



## Nouveaux Clans Skavens

Il s'agit d'une petite collection de nouveaux clans Skavens que vous pouvez utiliser en conjonction avec le supplément Les Fils du Rat Cornu, mais que vous pouvez également utiliser comme simples sociétés secrètes si vous remplacez les hommes rats par des humains.

### Clan Abrak:

Le Clan Abrak s'est spécialisé dans l'art des scribes et des cartographes. Ils ont inventé une méthode pour créer de l'encre à base de malepierre et gardent jalousement ce secret pour conserver leur influence auprès des prophètes gris. Les Skavens conservent rarement les écrits ainsi le clan Abrak n'a que peu accès à l'information (qui reste le domaine du Clan Kisk), mais même le plus âgé des Skavens est capable de se souvenir de tous les tunnels qui courent sous l'Empire. Il est dit que le Clan Abrak conserve plusieurs cartes secrètes qui détaillent les passages tombés dans l'oubli. Ces cartes leurs permettent de se déplacer secrètement, ainsi que leurs armées, sans que cela soit appris des clans majeurs.

**Taille du Clan:** 400,000 (approx)

**Influence:** Elevée

**Talent:** Orientation

### Clan Chittin

Le Clan Chittin est un très petit clan qui plus est sur le déclin. Le clan Chittin gagna son influence grâce à la singulière capacité de ses membres pour l'escalade, et plus particulièrement les flancs des montagnes et des forteresses naines. De nos jours, ces skavens concentrent leurs attaques contre les cités humaines, tandis que le Clan Eshin surpasse largement ses victoires contre les nains. Incapables de vendre leurs troupes, les Chittin ont perdu de leur puissance et de leur influence. Aucun autre clan n'a pour l'instant trouvé rentable l'annexion du clan Chittin, et les maîtres du clan travaillent dur pour retrouver leur gloire d'antan. Leurs antres sont pour la plupart construits haut dans les montagnes, loin des envahisseurs. Le Clan Chittin a appris à survivre malgré sa chute, et c'est l'une des plus importantes compétences que les skavens de ce clan puisse posséder, peut être même celle qui sortira le clan de son marasme.

**Taille du Clan:** 1000 (approx)

**Influence:** aucune

**Talent:** +10% sur tout les tests d'escalade, quelque soit le type de surface

### Clan Dirg

Le Clan Dirg était faible et maladif, et lorsque ses membres commencèrent à devenir aveugle, il sembla que la fin était proche pour eux. Néanmoins, les Dirg prirent exemple sur les Pestilens et les Eshin, et décidèrent de faire fortune grâce à l'exploration. Au lieu d'explorer les terres des hommes, ils s'enfoncèrent dans le sous sol, descendant sur des milles et des milles, plus loin que n'importe quel skaven avant eux, là où même les nains avaient peur de se rendre. De ce qu'ils découvrirent dans les profondeurs, ils ne parlèrent pas, mais ils ont refait surface récemment avec d'étranges objets. Ils ont perdu leur fourrure, mettant à nue leur peau de cuir d'un blanc laiteux, et ils déclarèrent que leur handicap leur avait permis de voir les 'esprits'.

Avec leur connaissance de tunnels et d'une magie inconnue de tous les autres skavens, le clan Dirg pourrait bien devenir les prochains Pestilens si leur nombre continue de croître.

**Taille du Clan:** 900,000 (approx)

**Influence:** Elevée

**Talent:** Sixième sens

### Clan Frife

Le Clan Frife est peut être le clan le plus nombreux des clans mineurs après le clan Mors. S'ils n'ont pas une grande influence dans la politique skaven, cela est principalement dû à leur éloignement des marais de Tilée, en effet, ils résident sous les terres de Norsca et de Kislev. Leur froide patrie a rendu leur fourrure extrêmement dense et d'un marron très clair, presque blanc, et des yeux non entraînés pourraient les confondre avec les prophètes gris. Leur fourrure est également étanche, et les Frife sont de bons nageurs, même dans les eaux glacées du nord. Leur localisation proche des désolations du chaos et les connaissances accumulées font d'eux d'excellents soldats lorsqu'il s'agit d'affronter les bêtes mutantes du chaos. .

**Taille du Clan:** 2,000,000 (approx)

**Influence:** Moderée

**Talent:** Valeureux

### Clan Husk

Le Clan Husk est à l'opposé des Frife, originaire des terres du sud, ils serpentent entre l'Arabie et les principautés frontalières. La chaleur du désert et les vents redoutables ont fait que ces skavens ont appris à protéger leurs corps et leurs yeux sous de fines étoffes. En compensation, leur sens de l'ouïe s'est développé de façon phénoménale, les aidant à chasser et à trouver la nourriture cachée sous les sables. L'absence de produits tels que le cuir ou le fer a obligé ces skavens à creuser dans les tombes des rois-sorciers de Khemri pour trouver de quoi s'équiper. Ainsi la plupart des soldats de ce clan se battent avec des armes en os et se protègent avec des armures et des boucliers de la même matière. Le Clan Husk a formé une alliance avec nombres de monstres mort-vivants dans l'espoir d'apprendre leur magie et ainsi augmenter leurs chances de défaire les clans du nord.

**Taille du Clan:** 1,500,000 (approx)

**Influence:** Faible

**Talent:** Acuité auditive

### Clan Kilik

Dans le monde des skavens, la mort est la seule constante, et même les cadavres sont dévorés, spécialement durant les épidémies. Le clan qui a fait de ce drame son moyen de survivre est le Clan Kilik. Ils rassemblent les corps de ceux qui sont tombés et les jettent dans une grande fosse où ils se décomposent. Naturellement la manipulation de tous ces morts et malades a fait des skavens du Clan Kilik des êtres hideusement déformés par les maladies, infectés et aussi nuisibles que ceux du Clan Pestilens. Les membres du clan qui survivent acquièrent une grande force et une grande résistance aux maladies.

**Taille du Clan:** 100,000 (approx)

**Influence:** Faible

**Talent:** Résistance aux maladies

## Clan Kisk

Le Clan Kisk est la mémoire vivante des prophètes gris et du conseil des treize. Les Skavens s'inquiètent rarement de se rappeler des choses qui se sont passées, mais occasionnellement il est important d'enregistrer ce qui a été dit et la façon dont cela l'a été, et peu de skavens ont le temps et la patience d'écrire ces choses. Alors la plupart des riches et puissants skavens se tournent vers les scribes et les mémoristes du petit clan Kisk. En échange d'une petite participation, ils peuvent enregistrer ce qui se dit ou fait dans d'énormes volumes, mais comme cela n'est pas vraiment confidentiel, beaucoup préfèrent s'attacher les services d'un mémo-mage privé qui sera beaucoup plus silencieux. Les maîtres du clan Kisk assure que les informations ainsi révélées ne peuvent être restituées à une autre personne que celle d'origine, même sous l'effet de la peur ou de la torture.

**Taille du Clan: 60,000 (approx)**

**Influence: Excellente**

**Talent: Sain d'esprit**

## Clan Rictus

Jusqu'à il y a peu de temps le clan Rictus rivalisait avec le clan Mors pour savoir lequel des deux était le plus puissant des clans guerriers. Le seigneur de guerre du clan Rictus, Lord Kratch Ruine-Griffe (ainsi appelé en raison de l'artefact qu'il porte en permanence sur lui, un gantelet segmenté capable selon la rumeur de lancer des éclairs warp) était un membre respecté du conseil des treize. La force de ce clan était basé sur un gros contingent de Vermines de Choc, en effet, les femelles Rictus semblaient capables de donner naissance régulièrement à des skavens à fourrure noire. Le Mont des Supplices était à l'origine une ancienne forteresse gobeline sur le versant est des Montagnes du Bord du Monde. Sa position était vitale pour les skavens qui pouvaient ainsi récolter facilement les fragments de malepierre dans les Terres Sombres toute proches. Le conseil des treize ordonna à Kratch Ruine-Griffe de nettoyer le Mont des Supplices de la présence gobeline et d'en faire sa demeure. Les coffres du clan se remplirent rapidement de malepierre qui servit pour les armes du Clan Skryre, les expériences du Clan Moulder ou les talents martiaux du Clan Eshin, mais leurs succès contre les gobelins et la récolte de la précieuse pierre ne plurent pas à tout le monde. Ainsi le clan est maintenant constamment en guerre, et ses plus puissantes cohortes de Vermines de choc ont été décimées dans les engagements contre les orques, gobelins et même contre les nains du chaos. Dorénavant les membres du clan Rictus font face à des temps troublés, observant l'ascension du Clan Mors avec un regard envieux. Kratch Ruine-Griffe ne conservera plus très longtemps sa place au conseil des treize et le seigneur Verminar fait constamment pression auprès des autres membres pour lui ravir sa position.

**Taille du Clan: 1,000,000 (approx)**

**Influence: Moyenne en chute libre**

**Talent: Aucun**



## Clan Scruten

Les Scruten sont les guetteurs du Sous-Empire. Leur philosophie est simple: plus vous attendez et regardez, plus vous apprenez, et plus vous apprenez plus puissant vous devenez. Les Scruten sont des experts de la dissimulation et sont capables de rester immobile durant des jours, sublimant même la terrible faim qu'éprouvent les autres skavens grâce à leur pouvoir de concentration. Comme les membres du Clan Chittin, leur faculté d'espionnage est surpassée par celle du Clan Eshin, mais comme les Chittin, ils ont survécu en sachant rester discret. Le clan présente néanmoins l'avantage de proposer ses services à des tarifs plus compétitifs que les Eshin.

**Taille du Clan: 1,000,000 (approx)**

**Influence: Moyenne**

**Talent: Acuité Visuelle**

## Clan Slike

Les Slike sont les maîtres de la douleur, qu'ils s'infligent à eux même ou à autrui.. Chez les Slike, les blessures, croutes et cicatrices sont un signe de statut et les maîtres du clan sont un véritable tableau vivant de toutes ces souffrances. Beaucoup des membres du clan sont des flagellants, constamment en train de se frapper ou de se taillader avec des fouets barbelés. Les autres sont plus créatifs et utilisent leurs griffes, perçant leur peau et leurs oreilles avec du métal. Leurs compétences en ce domaine font également d'eux d'excellents bourreaux. Lorsque les Prophètes gris ou le Conseil des Treize souhaitent obtenir des informations de sujets récalcitrants, c'est vers le Clan Slike qu'ils se tournent.

**Taille du Clan: 50,000 (approx)**

**Influence: Excellente**

**Talent: Torture**

**Rédaction: Baron Zéro le 05/09/2007**

**Correction: Freya Haukursson**

