

## 13 clanes skaven de ejemplo

Parece que generados según las reglas de Hijos de la Rata Cornuda. Creados por el autor del libro, Steve Darling. Versión original disponible en la página web de Black Industries. Traducido por Kurgan

### Clan Abrak

Los miembros del Clan Abrak han encontrado un hueco en la sociedad skaven como escribas y cartógrafos. Fueron inventaron la tinta de disformidad, fórmula celosamente, pues le da sobre los Videntes Grises. Los registros escritos, por lo que el acceso a la información (éste es, Clan Kisk) pero ni siquiera el recordar todos los túneles del que el clan Abrak guarda en de forma que existen madrigueras clanes han olvidado y que son sólo este clan. Esto les permite a grandes ejércitos sin el Mayores. Los del Clan Abrak, de mismos, pero pueden hacer variar fácilmente la balanza de poder decantándose por un bando.



**Tamaño del clan: 400,000 (approx)**

**Influencia: Alta**

**Asentamientos: Asentamientos Ricos**

**Talento del clan: Orientación**

### Clan Chittin

El clan Chittin es un clan muy pequeño y en decadencia. Los Chittin ganaron poder, en un principio, gracias a su singular aptitud para escalar, sobre todo montañas y los sleek esquinas de fortalezas enanas y castillos. Hoy en día, los skaven atacan sobre todo ciudades, y el Clan Eshin supera con mucho al clan Chittin en este campo. Incapaz de alquilar sus tropas, el clan Chittin perdió sus riquezas e influencia, y el número de sus miembros disminuyó. Hasta ahora, ningún clan ha considerado que mereciera el esfuerzo absorber los restos del clan Chittin, y éste trabaja duro para que esto permanezca así. Suelen consturuir sus madrigueras en lo alto de las montañas para disuadir a posibles invasores. El Clan Chittin ha aprendido a sobrevivir pese a los augurios, y como esta es la más importante de las habilidades que un skaven puede tener, puede que algún día recuperen su antiguo estatus.

**Tamaño del clan: 1000 (approx)**

**Influencia: Ninguna**

**Asentamientos: Sin asentamientos**

**Talento del clan: +10% a todas las tiradas de Escalar.**

## Clan Dirg

El clan Dirg era un clan débil y enfermizo, y cuando sus miembros empezaron a nacer ciegos, pareció que todo estaba acabado para ellos. Sin embargo, los Dirg imitaron el ejemplo de los Pestilens y los Eshin, y decidieron que su fortuna mejoraría mediante la exploración. En vez de salir a la superficie, sin embargo, descendieron a las profundidades, kilómetros y kilómetros más debajo de lo que cualquier skaven hubiera bajado, allí donde incluso los enanos temían ir porque creían que era la tierra de sus muertos. Fuera lo que fuese lo que allí encontraron, no hablan de ello, pero recientemente han regresado al Imperio Subterráneo con extraños regalos. Durante su viaje a las profundidades perdieron su pelaje, quedándoles tan sólo una piel blanca y dura. Y proclaman que su nueva "visión oscura" le permite ver los espíritus. Con sus conocimientos de los túneles y magia desconocidos para todos los demás clanes, el clan Dig podría ser el nuevo Pestilens, si su número aumenta.

**Tamaño del clan: 900,000 (approx)**

**Influencia: Alta**

**Asentamientos: Asentamientos Modestos**

**Talento del clan: Sexto sentido**

## Clan Frife

El Clan Frife quizá sea el más numeroso de los Clanes Menores después del Clan Mors. El que les falte influencia en la política skaven se debe a su distante localización: habitan en los túneles bajo Norsca y Kislev. Vivir en estas tierras frías y cubiertas de nieve ha hecho que su pelaje crezca muy espeso, y se haya desteñido hasta un marrón muy claro, casi blanco, que para el ojo no entrenado puede confundirse con el albino de los videntes grises. Su pelaje es impermeable, y los Frife son buenos nadadores incluso en los océanos congelados del Norte. Su posición los coloca muy cerca de los Desiertos del Caos, y saben más que cualquier otro clan acerca de cómo combatir a las bestias mutadas del Caos. Por ello es que sus soldados son alquilados para estas batallas, y pueden llegar a alcanzar un precio como mercenarios casi equivalente al del Clan Skab. Su abundante pelaje y la capa de grasa que los recubre los hace, asimismo, notablemente más duros que el skaven medio.

**Tamaño del clan: 2,000,000 (approx)**

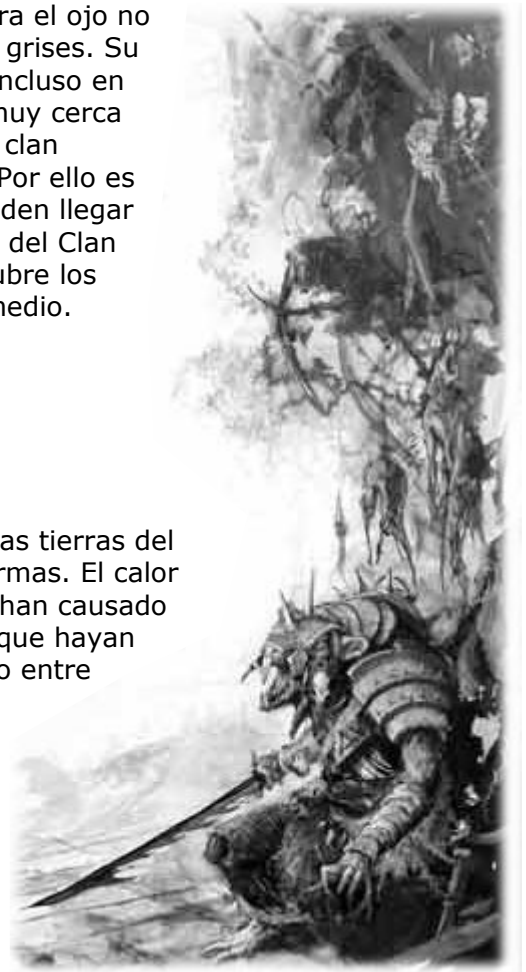
**Influencia: Moderada**

**Asentamientos: Enormes Asentamientos**

**Talento del clan: Muy Resistente**

## Clan Husk

Los Husk son los opuestos de los Frife, pues proceden de las tierras del Sur. Sus túneles se extienden bajo Arabia y las Tierras Yermas. El calor del desierto y los abrasadores vientos de esta árida tierra han causado que el pelaje de estos skaven se limite a una fina capa, y que hayan aprendido a cerrar sus ojos y narices (N del T: para que no entre arena, de una forma similar a la de los camellos). Para compensar, su sentido del oído es excepcional, lo que les ayuda a buscar comida incluso cuando ésta está enterrada bajo la arena. Sin los roehuesos o la suficiente humedad para deshacerse de sus muertos, el Clan Husk ha tomado de los Reyes Funerarios algunas artes para



acelerar la desecación de los cadáveres. La preponderancia de motivos esqueléticos que son producidos por este proceso se refleja en la armadura y el diseño de los vehículos de los Husk, otra similitud con los Reyes Funerarios. El clan skaven ha forjado una alianza con estas abominaciones no-muertas, esperando aprender más de su magia, así como mejorar sus posibilidades de desplazar a sus rivales del norte.

**Tamaño del clan: 1,500,000 (approx)**

**Influencia: Baja**

**Asentamientos: Vastos**

**Talento del clan: Oído aguzado**



### **Clan Kilik**

En el mundo de los skaven, la muerte es una de las pocas cosas constantes, y no siempre se devoran todos los cadáveres, sobre todo en tiempos de plaga. Este clan ha encontrado su sitio ocupándose de los cadáveres sobrantes. SE dedican a recoger a los caídos en carretas y llevarlos a pozos y depósitos donde se descomponen. De paso roban todo lo que haya en el cadáver, lo que les ayuda a reunir piedra de disformidad y tropas cuando es necesario. Evidentemente, esto de tratar con los muertos y los enfermos vuelve a los skaven del Clan Kilik incluso más enfermos, infectados y malolientes que el Clan Pestilens y esto, combinado con su bajo estatus, significa que la mayoría de los skaven procuren a mantenerse a distancia de ellos. Por otra parte, todos los skaven están de acuerdo en que son necesarios e incluso vitales, lo que hace que nadie se preocupe de echarlos. Por lo tanto han sobrevivido aunque sin gran fuerza, y, ¿quién sabe cómo cuánto están creciendo y qué planes están desarrollando?

**Tamaño del clan: 100,000 (approx)**

**Influencia: Parias**

**Asentamientos: Vagabundos**

**Talento del clan: Resistente a las enfermedades**

## Clan Kisk

El Clan Kisk es la memoria viviente de los Videntes Grises y el Consejo de los Trece. Los skaven recuerdan pocas cosas la mayor parte del tiempo, pero de vez en cuando es importante registrar quién dijo qué y cómo lo dijo, y pocos skaven tienen el tiempo o la paciencia para escribir las cosas. Así, los skaven ricos y poderosos recurren a los escribas y mnemotécnicos del minúsculo Clan Kisk. Por una pequeña suma, pondrán por escrito lo que se les pida en sus enormes libros, pero como esto es bastante inseguro, la mayoría prefieren el lujo de tener a un miembro del clan para recordarlo. Los maestros del clan se aseguran de que la información a la que tienen acceso sus miembros nunca sea revelada a terceros, incluso bajo los ataques del Clan Slike, escondiendo pequeñas bolsas de veneno en las bocas de sus agentes, que revientan ante cualquier sobresalto de sorpresa, miedo o dolor-una opción que también usan frecuentemente los agentes del dueño si ya no necesita la información guardada. Los skaven del clan Kisk suelen tener una esperanza de vida corta, y los más listos se aseguran de ser tan útiles a sus maestros que estos nunca prescindan de sus servicios ni se arriesguen a que los capturen.

**Tamaño del clan: 60,000 (approx)**

**Influencia: Excelente**

**Asentamientos: Modestos**

**Talento del clan: Sabio**

## Clan Rictus

Hasta hace poco el clan Rictos era junto con el Clan Mors el más poderoso de los clanes de Señores de la Guerra. El Señor de la Guerra del Clan Rictos, Kratch Garra de perdición (así llamado debido al artefacto que siempre portaba-un extraño guantelete segmentado del que se decía que emitía luz disformte) era un miembro temido y respetado del Consejo de los Trece. La fuerza del clan residía en los numerosos contingentes de Alimañas que podían llevar a la batalla. Las hembras del clan parían más de estos asesinos de pelo negro, en proporción, que las de los otros clanes y los Rictus crecieron en fuerza y riquezas debido a ello. Sin embargo, el sostener su más importante emplazamiento se convirtió en una merma constante para su riqueza y poder.



La Montaña Jorobada era una antigua fortaleza goblin en la parte Este de las Montañas del Fin del Mundo. Su posición era muy importante para los skaven, pues se podían recolectar y guardar muchas vetas de piedra de disformidad de las cercanas Tierras Oscuras. El consejo de los Trece asignó a Krath Garradoom la tarea de limpiar la Montaña Jorobada de los goblins que la habitaban. Los cofres del clan Rictos casi se vaciaron contratando máquinas de guerra Skyre, monstruosidades del Caln Moulder y los talentos del Clan Eshin, pero consiguieron esclavizar a las tribus goblin y asegurar un asentamiento en sus nuevas posesiones.

Después de su temprana victoria el clan se ha visto envuelto en una guerra de desgaste, y sus una vez poderosas cohortes de alimañas se han visto deizmadas por escaramuzas y enfrentamientos sin cuento contra Orcos y goblins, así como contra un enemigo aún más letal: los Enanos del Caos que también habitan en las Tierras Oscuras y compiten con los skaven a la hora de conseguir esclavos y piedra de disformidad. Dentro del Imperio Subterráneo las cosas no son más estables. El clan fue lo suficientemente sabio como para pagar su deuda para con los ingenieros del Clan Skyre y los asesinos Eshin, asegurándose de que Kratch Garra

de perdición siga teniendo un cierto nivel de seguridad y respeto en Plagaskaven, pero el clan Moulder sigue siendo un acreedor. Con la mayoría del poder del clan dedicado a mantener el control de la Montaña Jorobada, los asentamientos más pequeños han sido atacados por las fuerzas del clan Moulder. Los supervivientes son conducidos a Pozo Infernal cargados de cadenas.

En la actualidad, los miembros del Clan Rictus hacen frente a tiempos inciertos, mirando el ascenso del clan Mors con envidia. Kratch Garra de Perdición no mantiene su posición en el Consejo de los Trece, y el Señor ESTirpealimaña pide constantemente importantes concesiones con la esperanza de humillar aún más a este clan antaño poderoso.

**Tamaño del clan: 1,000,000 (approx)**

**Influencia: Moderada y cayendo...**

**Asentamientos: Vastos Asentamientos**

**Talento del clan: Ninguno, pero a la hora de generar la raza del personaje skaven puedes elegir llevar a un Skaven negro sacando un 1, 2 o un 3 en la tirada.**

### **Clan Scruten**

Los Scruten son los vigilantes del Imperio Subterráneo. Su filosofía es simple: cuanto más esperes y observes, más aprenderás, y cuanto más aprendas más poderoso te volverás. Los Scruten son expertos en el arte de ocultarse y son capaces de permanecer escondidos durante días, incluso sublimando la terrible hambre de los skaven para aguantas, gracias a su poder de concentración. Al igual que los Chittin, sin embargo, sus habilidades como espías quedan ensombrecidas por el Clan Eshin, pero al igual que el Clan Chittin han sobrevivido no llamando la atención. Los skaven del clan Scruten son tan buenos ocultándose que pocos skaven se dan cuenta de que están ahí, incluso si se molestan en matarlos. Pero aquellos pocos que los recuerdan también recuerdan que a la hora de observar a un objetivo durante mucho tiempo, y recoger toda la información sobre sus debilidades, nadie es mejor que los Scruten-y sus precios son mucho más asequibles que los del clan Eshin. Su estrella se está levantando gracias a ello, y estos vigilantes harían bien en ser vigilados (N del T: ?)

**Tamaño del clan: 1,000,000 (approx)**

**Influencia: Moderada**

**Asentamientos: Asentamientos Ricos**

**Talento de clan: Visión excelente**



### **Clan Slike**

El clan Slike está formado por maestros del dolor, tanto del suyo propio como el de los demás. Entre sus miembros, cualquier herida o cicatriz es un signo de estatus, y los jefes de Clan de los Slike son unos maestros aguantando el dolor como resultado. La mayoría de los miembros de este clan son flagelantes, constantemente fustigándose con palos o látigos. Otros son más creativos, y pueden arrancarse las garras, trocearse la piel con metal o cortarse las orejas-lo que sea para experimentar con el umbral del dolor. Su estudio de esta sensación les ha llevado a ser excelentes torturadores, y eso es lo que ha mejorado la suerte de su clan. Cuando los Videntes Grises o los Señores de la Descomposición desean obtener información de un skaven recalcitrante, lo mandan a los torturadores del Clan Slike para que hagan lo que mejor saben hacer. No cobran mucho por ello,

pues sus víctimas suelen enloquecer tras recibir sus atenciones, y al final, lo que queda de ellas se une a las filas de sus mutiladores.

**Tamaño del clan: 50,000 (approx)**

**Influencia: Excelente**

**Clan Settlements: Un asentamiento**

**Talento del clan: Errante**



### **Clan Skryver**

Todos los skaven son ladrones, pero algunos son más ladrones que otros. Algunos skaven son más glotones que los demás, y ambas descripciones encajan con los skaven del clan Skryver. Son maestros a la hora de alimentarse de lo mejor, sobre todo de las graneros, prados y establos de los granjeros del Imperio, y suelen acabar siendo gordos y grandes por ello. Eso no significa que sean débiles, y protegen fieramente sus recursos y habilidades de los otros clanes. Por una pequeña cantidad, proveerán de comida a cualquier clan demasiado ocupado para buscarla ellos mismos, o no lo suficientemente versado en el mundo de la superficie para encontrarla fácilmente. Sin embargo, los skaven comen cualquier cosa, de forma que los servicios del clan Skryver son algo así como los de los proveedores de drogas del clan Skaul-sólo disponibles para aquellos de elevado status que quieran mostrar su posición. Su escasa utilidad y sus gordos vientres señalan a los skaven del clan Skryver como los favoritos para ser absorbidos por el clan Mors, o por

cualquiera que llegue antes.

**Tamaño del clan: 30,000 (approx)**

**Influencia: Baja**

**Asentamientos: Sin asentamientos**

**Talento del clan: Negociante**

### **Clan Skree**

El clan Skee se ha situado como los sirvientes, criados y músculos de alquiler de los videntes grises. Cuando es la hora de adorar a la Gran Rata cornuda, son los skaven del clan Skree quienes se aseguran de que hay colas en los asientos de la gran sala, y un sacrificio fresco en el altar. Cuando una cría nace con asomo de cuernos, es el clan Skee el que los lleva aparte para recibir su entrenamiento especial. El clan Skree también constituye una policía eclesiástica secreta. Mientras el clan Eshin ayuda a la hora de hacer la voluntad de los Videntes Grises entre los otros clanes, el clan Skree se asegse ocupa de que de que sólo los jóvenes skaven elegidos más fieles lleguen al sacerdocio, y que aún estos no se salgan de la línea. Mientras la palabra del Señor Vidente sea la ley, habrá muchos que quieran sabotear esta posición. El clan Skree mantiene un ojo encima de estos, y se garantiza la Orden permanezca unida e inviolable. Protegidos por los Videntes Grises, el clan Skree es prácticamente intocable y probablemente nunca sea destruido-pero al mismo tiempo, los Videntes Grises se vigilan sus números permanezcan bajos, no sea que los sirvientes piensen en suplantar a sus maestros.

**Tamaño del clan: 700 (approx)**

**Influencia: Excelente**

**Asentamientos: Sin asentamientos (they live amongst the Seers)**

**Clan Talent: Intrigante**

## **Clan Skritt**

Antes de la invención del Chillalejos, el clan Skritt era tan poderoso como el Mors o el clan Skab, y podría haberse convertido en uno de los grandes clanes. Algunos sugieren que fue por eso por lo que el clan Skyre inventó el Chillalejos. Sea como fuere, su invención dejó a los Skritt obsoletos como mensajeros por parte de los Señores de la Podredumbre y los Videntes Grises. Sin embargo, no todos los mensajes son enviados mediante un Chillalejos, y hay muchos por debajo del Consejo de los Trece que desean enviar mensajes rápidos, de forma que el clan sobrevivió. Su conocimiento de los túneles y su capacidad para la carrera significan, además, que a sus miembros les es bastante fácil huir de una escaramuza con las cosas se tuercen. Estos skaven, los mejores corredores del Imperio Subterráneo, estuvieron a punto de desaparecer una vez, pero han sobrevivido y heredado de sus mayores una salvaje sed de venganza contra el clan Skyre. Los skaven del clan Skritt aprovecharán cualquier oportunidad y afrontarán cualquier riesgo para perjudicar a los de su clan rival y actualmente están en negociaciones con el clan Mors acerca de ser anexionados, siempre que se les garantiza que el clan Skyre pagará cuando los Mors se eleven al estatus de Gran Clan.

**Tamaño del clan: 40,000 (approx)**

**Influencia: Baja**

**Asentamientos: Un asentamiento**

**Talento del clan: Pies ligeros**

