

La Locanda delle due Lune
presenta

13 Nuovi Clan Skaven



Differenti Progenie del Ratto Cornuto

— 13 NUOVI CLAN SKAVEN —

Skyre, Pestilens, Eshin e Moulder – abbiamo tutti molta familiarità con i quattro Clan più importanti e con i nuovi arrivati del Clan Mors che vogliono arrivare al loro rango. Ma se si gioca una avventura particolarmente legata agli Skaven, o addirittura una campagna in cui i giocatori stanno interpretando Skaven, allora questi cinque non possono fornire abbastanza opzioni. Dopo tutto, gli Skaven hanno stili di vita piuttosto ristretti e poche possibilità di carriera, e scegliere a che Clan appartenere a uno dei pochi modi per distinguere tra di loro i vari

personaggi. In Progenie del Ratto Cornuto si parla anche degli appestati del Clan Flem, il guerriero Clan Skab, i minatori del Clan Skaar, i traghettatori del Clan Sleekit, gli edonisti del Clan Skaul e il viscido Clan Verms. Qui di seguito sono riportati tredici clan minori dove possono essere nati i vostri PG Skaven o PNG o utilizzati per aggiungere più intrigo a qualsiasi avventura ambientata nell'Impero Sotterraneo. I nuovi Clan sono stati costruiti utilizzando le regole della creazione dei Clan presente in Progenie del Ratto Cornuto a pagina 63.

— CLAN ABRAK —

I membri del Clan Abrak hanno trovato una nicchia nella società Skaven come scribi e principalmente come cartografi. Gli Skaven di questo clan hanno inventato l'inchiostro di warpietra, e da allora custodiscono gelosamente la formula, in quanto questo concede una certa ammirazione da parte dei Veggenti Grigi. Gli Skaven raramente tengono le loro conoscenze per iscritto, quindi il Clan Abrak possiede maggiore accesso ad alcune informazioni (però questo è il campo del Clan Kisk), ma nemmeno il più vecchio degli Skaven può ricordare tutte le gallerie dell'impero sotterraneo. Si dice che il Clan Abrak mantenga in segreto molte delle loro mappe, in modo che alcune delle tane e dei tunnel che sono rimasti in disuso e successivamente dimenticati siano conosciuti solo dai Signori di questo Clan. Questo permette loro di muoversi di nascosto, e preparare eserciti di grandi dimensioni senza che i clan maggiori ne vengano a conoscenza. Tale vantaggio per ora il Clan Abrak preferisce tenerlo solo per sé, ma la vendita di queste informazioni potrebbero avvantaggiare un altro Clan o decidere l'esito di uno scontro.

Dimensione del Clan: 400.000 (circa)

Influenza del Clan: Alta

Insedamenti del Clan: Ricchi Possedimenti

Talento del Clan: Orientamento



— CLAN CHITTIN —

Oggi il clan Chittin è molto piccolo e in declino. Aveva conquistato il potere, in un primo momento, grazie alla sua capacità unica di scalare, soprattutto le montagne, le imponenti roccaforti dei Nani e i castelli. Oggi, gli attacchi Skaven si concentrano principalmente verso le città, e in ciò il Clan Eshin supera di gran lunga il Clan Chittin. Incapace di vendere le proprie truppe, il clan Chittin ha perso la sua ricchezza ed influenza, e il loro numero è diminuito. Finora, nessun clan ha considerato degno lo sforzo di assorbire ciò che è rimasto del Clan Chittin, e i Capiclan rimasti lavorano sodo per mantenere ciò che

possiedono. Hanno costruito le loro tane in alta montagna per scoraggiare potenziali invasori. Il Clan Chittin ha imparato a sopravvivere nonostante i presagi possedendo la più importante delle consapevolezza che uno Skaven può avere, ovvero che un giorno potrebbero riguadagnare il precedente status e tornare alla ribalta.

Dimensione del Clan: 1.000 (circa)

Influenza del Clan: Nessuna

Insedamenti del Clan: Un Possedimento

Talento del Clan: +10% in tutti i tiri di Scalare

— CLAN DIRG —

Un tempo il Clan Dirg era debole e malaticcio, e quando molti dei suoi membri cominciarono a nascere ciechi gli altri hanno pensato che per loro era giunta la fine. Tuttavia, il Clan Dirg imitando l'esempio dei Pestilens e degli Eshin, hanno deciso di migliorare le loro condizioni con le esplorazioni. Invece di salire in superficie, però, sono scesi nelle profondità della terra per diversi chilometri più in basso rispetto a qualsiasi altro Skaven, dove anche i nani hanno paura ad andare, perché si dice essere la terra dei loro morti. Qualunque cosa essi hanno trovato lo tengono segreto, però di recente sono tornati dalle viscere della terra con strani nuovi poteri. Durante il loro viaggio nelle profondità hanno perso la pelliccia,

rimanendo solo con la pelle nuda e bianca. Essi affermano che con la loro nuova "visione oscura" possono vedere gli spiriti. Con la loro conoscenza delle gallerie e una magia sconosciuta a tutti gli altri clan, i Dirg potrebbero diventare ripercorre i passi compiuti dal Clan Pestilens, ritagliandosi un importante scranno nel Consiglio dei Tredici.

Dimensione del Clan: 900.000 (circa)

Influenza del Clan: Alta

Insedimenti del Clan: Modesti Possedimenti

Talento del Clan: Sesto Senso

— CLAN FRIFE —

Il Clan Frife è forse il più numeroso dei Clan Minori, secondo solo ai Mors. Il motivo per cui la loro influenza non è equivalente al loro numero è dato dalla loro lontananza: infatti i loro tunnel e le loro tane sono situate sotto la Norsca e il Kislev. Vivere in queste terre con la neve e il freddo ha fatto crescere di molto la loro pelliccia diventando spessa e di un marrone molto chiaro, quasi bianco, che ad un occhio inesperto può sembrare simile al pelo pallido di un veggente grigio. La loro pelliccia è impermeabile e sono anche buoni nuotatori, tanto che sono in grado di nuotare negli oceani congelati del Nord. La loro posizione li pone vicino alle Lande del

Caos, e quindi più di ogni altro Clan sanno come combattere le bestie del Caos. È per tale motivo che i loro soldati sono assunti per queste battaglie, e per tale compito il prezzo può raggiungere quasi lo stesso dei mercenari del Clan Skab. Inoltre la loro folta pelliccia e lo strato di grasso che li ricopre li rende molto più resistenti di uno Skaven medio.

Dimensione del Clan: 2.000.000 (circa)

Influenza del Clan: Moderata

Insedimenti del Clan: Vasti Possedimenti

Talento del Clan: Molto Resistente

— CLAN HUSK —

Il Clan Husk è l'opposto dei Frife, perché provengono dalla Terre Meridionali. Le loro gallerie si estendono sotto l'Arabia e le Malelande. Il calore del deserto e il vento cocente di questa terra arida hanno assottigliato la pelliccia di questi Skaven che hanno imparato a tenere gli occhi e il naso chiusi (come fanno i cammelli nel deserto). Per compensare, il loro udito è eccezionale, e ciò li aiuta a cacciare il cibo anche quando esso si muove nascosto sotto la sabbia. Senza Rodiossa e la giusta umidità per lo smaltimento dei loro morti, il Clan Husk ha copiato un po' l'arte dei Re dei Sepolcri per accelerare l'essiccazione dei cadaveri. La gran quantità di resti sche-

letrici che sono prodotti con questo processo ha portato il Clan Husk ad utilizzare questo materiale nelle loro armature e nei veicoli, un'altra somiglianza con i Re dei Sepolcri. Il clan Skaven ha forgiato un'alleanza con questi abomini non morti, sperando di saperne di più sulla loro magia, e di migliorare le loro possibilità di spiazzare i rivali del nord.

Dimensione del Clan: 1.500.000 (circa)

Influenza del Clan: Bassa

Insedimenti del Clan: Vasti Possedimenti

Talento del Clan: Udito Acuto

— CLAN KILIK —

Nel mondo degli Skaven, la morte è una delle poche cose costanti, e non sempre tutti i cadaveri vengono mangiati, specialmente se nelle tane avvengono delle malattie. Questo clan ha trovato la sua occupazione nell'allontanare i cadaveri. Sono impegnati a raccogliere i caduti e portarli con i propri carri dentro dei pozzi dove poi si decomporranno. Nel fare ciò gli capita di rubare, accidentalmente, tutto ciò che si trova nei corpi dei caduti, e quindi raccolgono, quando è necessario, sia beni che mutapietra. Ovviamente questo avere a che fare con i morti e gli ammalati porta ai membri del Clan Kilik ad essere più malati, infetti e maleodoranti di quelli del Clan Pestilens, e questo, combinato con la loro bassa influen-

za, ha portato la maggior parte degli Skaven a mantenere le distanze da loro. Tutti gli Skaven sono d'accordo che è necessario se non addirittura vitale che ci sia qualcuno che si preoccupi di buttare via i corpi dei defunti. Quindi i membri del Clan Kilik sono sopravvissuti senza grandi sforzi, e nessuno sa quanto siano in crescita e se stanno elaborando dei piani...

Dimensione del Clan: 100.000 (circa)

Influenza del Clan: Evitati

Insediami del Clan: Vagabondi

Talento del Clan: Resistente alle Malattie

— CLAN KISK —

Il Clan Kisk rappresenta la memoria vivente dei Vegetanti Grigi e del Consiglio dei Tredici. Gli Skaven non ricordano le cose per molto tempo, però alle volte è importante registrare chi ha detto cosa, e le parole che ha usato, ma pochi Skaven hanno il tempo e la pazienza di scrivere queste cose. Quindi lo Skaven ricco e potente preferisce ingaggiare scribi e memo-tecnici (Skaven che memorizzano le informazioni, invece che scriverle) del piccolissimo Clan Kisk. Ad un piccolo prezzo saranno registrate le informazioni nei loro enormi tomi, ma tale sistema è piuttosto insicuro, per cui molti preferiscono il servizio di lusso di avere un membro del Clan Kisk che ricordi per loro. I Capiclan Kisk garantiscono che le informazioni a cui accedono i loro membri non verranno rivelati a nessun altro, neanche sotto tortura del Clan

Slike, grazie a delle piccole sacche di veleno montate nelle bocche dei loro agenti che si innescano non appena lo Skaven ha paura o sente dolore – tale sistema viene spesso usato dal padrone dell'agente quando non avrà più bisogno delle informazioni ricordate da esso. Gli Skaven Kisk hanno quindi vita breve, e quelli intelligenti cercheranno di rendersi sempre indispensabili ai loro padroni in modo che non si stanchino del loro servizio né abbiano voglia che qualcuno voglia catturare questa preziosa fonte d'informazioni.

Dimensione del Clan: 60.000 (circa)

Influenza del Clan: Eccellente

Insediami del Clan: Modesti Possedimenti

Talento del Clan: Buon Senso

— CLAN RICTUS —

Fino a poco tempo fa il Clan Rictus gareggiava con i Mors nella corsa per diventare uno dei grandi clan Skaven. Il Signore della Guerra del Clan Rictus Kratch Castigartiglio (così chiamato per via di un suo artefatto, un guanto di sfida spigoloso che dicono essere in grado di lanciare fulmini Warp) è stato un membro temuto e rispettato del consiglio dei Tredici. La principale forza del Clan stava nell'alto numero di Ratti d'Assalto che erano in grado schierare in battaglia. Le femmine di questo clan riescono a generare molti più cuccioli dal pelo nero, in proporzione, e ciò portò il Clan Rictus a crescere in forza e ricchezza.

Tuttavia in continuo supporto al loro sito più importante li ha portati ad avere un terribile e costante calo. Il

Monte Gobba era un'antica fortezza situata nella parte orientale delle Montagne dei Confini del Mondo. La sua posizione era molto importante per gli Skaven perché da qui potevano raccogliere molti frammenti di Warpiera nelle pianure delle Terre Oscure. Il Consiglio dei Tredici assegnò a Kratch Castigartiglio il compito di ripulire Monte Gobba dai Goblin che vi abitavano. Le casse del Clan Rictus vennero quasi svuotate per il reclutamento delle macchine da guerra Skyre, le mostruosità dei Moulder e il talento del Clan Eshin, ma così facendo furono in grado di ridurre in schiavitù le tribù Goblin, e garantire l'insediamento in questo nuovo loro possedimento.

Però dopo l'iniziale momento di vittoria il Clan è stato coinvolto in una costante guerra di logoramento, e i loro reggimenti, un tempo ricchi di Ratti d'Assalto, sono stati decimati da innumerevoli incursioni da parte di Orchi e Goblin, oltre che da un nemico più letale, i Nani del Caos, che abitano le Terre Oscure e che competono con gli Skaven nella ricerca di Warpietra e di schiavi.

All'interno dell'Impero Sotterraneo le situazioni non sono mai stabili. Il Clan Rictus è stato abbastanza saggio nel ripagare i debiti contratti con gli ingegneri del Clan Skyre e gli Assassini del Clan Eshin, assicurandosi che Kratch Castigartiglio continui a ricevere un certo livello di sicurezza, soprattutto durante le sue visite a Skarogna, ma il Clan Moulder è tuttora creditore. Con la maggioranza delle sue forze dislocate a difesa di Monte Gobba, gli altri insediamenti più piccoli sono stati attaccati dalle

truppe del Clan Moulder. I sopravvissuti sono stati portati in catene a Pozzo Inferno.

Allo stato attuale i membri del Clan Rictus affrontano con incertezza il futuro, e guardano con invidia la sempre maggior potenza del Clan Mors. Kratch Castigartiglio non detiene più da qualche anno la sua posizione nel Consiglio dei Tredici, e Lord Verminkin (Capo del Clan dei Moulder) chiede continue concessioni per vessare ed umiliare ulteriormente questo clan una volta potente.

Dimensione del Clan: 1.000.000 (circa)

Influenza del Clan: Moderata, ma in calo...

Insediamenti del Clan: Vasti Possedimenti

Talento del Clan: Nessuno, ma durante la generazione del personaggio il giocatore può decidere prendere Skaven Nero con i risultati di 1, 2 e 3 sul D10.

— CLAN SCRUTEN —

Gli Scruten sono gli osservatori dell'Impero sotterraneo. La loro filosofia è semplice: bisogna osservare perché più si aspetta, più si impara, più si impara e più potente si diventa. I membri del Clan Scruten sono esperti nell'arte di nascondersi e sono in grado di rimanere nascosti per giorni, riuscendo anche a resistere alla terribile morsa della fame che possiede ogni Skaven, grazie al potere della concentrazione. Come per i Chittin, tuttavia, le loro abilità come spie sono offuscate da quelle del Clan Eshin, ma così come il Clan Chittin sono riusciti a sopravvivere, cercando di non attirare l'attenzione del Clan Maggiore. Tutti gli Skaven del Clan Scruten sono bravi nell'arte del nascondersi e pochi Skaven riescono a rendersi conto della loro presenza, anche perché la loro

bravura nell'occultarsi non è accompagnata a quella del combattere. Pochi si ricordano di questo, ma invece sanno che se serve qualcuno in grado di osservare per tanto tempo un obiettivo, prendere tutte le informazioni sui punti deboli di un nemico nessuno è migliore dei membri del Clan Scruten, e i loro prezzi sono molto più accessibili di quelli del Clan Eshin. La loro influenza è in aumento grazie ai risultati raggiunti, ma queste guardie farebbero bene a stare attenti a loro stessi.

Dimensione del Clan: 1.000.000 (circa)

Influenza del Clan: Moderata

Insediamenti del Clan: Ricchi Possedimenti

Talento del Clan: Vista Eccellente

— CLAN SLIKE —

Il clan Slike è composto da maestri del dolore, sia proprio, che inferto agli altri. Tra i suoi membri, qualsiasi ferita o cicatrice è un segno di status, e come risultato i capi del Clan Slike sono maestri della sopportazione del dolore. La maggior parte dei membri di questo clan sono flagellanti, costantemente intenti ad auto-lesionarsi con bastoni o fruste. Altri sono più creativi, e possono strapparsi le unghie, scuoiarsi la pelle con delle lame o tagliarsi le orecchie, tutto ciò che serve per superare la propria soglia di sopportazione del dolore. Lo studio di queste sensazioni li ha portati ad essere torturatori eccel-

lenti, e tale dono ha portato il clan ad avere un posto di rispetto nella società Skaven. Quando un Veggente Grigio o un Signore della Guerra vogliono informazioni da un Skaven recalcitrante, chiamano un torturatore del Clan Slike per fare quello in cui sono più capaci.

Dimensione del Clan: 50.000 (circa)

Influenza del Clan: Eccellente

Insediamenti del Clan: Un Insediamento

Talento del Clan: Viaggiatore Esperto

— CLAN SKRYVER —

Tutti gli Skaven sono ladri, ma alcuni sono più ladri di altri. Molti Skaven sono ingordi, ma c'è ne sono alcuni che lo sono di più, ed entrambe queste caratteristiche descrivono perfettamente il clan Skryver. Sono maestri nel riempirsi lo stomaco e con i migliori prodotti, rubati principalmente dai campi e dalle stalle degli agricoltori dell'Impero, ma tutto ciò li ha portati a diventare enormi e grassi. Ciò non significa che essi siano deboli, anzi proteggono ferocemente le loro risorse dagli altri clan. Ad un modesto prezzo essi forniranno risorse alimentari ad un qualsiasi clan che sia troppo occupato a prepararsi per la guerra, o che non sia sufficientemente esperto nel trovare il cibo in superficie. Tuttavia, gli Skaven mangia-

no qualsiasi cosa, quindi i servizi del Clan Skryver possono essere paragonati a quelli forniti dal clan Skaul, ovvero sono indirizzati solo a coloro che vogliono mostrare la loro alta posizione sociale. La loro bassa influenza nella comunità Skaven e le loro pance grasse li porteranno ad essere il prossimo bersaglio del clan Mors o di qualunque altro clan che ne voglia approfittare.

Dimensione del Clan: 30.000 (circa)

Influenza del Clan: Bassa

Insedimenti del Clan: Nessun Insediamento

Talento del Clan: Affarista



— CLAN SKREE —

Il clan Skree si è costituito come servitore ed assistente muscoloso al servizio dei Veggenti Grigi. Quando è il momento di adorare il grande Ratto Cornuto sono gli Skree che fanno in modo che non ci siano code nella Grande Sala e una vittima sacrificale fresca sull'altare. Quando nasce un nuovo cucciolo con un accenno di corna è il clan Skree che si occupa di toglierlo dalla nidiata e indirizzarlo verso una formazione specifica. Il clan Skree è una specie di polizia segreta ecclesiastica. Mentre il clan Eshin si occupa di far rispettare la volontà dei Veggenti Grigi agli altri Clan, gli Skree si assicurano che solo i giovani Veggenti più promettenti possano terminare il loro sacerdozio e che rispettino regole imposte dall'Ordine. Visto che la parola del Signore dei Veggenti è legge ci saranno molti altri suoi inferiori che

cercheranno di compromettere la sua posizione. Il clan Skree si occupa di tenere d'occhio queste situazioni e di garantire che l'Ordine rimanga unito e inviolabile. Protetto dai Veggenti grigi il clan Skree è praticamente intoccabile e probabilmente non sarà mai eliminato, ma al tempo stesso i Veggenti Grigi si occupano di far mantenere basso il loro numero, perché non vorrebbero che i discepoli soppiantassero i loro insegnanti.

Dimensione del Clan: 700 (circa)

Influenza del Clan: Eccellente

Insedimenti del Clan: Nessun Insediamento (vivono con i Veggenti Grigi)

Talento del Clan: Cospiratore

— CLAN SKRITT —

Prima dell'invenzione del Telesquittore il clan Skritt era potente come il clan Mors o lo Skab, e sarebbe potuto diventare uno dei grandi Clan. Alcuni spifferano che è proprio per questo motivo che gli Skyre hanno inventato il Telesquittore. Qualunque sia la verità ormai la caratteristica del clan Skritt è diventata obsoleta e quindi non sono più i messaggeri dei Signori della Rovina o dei Vegetanti Grigi. Tuttavia non tutti i messaggi vengono inviati attraverso il Telesquittore, e molti al di sotto del Consiglio dei Tredici che vogliono inviare messaggi veloci si affidano a loro e ciò ha fatto in modo che il clan sopravvivesse. La loro conoscenza delle gallerie e le caratteristiche fisiche gli consentono di fuggire da una zuffa se sono

in pericolo. Questi Skaven sono i migliori corridori dell'Impero Sotterraneo, e nonostante rischiavano di scomparire ora sono sopravvissuti ed hanno ereditato dagli anziani del clan una feroce sete di vendetta nei confronti del clan Skyre. Il clan Skritt cerca di cogliere tutte le opportunità, anche pericolose, che possono nuocere al clan rivale.

Dimensione del Clan: 40.000 (circa)

Influenza del Clan: Bassa

Insedimenti del Clan: Un insediamento

Talento del Clan: Più Veloce

— CARATTERISTICHE DI UN CLAN —



Dimensione del Clan: Da 100 a più di 1.000.000

Influenza del Clan: Nessuna – Evitato – Bassa – Moderata – Alta – Eccellente

Insedimenti del Clan: Vagabondi – Nessun Possedimento – Un Possedimento – Modesti Possedimenti – Ricchi Possedimenti – Vasti Possedimenti

Talento del Clan: Variabile

Copyright © **Black Industries** - Articolo pubblicato sul forum della Black Industries – Autore Sconosciuto.

Traduzione di **Horned Rat** (Andrea Aparo) per **La Locanda delle due Lune**

Impaginazione di **Horned Rat** (Andrea Aparo) - Revisione: **dottwatson** (Daniele Castagnino)

Le immagini usate per questo file appartengono ai legittimi proprietari.

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - **Prima Pubblicazione:** Aprile 2013.

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.