

LES SKAVENS N'EXISTENT PAS !

Du moins, c'est ce que l'Empire essaye de vous faire croire... Souvent pris pour des hommes-bêtes, les skavens ne constituent pas une horde d'animaux décérébrés, mais une force de l'ombre tramant la chute de l'Empire. Entre les épidémies fabriquées de toutes pièces, la technologie de la malepierre et les monstruosité mutantes qui arpentent les tunnels de l'Empire Souterrain, la menace d'une invasion skaven n'a jamais été aussi tangible. Le guide des *Fils du Rat Cornu* dévoile le monde secret des répugnants hommes-rats et fait loi en matière de skavens. En parcourant ce livre passionnant, vous découvrirez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur eux et plus encore :

- Bien des informations sur la façon dont les skavens sont perçus au sein de l'Empire et du reste du Vieux Monde, dont plusieurs mythes et légendes.
- Un aperçu physiologique des skavens accompagné de notes détaillées sur les diverses espèces d'hommes-rats.
- L'histoire précise des skavens et leurs exploits.
- Un exposé complet de leur société décrivant comment réagissent et pensent les hommes-rats, mais également comment ils se voient entre eux et considèrent les autres races.
- Un examen des clans majeurs et des clans guerriers.
- La description détaillée de communautés skavens dont un exemple de terrier, Sub-Delberz.
- De nouvelles armes skavens comme les lames caudales et les globes de vent toxique.
- Des règles complètes sur la magie skaven dont un tas de nouveaux sorts comme *destin crépitant* et *évasion*, mais également des règles de création et d'utilisation de technologie skaven.
- Tout le nécessaire pour jouer des personnages skavens dont une vingtaine de carrières comme le Prophète gris et le Technomage.
- Plusieurs monstres nouveaux comme le charogneur et la mère-rate.
- Et une toute nouvelle aventure signée Chris Pramas !

Guide parfait pour toute partie de jeu de rôle se déroulant dans le Vieux Monde, *Les Fils du Rat Cornu* dévoile l'un des plus grands dangers qui menacent l'Empire. Ne croyez pas les mensonges qu'on vous raconte ; les skavens existent bel et bien, et ils feront de nous tous leurs esclaves !

LES HOMMES-RATS SONT PARMI NOUS !

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR ; EN ANGLAIS : WWW.BLACKINDUSTRIES.COM



Prix public: 34,50 €



9 782915 989397

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE

LES FILS DU RAT CORNU

Un guide sur les étranges Skavens

— VERSION ORIGINALE —

CONCEPTION ET RÉDACTION:

Gary Astleford, Steve Darlington & Robert J. Schwalb

Scénario: *Les Esclaves du Destin: Chris Pramas*

Développement: *Robert J. Schwalb*

Édition: *V3 Studios*

Direction et conception artistique: *Hal Mangold*

Relecture: *Scott Neese*

Logo de WJDR: *Darius Hinks*

Illustrations intérieures: *Miguel Coimbra, Mike Franchina,*

Paul «Prof» Herbert, Jon Hodgson, Andy Law, Pat Loboyko,

Scott Purdy, Wayne Reynolds & Christophe Swal

Couverture: *Andrea Uderzo & Scott Purdy*

Cartographie: *Andy Law*

Responsable du développement: *Kate Flack*

Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

— VERSION FRANÇAISE —

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*

Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour KANEDA*

Réécriture: *Jérôme Vessière pour KANEDA*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Janvier 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



BL Publishing
Games Workshop, Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque
INTERDITE

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8000€
RCS Paris B 478 971 963

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJRD, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2007, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de Green Ronin Publishing et sont utilisées avec leur permission.

ISBN: 2-915989-39-7 — ISBN 13: 978-2-9-1598939-7

Site de Warhammer, le jeu de rôle: www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite: www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries: www.blackindustries.com

Site de Green Ronin: www.greenronin.com

~ Table des matières ~

INTRODUCTION	3	<i>Le clan Mors</i>	50	<i>Moines de la peste</i>	69
CHAPITRE I:		<i>Le clan Skab</i>	51	<i>Prophètes Gris</i>	69
LES SKAVENS EXISTENT		<i>Le clan Skaar</i>	51	<i>Rats-ogres</i>	70
ET ILS SONT PARMI NOUS	5	<i>Le clan Skaul</i>	51	<i>Technomages</i>	70
Légendes et faits au		<i>Le clan Sleekit</i>	51	<i>Vermine de choc</i>	71
sujet des hommes-rats	6	<i>Le clan Verms</i>	51	Instruments de guerre	71
Anatomie et physiologie	16	CHAPITRE IV:		<i>Les armes des skavens</i>	71
Légendes au sujet		LES COMMUNAUTÉS SKAVENS	52	<i>Instruments de guerre</i>	
des skavens	27	L'Empire Souterrain	52	<i>du clan Skryre</i>	74
CHAPITRE II:		Géographie de		Magie skaven	74
L'HISTOIRE DES SKAVENS	30	<i>l'Empire Souterrain</i>	52	<i>Magie commune (Warp)</i>	74
<i>La première vague</i>	30	<i>Climat de l'Empire Souterrain</i>	52	<i>Sombres savoirs</i>	75
<i>Skarogne</i>	31	<i>Le réseau de</i>		<i>Domaine de la Peste</i>	76
<i>Le drame de Skarogne</i>	31	<i>l'Empire Souterrain</i>	52	<i>Domaine de la Ruse</i>	76
<i>Conséquences et trahisons</i>	31	<i>Communautés skavens</i>	53	<i>Domaine du Warp</i>	76
<i>Le massacre des nains</i>	32	<i>Architecture skaven</i>	54	<i>Nouveaux sorts</i>	76
<i>Nagash</i>	32	Communautés		Malepierre	80
<i>L'ascension du clan Pestilens</i>	33	<i>skavens notables</i>	54	<i>Poussière de malepierre</i>	80
<i>La mort glorieuse</i>	34	<i>La Cité des Piliers</i>	54	<i>Fragments de malepierre</i>	80
<i>L'ombre s'étend</i>	35	<i>Gouffre Noir</i>	55	<i>Malepierre non raffinée</i>	80
<i>Menaces actuelles</i>	36	<i>Malefosse</i>	55	Artefacts de malepierre	80
CHAPITRE III:		<i>Moussillon</i>	55	<i>Technomancie</i>	
LA SOCIÉTÉ SKAVEN	39	<i>Puits-du-Queekz</i>	55	<i>du clan Skryre</i>	81
Le tempérament des skavens	39	<i>Skarogne</i>	56	<i>Conditions</i>	81
<i>Personnalité des skavens</i>	40	<i>Sub-Alt Dorf</i>	56	<i>Conception</i>	81
<i>L'ennemi intérieur</i>	40	Exemple de communauté	56	<i>Fabriquer l'appareil</i>	85
Les skavens		<i>Sub-Delberz</i>	56	<i>Utiliser l'appareil</i>	85
<i>et les autres races</i>	40	Bandes	61	<i>Défaillances</i>	86
<i>Les elfes</i>	41	<i>Exemple de bande skaven</i>	61	<i>Peaufiner le tout</i>	86
<i>Les halflings</i>	41	<i>Créer son propre clan skaven</i>	62	<i>Exemple d'appareil</i>	86
<i>Les humains</i>	41	<i>Taille du clan</i>	62	CHAPITRE VI:	
<i>Les nains</i>	41	<i>Influence du clan</i>	62	PERSONNAGES SKAVENS	87
<i>Les autres races</i>	42	<i>Communautés du clan</i>	62	Interpréter un skaven	87
La vie des skavens	42	<i>Talents du clan</i>	63	Création de	
<i>Langage</i>	42	<i>Exemple de clan skaven</i>	63	personnages skavens	90
<i>Drogues et malepierre</i>	43	CHAPITRE V:		Les carrières skavens	92
Costumes et mœurs		LA GUERRE SELON		<i>Carrières de base</i>	92
<i>des skavens</i>	43	LES SKAVENS	64	<i>Carrières avancées</i>	97
<i>Flatterie</i>	43	La prédation	64	<i>Nouveaux talents</i>	104
<i>Infanticide</i>	43	Tactique	64	Façonnage de la chair	105
<i>Marquage</i>	43	<i>La peur</i>	64	<i>Conditions nécessaires</i>	105
<i>Baisser le museau</i>	43	<i>L'espionnage</i>	65	CHAPITRE VII:	
<i>Superstition</i>	43	<i>La peste</i>	65	CAMPAGNE SKAVEN	107
<i>Grincements de dents</i>	44	<i>Le poison</i>	65	Les skavens en tant	
<i>Insultes à l'encontre</i>		<i>La cueillette aux esclaves</i>	65	qu'ennemis	107
<i>des serviteurs</i>	44	<i>Discrétion</i>	66	<i>La conspiration skaven</i>	107
<i>Le culte du Rat Cornu</i>	44	<i>L'union fait la force</i>	66	Les skavens en tant que PJ	108
<i>Les Prophètes Gris</i>	44	Types de skavens	66	<i>Groupes de personnages</i>	
Le gouvernement skaven	45	<i>Assassins</i>	67	<i>skavens</i>	108
<i>Le conseil des Treize</i>	45	<i>Chef de meute</i>	67	<i>Aventures skavens</i>	109
<i>Les quatre clans majeurs</i>	46	<i>Coueurs d'égouts</i>	67	Contre les skavens	110
<i>Le clan Esbin</i>	46	<i>Coueurs nocturnes</i>	67	Bestiaire de	
<i>Le clan Moulder</i>	47	<i>Encenseurs à peste</i>	67	l'Empire Souterrain	111
<i>Le clan Skryre</i>	49	<i>Femelles skavens</i>	68	CHAPITRE VIII:	
<i>Les clans guerriers</i>	50	<i>Globadiers</i>	68	LES ESCLAVES DU DESTIN	118
<i>Le clan Flem</i>	50	<i>Guerriers des clans</i>	68	Index	127
		<i>Guerriers des clans esclaves</i>	68		

INTRODUCTION

Les rats. Ils sont tous plus répugnants les uns que les autres. Dans le Vieux Monde, les rats symbolisent la déchéance et la maladie. Ils se tapissent dans les tas d'ordures et les latrines, dans les arrière-cours des abattoirs et dans les cimetières. Ils grignotent les chairs en putréfaction des cadavres et, si on les laisse faire, se glissent jusque dans les maisons et les greniers pour s'y reproduire dans la chaleur des matelas et dévorer la nourriture toute fraîche. Toutefois, contrairement à ce que peut faire la chèvre qui dévore des choux dans un champ, la présence d'un seul rat dans un grenier est susceptible de provoquer des catastrophes bien plus graves que la simple diminution des réserves de nourriture. La crasse qu'ils véhiculent peut empoisonner une récolte entière, laissant les paysans devant une bien triste alternative : mourir d'inanition ou d'une affreuse maladie.

Afin de freiner la prolifération des rats, l'Empire emploie des ratiers dont le métier est de patrouiller dans les rues et dans les égouts, accompagnés de leurs petits chiens (petits, certes, mais féroces). Ces hommes courageux n'hésitent pas à descendre dans les peu ragoûtantes entrailles des cités, où ils jouent un rôle essentiel dans le contrôle des populations de ces rats vecteurs de peste. Le ratier sent très mauvais, c'est un fait. Il dégage la même odeur que ses proies et que son terrain de chasse. Néanmoins pour tous les habitants du Vieux Monde, quel que soit leur métier ou leur condition, la vue d'un ratier transportant une douzaine de rats bruns bien dodus attachés par la queue à une perche est toujours la bienvenue.

CHŒUR : Rats ! Rats ! Horribles rats !
GUETTEUR : Rats dans les rues !
HERR GUSSER : Et dans les maisons !
FRAU GUSSER : Rats dans mes cheveux !
JÜRGEN GUSSER : Et dans mon pantalon !
SERVANTE : Rats dans les lits !
GOVERNANTE : Rats dans les berceaux !
PÈRE PFELLER : Rats dans la soupière !
AUBERGISTE : Rats dans mon chaudron !
CHŒUR : Rats ! Rats ! Horribles, horribles rats !

— Extrait du chœur d'ouverture
de l'opéra comique de Detlef Sierck,
« Les Rats de Hammstat »

Les ratiers en savent plus qu'ils ne veulent bien le dire. Derrière leurs visages crasseux, leurs regards durs et la façade qu'ils opposent au reste du monde, ils savent que des choses bien pires que les rats se dissimulent sous les pavés des cités du Vieux Monde. Évidemment, si vous les questionnez, ils vous diront tout le contraire. Mais ce n'en est pas moins la vérité et c'est évident à l'expression de leurs visages lorsqu'ils entendent un cliquetis de griffes grattant sur les pavés ronds des rues ou lorsqu'ils aperçoivent la silhouette déguenillée d'un individu voûté qui les observe depuis l'entrée d'une ruelle. Ils savent qu'il existe des créatures qui ressemblent à des rats mais qui sont bien plus grandes ; des monstres qui marchent debout, comme des humains.

Ce ne sont pas des hommes-bêtes ordinaires. Ces créatures-là sont bien trop rusées et terriblement dangereuses. Elles combattent avec prudence, utilisent de terrifiantes armes de destruction et sont animées d'une haine impitoyable pour les races de la surface. Les sages et les érudits, les rois et les vizirs, tous prétendent que ces créatures n'existent pas. Mais les ratiers sont mieux informés que cela. Chacun d'entre eux connaît au moins un collègue ou un ami qui n'est jamais revenu de ses expéditions souterraines et dont le corps n'a jamais été retrouvé. Ils vous diront que ces infortunés ont été sacrifiés, qu'ils ont été pris par les Fils du Rat Cornu, par les skavens.

BIENVENUE DANS LES FILS DU RAT CORNU!

Ce livre étudie l'une des races les plus dangereuses du Vieux Monde : les skavens. Ces hommes-rats ourdissent de terribles complots, commettent d'abominables atrocités, se reproduisent et répandent la peste avec un égal enthousiasme, dans le but avoué de mettre fin à la longue suprématie de l'humanité sur le monde de la surface. Cependant, malgré les innombrables tentatives des skavens pour détruire et asservir les humains, ils ont toujours été refoulés vers leurs terriers grâce au courage des bons peuples de l'Empire. Toutefois, les skavens ne sont pas uniquement présents dans les régions les plus peuplées du Vieux Monde. Leur Empire Souterrain s'étend jusque sous les recoins les plus reculés des royaumes humains, depuis les confins de l'exotique Cathay jusqu'aux jungles torrides de Lustric. Si l'on considère leur puissance et l'étendue de leurs colonies, il est stupéfiant que les citoyens de toutes les nations ne tremblent pas de peur derrière les portes closes de leurs maisons, pétrifiés à l'idée d'être inéluctablement massacrés. Pourquoi cela ? Parce que les skavens n'existent pas.

C'est du moins ce que leur disent leurs gouvernements.

Qu'y a-t-il dans ce livre?

Les Fils du Rat Cornu étudie les skavens sous tous leurs aspects, de leur histoire à leur culture, en passant par les caractéristiques des différentes espèces et les habitudes de leurs plus célèbres félons. Vous trouverez ici toutes les informations nécessaires pour faire intervenir ces redoutables ennemis dans votre campagne, avec toute la violence dont ils sont capables. Voici un bref résumé des différents chapitres de ce livre :

Chapitre I : Les skavens existent et ils sont parmi nous !

Il s'agit d'un échantillonnage des diverses opinions des habitants du Vieux Monde au sujet des skavens, avec un accent particulier sur les mythes et les légendes derrière lesquels les humains ont tendance à camoufler la présence des sinistres hommes-rats. Il contient en outre de précieux conseils destinés à ceux qui désirent combattre le péril skaven : les avis éclairés de certains chasseurs de skavens bien connus, un certain nombre de suggestions relatives à l'équipement adéquat et une récapitulation de signes révélateurs d'une infestation de skavens. Ce chapitre propose également une description générale des différents types de skavens, avec un commentaire sur leur physiologie et leurs mœurs, vues par l'œil assez éberlué des citoyens de l'Empire. Vous y trouverez également des légendes traditionnelles relatives aux hommes-rats.

Chapitre II : L'histoire des skavens

Vous y découvrirez l'histoire des skavens, ainsi que plusieurs secrets diaboliques liés aux origines de cette race insidieuse.

Chapitre III : La société skaven

Vous trouverez ici tout ce qui concerne cette société à l'organisation complexe et les éléments qui cimentent la civilisation de ces abominables créatures : l'analyse de la notion de hiérarchie, les nuances des interactions sociales et les menues particularités de cette culture, puisqu'il faut bien l'appeler ainsi.

Chapitre IV : Les communautés skavens

Le monde des skavens offre une ressemblance déconcertante avec celui de la surface. Ce chapitre explore les communautés skavens, à la fois du point de vue de leur apparence, de leur organisation et de leur structure.

Chapitre V : La guerre selon les skavens

Ce chapitre étudie les motivations martiales des belliqueux skavens et offre un aperçu de leurs tactiques les plus caractéristiques. Vous y trouverez également de nouveaux sorts et des règles inédites adaptées à la technologie de la malepierre.

Chapitre VI : Personnages skavens

Voici un chapitre destiné aux groupes qui désirent une approche du jeu un peu plus belliqueuse et aux meneurs de jeu qui souhaitent offrir des adversaires un peu plus coriaces à leurs joueurs. Vous y

trouverez de nouvelles carrières et de nouveaux talents, spécialement développés pour les skavens.

Chapitre VII : Campagne skaven

Ce chapitre sera pour vous d'un grand concours si vous envisagez d'élaborer des campagnes où les skavens figurent au premier plan, que ce soit comme personnages joueurs ou comme adversaires. Il regorge d'indications relatives à la manière de les incarner au mieux, mais aussi d'idées d'aventures. Il fait la synthèse des informations précédentes et fournit une toile de fond à l'action.

Chapitre VIII : Les esclaves du destin

Enfin, une aventure originale permettra aux héros d'affronter les infâmes hommes-rats. Vous y trouverez en outre toutes les indications nécessaires au cas où vous envisageriez de jouer ce scénario du côté des skavens.

PRISONNIER DE SKAROGNE

La dernière chose dont il se souvenait, c'était d'avoir prononcé une prière à Sigmar. Une terrifiante tête animale avait grondé, il avait entendu le fracas d'une lame contre son heaume et tout était devenu noir une fraction de seconde avant qu'il ne perde connaissance. Il avait imploré Sigmar de ne pas le laisser mourir de cette manière.

En reprenant conscience, il pensa un court instant remercier son dieu de l'avoir entendu. Puis sa vision s'éclaircit et il sentit les chaînes qui pesaient sur son cou et ses bras. Il se souvint alors que les dieux sont cruels et capricieux. Certes, il avait survécu, mais pour devenir l'esclave des hommes-rats.

Il jeta un regard autour de lui dans la cellule exigüe où il était étendu, essayant de distinguer les visages des autres dans l'obscurité. L'un de ses compagnons soldats se trouvait-il là? La vision d'un visage amical serait d'un grand réconfort. Mais il ne vit que des vieillards inconnus dont les yeux reflétaient sa propre terreur. Il pensa à son frère, Heinrich, disparu au cours d'une bataille contre les hommes-rats, au printemps passé. Avait-il abouti dans un endroit tel que celui-ci? Et si c'était le cas, y était-il encore?

L'espoir lui rendit un peu de courage. Il essaya de se relever en s'appuyant contre les murs de pierre. Presque aussitôt, un autre prisonnier se jeta sur lui, s'agrippant à lui de ses mains moites et glacées. Il regarda le visage de l'homme, espérant y voir quelque chose de familier, mais il n'y avait plus la moindre humanité dans cet être. Ses yeux roulaient dans leurs orbites, aveugles et injectés de sang, et sa peau parcheminée était collée à son crâne comme un papier humide. Le pauvre fou essaya de lui parler, mais sa bouche n'était plus qu'une plaie et on lui avait depuis longtemps coupé la langue à l'aide d'une lame ébréchée.

Il repoussa le vieil estropié et se redressa. Il vit une grille au-delà de laquelle brillait une faible clarté. Tout à coup, cette lueur disparut. Une silhouette apparut, éclairée en contre-jour et sur la tête de cette ombre il vit se découper deux oreilles pointues. Les longues moustaches de la créature frémissaient dans un léger courant d'air. La puanteur était telle qu'elle lui fit monter les larmes aux yeux et qu'il retomba assis par terre. La grille s'ouvrit dans un grincement de ferraille et des pattes griffues, tannées comme du vieux cuir, attrapèrent sa chaîne et le tirèrent brutalement hors de la cellule.

Le monde tournoya autour de lui. On le traîna sur le sol et il sentit les cailloux d'un chemin rocailleux lui entamer la peau du dos. La muraille d'une falaise s'élevait au-dessus de sa tête et, au-delà, il aperçut une caverne immense, d'une taille inconcevable, emplie de lumières et de bruits, toute résonnante du tintamarre d'un millier de forges et d'un millier de chantiers navals. Son esprit refusait d'imaginer qu'une telle chose fût possible dans ces noirs souterrains. On s'arrêta soudain de le traîner et il fut bousculé par les autres prisonniers qui avaient été entraînés à sa suite. Il vit le vieux fou. Celui-ci essayait toujours d'articuler quelque chose et lui mugissait des hurlements insistants de sa voix rauque. Un avertissement, peut-être? Un terrible cri d'alarme pour le prévenir de ce qui était sur le point de se produire? À quelle torture allaient-ils le soumettre? Quels renseignements espéraient-ils lui extorquer?

Des pattes griffues l'empoignèrent et le jetèrent sur un banc. On fixa les chaînes de ses poignets dans le bois, au moyen de pointes de fer qui l'empêcheraient de s'enfuir. Il réalisa confusément qu'on venait de le lier à une sorte de banc de forçats, non pas sur une galère mais dans un moulin destiné à moudre du grain. Ils avaient l'intention de l'utiliser comme esclave. Eh bien, il était capable de supporter cela. Il avait déjà travaillé au moulin dans son enfance. C'était un rude métier, mais il aurait ses nuits pour préparer son évasion. Il était vigoureux. Presque aussi fort que son frère. Il en trouverait d'autres tels que lui. Il parviendrait à s'échapper. Il survivrait.

Un nouveau hurlement résonna lorsque le vieux fou fut poussé à côté de lui. Il eut un mouvement de recul et d'horreur au contact visqueux de la peau froide comme la mort du vieil estropié lorsque celui-ci lui agrippa les mains. Et soudain, il comprit. Le vieillard plaçait leurs deux mains l'une à côté de l'autre, de manière à lui montrer que les anneaux qu'ils portaient tous deux au majeur étaient identiques.

Il releva les yeux, abasourdi par ce qu'il venait enfin de saisir. Il plongea son regard dans les yeux de la créature inhumaine et brisée qu'était devenu son frère en six mois à peine. Et il perdit la raison.



LES SKAVENS EXISTENT ET ILS SONT PARMI NOUS!

Si vous lisez ceci, je vous dois d'abord tous mes remerciements, mais en second lieu il me faut vous prévenir : dans ces documents, vous trouverez peut-être des vérités que vous n'avez pas envie d'entendre et à cause desquelles certains pourraient bien avoir le désir de vous persécuter. Quelle que soit la ville de l'Empire dans laquelle vous vous trouvez au moment où vous lisez ceci, vous pouvez être sûr qu'un ou plusieurs guerriers skavens se trouvent non loin de vous, dans un rayon de moins d'un kilomètre. En outre, soyez bien certain qu'au moment même où vous lisez ces mots, ils préparent ou commencent des meurtres ou des vols et travaillent à semer la sédition et à provoquer l'effondrement de notre grand Empire, sans oublier la mort de tous ceux qui y vivent. Les skavens existent, ils sont parmi nous et ils sont fermement résolus à nous assassiner tous.

Si vous avez découvert ce document, cela signifie pourtant que vous êtes l'une des rares personnes suffisamment courageuses pour affronter la vérité et désirez en savoir plus au sujet de votre ennemi. C'est pour vous que j'ai rassemblé les témoignages que vous trouverez dans ces pages. Ils s'appuient

sur des années d'étude et d'exploration aux cours desquelles j'ai sillonné le Vieux Monde, à la recherche de la vérité dans les plus anciens grimoires et les plus sombres recoins. Je me suis efforcée d'en apprendre le plus possible au sujet des skavens, afin que les personnes telles que vous ne soient plus soumises à l'ignorance et à la peur. De nombreuses personnes, qui ont su voir au-delà des mensonges lénifiants dans lesquels nous baignons, savent que les hommes-rats représentent une menace mortelle et bien réelle. J'ai l'espoir que ce document permettra à ceux qui sont encore ignorants de la situation d'en prendre conscience et à ceux qui en avaient connaissance de devenir des chasseurs de skavens habiles et informés. Si la nature de ces vermines et les atrocités dont ils se rendent coupables apparaissent enfin au grand jour pour être connues du plus grand nombre, peut-être pourrons-nous les extirper ensemble de leurs terriers et les traîner en pleine lumière pour qu'ils y subissent leur juste châtiment.

*Je reste votre servante, toujours vigilante,
Ammelie Meyer, prêtresse de Vérena, l'an 2522*