberk
- Cowl
- Dagged
- Epitoga
- Cottus
- Gambeson
- Phrygian
- Houve
- Touret
- Barbet
- Mouflés
- Snood
- Cainsil
- Tippet

ARCHA SIERRA MODELO RETRIBUCIÓN DIVINA



ALABARDA TRABUCO "TORMENTA DE CLAVOS"



EQUIPO DE LA CASA CAWDOR

ALABARDAS DE LA CASA CAWDOR

Un elemento clave en la fundación de la fe que mueve a los Cawdor es su idolatría de los diversos héroes del Imperium. Ya sea el mundano Astra Militarum o el poderoso Adeptus Astartes, para los Cawdor todos ellos son guerreros sagrados. Sin embargo, a quien los Cawdor consideran más angelicales y santos es a las tropas del Adeptus Custodes, los cuasi míticos guardaespaldas y asistentes del mismísimo Emperador. El motivo exacto por el que estos habitantes de la infracolmena llegaron a saber de la existencia de los Custodios del Emperador es un misterio, pero se rumorea que en las más sagradas capillas de la Casa Cawdor hay fragmentos de antiguos ventanales de vidrio saqueados y restaurados cuidadosamente, que muestran a los gigantes de la Guardia Custodia enfundados en sus imponentes armaduras doradas de auramita y armados con una impresionante panoplia de guerra, entre la que destacan sus lanzas en ristre.

A lo largo de los siglos, esta veneración de la Guardia Custodia ha llevado a los guerreros de la Casa Cawdor a desarrollar peculiares hábitos y tipos de armamento. Las alabardas que utilizan son consideradas armas divinas, favoritas del Emperador y blandidas por sus ángeles en las guerras contra los herejes. Aquellos de entre Sus Siervos que luchan a la manera que Él aprueba son quienes reciben sus mayores bendiciones.

Otras armas Cawdor especiales tienden a seguir el mismo principio de construcción estilo alabarda, en

lugar de tener una configuración más convencional. No obstante, las armas más pesadas de este tipo suelen ser inefectivas en combate cuerpo a cuerpo, por lo que sólo se utilizan para ataques a distancia. Las que sí se emplean para el combate cuerpo a cuerpo acostumbran a blandirse a dos manos, ya tengan cabeza de hacha, martillo o filo de sierra.

La alabarda Cawdor básica, un tanto engorrosa pero versátil, combina dos perfiles: una lanza larga para el combate cuerpo a cuerpo, y un arma de disparo de mantenimiento sencillo montada en la cabeza del arma. A menudo, estas armas de disparo son rifles automáticos de baja calidad, poco más que chatarra de cartada por otras Casas y reclamada por los Cawdor, aunque también son comunes los trabucos, que disparan munición improvisada de varios tipos, desde grava, clavos y otros tipos similares de metralla, así como materiales inflamables que entran en ignición y causan terribles quemaduras.

Estas armas tienen el rasgo Aparatosa cuando se utilizan en combate cuerpo a cuerpo, pero no cuando se utilizan como armas a distancia; no se requieren dos acciones para dispararlas, como sí ocurre con otras armas a distancia. No obstante, cuentan como dos armas a la hora de equipar al combatiente.

CASA CAWDOR
DESOLLADOR DE PAGANOS

LISTA DE EQUIPO DE LA CASA CAWDOR

ARMAS

ARMAS BÁSICAS

- Alabarda/rifle automático* .. 20 créditos
- Alabarda/trabuco*
(con metralla y purga)..... 40 créditos
- Escopeta recortada 15 créditos
- Rifle automático rapiñado... 10 créditos

ARMAS DE COMBATE

- Archa sierra* 60 créditos
- Cuchillo de combate..... 30 créditos
- Hacha..... 5 créditos
- Hacha a dos manos* 25 créditos
- Martillo a dos manos* 35 créditos
- Mayal 20 créditos
- Mazo (porra)..... 25 créditos

PISTOLAS

- Pipa 5 créditos
- Pistola automática
rapiñada 5 créditos
- Pistola lanzallamas 75 créditos

ARMAS ESPECIALES

- Combi-arma (rifle automático/
lanzallamas)..... 100 créditos
- Lanzallamas 130 créditos
- Fusil largo 30 créditos



CASA CAWDOR
PISTOLA AUTOMÁTICA "CHASQUEADORA"

ARMAS PESADAS

- Ametralladora pesada* ... 130 créditos
- Ballesta pesada*
(con munición
frag y perforante) 125 créditos
- Lanzallamas pesado* 195 créditos

EQUIPO

GRANADAS

- Cargas explosivas..... 35 créditos
- Cargas incendiarias..... 40 créditos
- Granadas de humo 15 créditos
- Granadas frag..... 30 créditos
- Granada gas asfixiante..... 50 créditos
- Granadas perforantes 45 créditos

ARMADURA

- Armadura antifrag 10 créditos
- Armadura táctica 15 créditos

EQUIPO

- Arnés de escalada..... 10 créditos
- Balas Dum-dum
(para pipa)..... 5 créditos
- Balas Ira del Emperador
(para trabuco)..... 35 créditos
- Cuchilla subcutánea..... 10 créditos
- Filtros nasales 10 créditos
- Foto-visor 35 créditos
- Ganzúa eléctrica 15 créditos
- Icono del culto 40 créditos
- Máscara antigás..... 15 créditos
- Monomira 35 créditos
- Ratas bomba 30 créditos

"Nunca he visto mayor pila de basura que el arsenal de la Casa Cawdor: cuchillos oxidados atados al final de largos palos podridos, pistolas que parece que van a explotar en cuanto se apriete el gatillo, y granadas que tienen tantas posibilidades de estallarte en la mano como de dañar al enemigo. Por supuesto, el hecho de que una granada funcione o no es bastante secundario cuando a su dueño simplemente le basta con abrirte el cráneo a golpes con ella."

*"Cañonazos" Graz,
As de la munición de
Ciudad Séptica*

ACTUALIZACIÓN DEL ALMACÉN

Los siguientes dos objetos están disponibles en el almacén para todas las bandas, al nivel de Rareza que se indica abajo:

ARMAS DE COMBATE

- Archa sierra* 60 créditos Escasa (10)

ARMAS ESPECIALES

- Fusil largo 30 créditos Escasa (9)

BIGOTES

RATA BOMBA DE LA CASA CAWDOR



RATAS BOMBA

Entrenar a las ratas que corren bajo de la colmena para realizar trucos para entretener a las masas oprimidas es un pasatiempo común entre los miembros de la Casa Cawdor, y los miembros de la banda Cawdor han dado buen uso al arte de lanzar granadas con precisión.

Un combatiente Cawdor equipado con ratas bomba puede desplegar una por turno que lleve una sola granada del tipo con el que el combatiente esté equipado realizando una acción Rata bomba primaria (Básica). Cuando se despliega una rata bomba, haz una tirada de munición por la granada usada como si se hubiera usado normalmente. ¡El combatiente puede quedarse sin granadas antes de quedarse sin ratas!

Cuando se despliegue la rata bomba, colócala de manera que el borde de su peana toque la del combatiente y haz un chequeo de inteligencia por el combatiente. Si supera el chequeo, el combatiente puede elegir en qué dirección se mueve la rata. Si falla el chequeo, la rata se moverá en la dirección determinada tirando un dado de dispersión. En cualquier caso, la rata puede moverse hasta 6". Las ratas bomba ignoran todo el terreno cuando se mueven, excepto el que normalmente sería impenetrable, como muros y estructuras. No sufren penalizaciones por escalar, nunca caen, y pueden saltar libremente cualquier espacio de 2" o menos. Las brechas más amplias se consideran impenetrables.

Si la rata termina su movimiento a 1" o menos de un combatiente, amigo o enemigo o junto a otra rata bomba, tira 1D6. Con un 2+, la granada se disparará. Con un 1, la granada falla y la rata se desvanece en la oscuridad. En cualquier caso, la rata se retira del juego.

Al comienzo de cada ronda posterior, después de tirar Prioridad pero antes de activar a cualquier combatiente, si la rata de entrega de la bomba no ha explotado, se activará nuevamente. Comprueba si está a 9" o menos del combatiente que la desplegó. Si es así y si

ese combatiente está activo o trabado, haz un chequeo de inteligencia por el combatiente. Si lo supera, la rata se moverá inmediatamente 6" en la dirección que elijas. Si está a más de 9", el chequeo de inteligencia falla, el combatiente está comprometido o gravemente herido (otros estados secundarios no tienen efecto), o si el combatiente ha quedado fuera de combate, la rata se moverá 6" en una dirección determinada lanzando un dado de dispersión. Si la rata termina su movimiento a 1" o menos de un combatiente, amigo o enemigo o junto a otra rata bomba, tira 1D6. Con un 2+, la granada se disparará. Con un 1, la granada falla. En cualquier caso, la rata se retira de juego.

Cualquier combatiente puede intentar disparar a una rata bomba o realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una como si fuera un combatiente enemigo. Sin embargo, siempre hay un modificador -1 adicional a cualquier tirada de ataque realizada contra una rata bomba. Si la rata es impactada, tira 1D6. Con un 4+, la granada explota. Con un 1-3, la granada no se dispara. En cualquier caso, una vez que una rata bomba ha sido golpeada por un disparo o un ataque cuerpo a cuerpo, se retira del juego..

ICONO DEL CULTO

Un luchador de la banda puede portar un ícono de culto, este debe ser el líder de la banda o un campeón. Este símbolo de la dedicación y devoción de la Casa Cawdor por el Emperador de la Humanidad sirve para inspirar a los miembros de las bandas a realizar mayores gestas en batalla. Cuando el Líder o Campeón que lleva el ícono realiza una Activación de grupo, pueden activar un combatiente preparado adicional a 4" o menos, lo que significa que el Líder puede activar tres combatientes adicionales, mientras que un Campeón puede activar dos combatientes adicionales.



ARMAS Y EQUIPO DE LA CASA CAWDOR

Las siguientes nuevas armas y piezas de equipo son exclusivas de las bandas de la Casa Cawdor y están disponibles en la Lista de equipo de la casa Cawdor. Por tanto, no se añaden a la Tabla de equipo escaso.

ARMAS BÁSICAS

Arma	Alc		Pre		F	FP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Alabarda/rifle automático*									
- alabarda	T	2"	-	-	F+1	-	1	-	Aparatosa, Combate, Versátil
- rifle automático	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego rápido (1)
Alabarda/trabuco*									
- alabarda	T	2"	-	-	F+1	-	1	-	Aparatosa, Combate, Versátil
- trabuco									
- disparo de metralla	-	P	-	-	2	-	1	6+	Abundante, Perdigones
- disparo de purga	-	P	-	-	3	-	1	6+	Abundante, Llamas
- Ira del Emperador	8"	12"	-	-1	4	-1	2	4+	Pulverizar, Rechazar
Rifle automático rapiñado	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego rápido (1)

*Nótese que estas armas sólo tienen el rasgo Aparatosa cuando se utilizan en combate cuerpo a cuerpo. No requieren dos acciones para ser disparadas, como sí ocurre con otras armas a distancia. No obstante, cuentan como dos armas al equipar con ellas al combatiente.

ARMAS DE COMBATE

Arma	Alc		Pre		F	FP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Archa sierra	T	2"	-1	-	S+2	-2	2	-	Aparatosa, Combate, Versátil

PISTOLAS

Arma	Alc		Pre		F	FP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Pistola automática rapiñada	3"	12"	+1	-	3	-	1	5+	Fuego rápido (1), Pistola

ARMAS ESPECIALES

Arma	Alc		Pre		F	FP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Combi-arma									
- autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Fuego rápido (1)
- lanzallamas	-	P	-	-	4	-1	1	5+	Combi, Llamas, Plantilla
Fusil largo	24"	48"	-	+1	4	-1	1	4+	Rechazar

ARMAS PESADAS

Arma	Alc		Pre		F	FP	D	Mun.	Rasgos
	C	L	C	L					
Ballesta pesada									
- frag	15"	30"	-	-1	4	-	1	4+	Aparatosa, Explosión (5"), Rechazar
- perforante	15"	30"	-	-1	6	-2	2	6+	Aparatosa