

Kislev - Kraina Lodu

Autorzy:

Opowiadanie „Polowanie” – Piotr Orliński
Historia Kisleva – Mirosław "Tancred_de_Beauville" Kuśnierz
Geografia – Borys „Halfling” Romanko

Projekt obwoluty:

„Bizley”

Korekta:

Grzegorz "Gregg" Bonikowski
Joanna "Norna" Cieślak
Sylwester "Orth" Wróbel
Karolina "Viriel" Bujnowska

Skład:

Borys „Halfling” Romanko

„POLOWANIE”.....	3
------------------	---

HISTORIA KISLEVA.....	10
------------------------------	-----------

CZASY PRADAWNE.....	10
---------------------	----

WIELKA WEDRÓWKA GOSPODARÓW.....	11
---------------------------------	----

NARODZINY KISLEVA.....	11
------------------------	----

WOJNY DOMOWE I PONOWNE ZJEDNOCZENIE KRAJU.....	12
--	----

ZŁOTY WIEK.....	13
-----------------	----

WOJNA Z CHAOSEM – WIELKI SOJUSZ Z IMPERIUM.....	13
---	----

CZASY OBECNE.....	14
-------------------	----

INWAZJA ARCHAONA.....	14
-----------------------	----

OBECNY STAN KISLEVA.....	15
--------------------------	----

<i>Daty i wydarzenia</i>	15
--------------------------------	----

GEOGRAFIA.....	17
-----------------------	-----------

POŁOŻENIE I RÓŻNE NAZWY KISLEVA.....	17
--------------------------------------	----

STEP.....	17
-----------	----

TUNDRA.....	18
-------------	----

GÓRY.....	18
-----------	----

LASY.....	19
-----------	----

RZEKI I JEZIORA.....	20
----------------------	----

KLIMAT.....	21
-------------	----

ZWIERZĘTA.....	21
----------------	----



„Polowanie”

Ciepły, południowy wiatr przyniósł ze sobą odległy pomruk gromu. Błękitne do tej pory niebo, powoli zasnuwało się ciemnymi, ciężkimi od deszczu, wiszącymi nisko chmurami. W powietrzu czuć było naciągającą, letnią burzę. Na wschodzie, gdzie wysokie szczyty Gór Krańca Świata wystrzelały w niebo ostrymi wierzchołkami, chmury rozdzierały się o ich krawędzie, rwały na strzępy i błyskały piorunami. Tam burza już dotarła i za niedługo miała również dotrzeć i tutaj, nad porośnięte gęstymi lasami wzgórze Kislevu; nie tak gwałtowna, ale równie niebezpieczna i nieprzyjemna. Wiatr szumiał w świerkach w ten specyficzny sposób, w jaki potrafi to robić tylko tutaj, gdzie kończą się stepy i zaczyna naprawdę dziki Kislev, gdzie prawdziwym władcą jest wielki niedźwiedź, symbol tego kraju.


Tutejsza kraina zapewniała mieszkańcom wszystko, czego tylko potrzebowali do dostatniego życia, ale jednocześnie nie rozpieszczała ich za bardzo. Wszędzie czaiły się niebezpieczeństwa tego świata; mutanci czający się w lasach, czasem gorsi od nich – bezwzględni ludzie, czekający na nieostrożnych podróżnych, dzikie zwierzęta i przyroda, która potrafiła być największym przeciwnikiem wszystkich. Kiedy przychodziła zima, cały kraj pokrywała gruba warstwa śniegu, szalały zamiecie, a drzewa z hukiem rozsadał mróz. Jednak latem wszystko wyglądało zupełnie inaczej; przyroda rozkwitała ciemną zielenią lasów, jaśniejszym zaś jej odcieniem tam, gdzie rozciągały się stepy. Wszystko nabierało barw i zapachów, ożywało tysiącami najróżniejszych odgłosów. Nawet gwałtowne, letnie burze nie potrafiły popsuć pozytywnego wrażenia, jakie Kislev pozostawiał w każdym, kto chociaż raz odwiedził ten kraj.

Ludzie tutaj żyjący byli wyjątkowi i łatwo można ich było wyłowić spośród tłumu w dowolnym mieście Imperium. Gdziekolwiek się nie pojawili, zawsze nosili w sercach tęsknotę za rodzinnym krajem i nigdy nie wstydzili się tego skąd pochodzą. Byli dumni, twardzi i nieugięci – tacy jakimi stworzył ich Kislev, taki jaki sam właśnie był. Przez setki lat kraj stał murem na pograniczu Pustkowi Chaosu i bronił cywilizacji przed hordami potworów przychodzącymi stamtąd. Mieszkańcy Kisleva nigdy nie sprzedali się mrocznym bóstwom, nigdy nie oddawali im pokłonu i zawsze nosili w sercach głęboką urazę do wszelkich przejawów chaosu. To ona uczyniła ich tymi, kim są teraz – niez mordowanymi wojownikami walczącymi z Chaosem wszędzie tam, gdzie jest to tylko możliwe.

Mocniejszy podmuch wiatru przygiął czubki drzew i przyniósł ze sobą zapach deszczu. Nieco na prawo, tam gdzie wzgórze kończyło się gwałtowną stromizną i gdzie świerki wyrastały niemal na samej krawędzi, ze smętnie zwisającymi na wierzchu korzeniami, widać było w oddali dom starego Michaiła. Dom stał na uboczu wioski, ale nie na tyle daleko, żeby traktować jego właściciela, jak odludka. To był przynajmniej jakiś punkt odniesienia i dzięki temu Wadim i Boris wiedzieli, jak daleko już zaszli i ile drogi było jeszcze przed nimi. To miał być najważniejszy dzień w życiu obu młodzieńców, dzisiaj mieli udowodnić, że są prawdziwymi mężczyznami i że dorosli do tego, aby stać się wartościowymi członkami wspólnoty. Kto wie, może nawet wkrótce dostąpią zaszczytu i będą mogli wstąpić na służbę do ich bojara Ivana Aleksandrowicza. Ten dzień miał zadecydować o ich najbliższej przyszłości. Wiedzieli o tym doskonale. Nappełniało ich to dziwną mieszanką radości, podekscytowania, ale i niepewności. Co, jeśli okaże się, że nie wszystko pójdzie tak, jak to sobie zaplanowali, tak jak to wyglądało w ich opowieściach, kiedy jeszcze kilka dni temu przygotowywali się do tego dnia?

Szybko jednak odrzucali takie myśli, poprawiali sobie humor, i dodawali odwagi młodzieńczymi przechwałkami. Byli pewni, że cały świat staje teraz przed nimi otworem, że oto nadeszła szansa na wyrwanie się z pęt i obowiązków, jakie nakładał na nich obyczaj, który nakładał na barki młodych konieczność pracy i pomocy w gospodarstwie. Od teraz wszystko będzie wyglądało zupełnie inaczej; będą dorośli i będą mogli sami decydować o swoim losie.

Wadim poprawił skórzany pasek przewieszanej przez ramię torby i odwrócił się w stronę przyjaciela, który powoli wspinał się już wąską, krętą ścieżką. Widział jego szerokie, lekko pochylone plecy ukryte pod czarnym, skórzanym kubrakiem, mocne ręce zaciśnięte na drzewcu włóczni, którą podpierał się niczym kosturem. Tak, Boris był już mężczyzną, pomyślał Wadim. Ale przecież i jemu niczego nie brakowało, co więcej, posiadał coś czego jego przyjaciel nie miał – wspaniałą dziewczynę, Marikę. Wiedział doskonale, że Boris podkochiwał się w niej, kiedy byli młodszy, ale ona wybrała Wadima. Nie zniszczyło to jednak przyjaźni pomiędzy dwoma młodzieńcami. Łączyły ich zbyt silne więzi, byli jak bracia, a nawet więcej niż bracia. Czasami Wadim widział,



w jaki sposób jego przyjaciel spogląda na Marikę, widział tęsknotę w jego niebieskich oczach, smutek, który może wywołać tylko złamane serce. Ale mimo to nigdy nie usłyszał słowa wyrzutu, czy choćby zazdrości. Ich przyjaźń przetrwała. A teraz to dzięki niej mieli stać się prawdziwymi mężczyznami.

Polowanie na niedźwiedzia było w Kislevie uznawane za najlepszy dowód na to, że jest się przygotowanym na trudy i pułapki dorosłego życia, na podejmowanie decyzji, od których może zależeć przyszłość innych ludzi. Nie było to ani łatwe, ani bezpieczne, ale nikt przecież nie twierdził, że dorosłość jest prosta i przyjemna. Trzeba było wykazać się nie tylko sprytem, znajomością zwyczajów tego wspaniałego zwierzęcia, ale również nie małą odwagą, graniczącą wręcz z szaleństwem – tylko tak bowiem można określić próby podejmowane przez niektórych młodych Kislevczyków, którzy wyruszali na łowy w pojedynkę. Nie zawsze też polowania kończyły się powodzeniem, a kości obrastające mchem, gdzieś w leśnych ostępach, gdzie wielki niedźwiedź jest prawdziwym władcą, były najlepszym na to dowodem.

Ale przecież Wadim i Boris byli mocnymi, zdrowymi młodzieńcami, którzy przeżyli już niejedno niebezpieczeństwo i wyszli obronną ręką z wielu opresji. Znali te tereny doskonale, wychowywali się tutaj i rozpoznawali niemal każde drzewo na swojej drodze, kroczyli pewnie nie tylko po wydeptanych i często odwiedzanych ścieżkach, ale również tam, gdzie mieszkańcy wioski zaglądali bardzo rzadko lub prawie w ogóle. Jednak mimo to, gdzieś głęboko we wnętrzu odczuwali napięcie i ten dreszcz emocji, który towarzyszy wszystkim ludziom stojącym przed wyzwaniem, któremu wcześniej nie stawiali czoła, a które może zakończyć się niepowodzeniem.

Boris zniknął za zakrętem wspinającej się stromo ścieżki. Wadim jeszcze raz spojrzął na stojący w oddali dom Michaiła, po czym ruszył szybkim krokiem za przyjacielem.

Huk gromu zagłuszył głos Borisa. Burza rozszalała się nad wzgórzami, błyskała piorunami, huczała wiatrem, warczała i miotała się niczym zranione, dzikie zwierze, schwytała w pułapkę pomiędzy wznoszącymi się na wschodzie szczytami Gór Krańca Świata, a stepami na zachodzie. Nawet gęsto rosnące drzewa nie zapewniały ochrony przed siekącym deszczem. Ulewa zamieniła ścieżkę w błotnisty potok, który spływał w dół wzgórza unosząc ze sobą uschnięte igliwie, drobne gałązki i całą resztę leśnego śmiecia. Utrudniało to marsz, ale wcale nie zniechęcało młodzieńców, którzy pochylili się tylko, mocniej nasunęli kaptury na głowy, aby osłonić twarze przed deszczem i brnęli dalej przed siebie. Doskonale wiedzieli dokąd zmierzają i nie zamierzali teraz rezygnować z podjętej wyprawy. Oznaczałoby to przyznanie się do porażki, a tego żaden z nich nie mógłby znieść. Nie mogli pokazać się w wiosce bez trofeum, nie mogli pozwolić na to, żeby pokonała ich letnia burza, choćby nie wiadomo jak straszna i gwałtowna. Byli na to zbyt zdeterminowani i zbyt dumni, jak zresztą każdy mieszkaniec tego kraju.

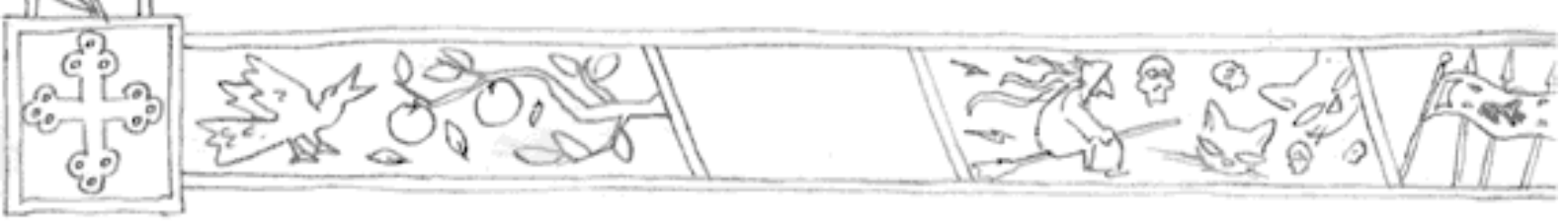
Jednak natura uparła się, że będzie stała im na drodze, a może tylko próbowała powiedzieć, na swój sposób, żeby zawrócili, że może jeszcze nie są gotowi, aby stawić czoła wielkiemu niedźwiedziowi. Żadne sztuczki nie były chyba w stanie powstrzymać Borisa i Wadima. Nie teraz, kiedy wszystko było już zaplanowane, kiedy byli do tego przygotowani psychicznie i fizycznie. Pewnie sam koniec świata nie skłoniłby ich do powrotu do wioski bez trofeum. Wręcz przeciwnie, kolejne przeszkody dodawały całemu przedsięwzięciu dodatkowych emocji, sprawiały, że cała sprawa z polowaniem i rytuałem nabierała większego znaczenia i miała udowodnić nie tylko starszym wioski, ale i samym młodzieńcom, że są naprawdę gotowi, aby przystąpić do kręgu dorosłych.

- Powinniśmy zatrzymać się gdzieś na jakiś czas i przeczekać burzę – zawołał Boris, starając się pokonać szumiący deszcz. – To nie są najlepsze warunki do polowania.

- Jeszcze kawałek i powinniśmy trafić w okolice Bliźniaczych Jaskiń – odparł Wadim, kiedy tylko kolejny trzask pobliskiego gromu przeszedł w złowrogi pomruk.

Ślizgając się na błotnistej ścieżce, przyjaciele brnęli trudem pod górę. Czasami spod warstwy rozmokniętej, zasłanej igliwem ziemi wyglądała na powierzchnię naga skała, połyskująca od deszczu niczym rybia łuska. Takie odcinki były najbardziej zdradliwe i najłatwiej można na nich było stracić grunt pod nogami, upaść i otłuc się nieprzyjemnie, a może nawet stoczyć w dół. Również dookoła, pomiędzy pniami świerków przeblyskiwały głazy i niewielkie skałki, w jednych miejscach zbite w masywniejsze formacje, w innych z kolei, pojedyncze, samotne kamienie.

Młodzieńcy zbliżali się do Bliźniaczych Jaskiń.





Youri Rozgonowicz siedział na ławie oparty plecami o ścianę z wyciągniętymi pod stołem długimi nogami. Na jego zniszczonej przez czas i przeżyte trudy twarzy malował się wyraz skupienia; nie drgnął mu nawet jeden mięsień i jedynie szare oczy zdradzały nagromadzone w nim emocje i uczucia, których nie miał zamiaru zdradzać żadnemu spośród zebranych. Wpatrywał się w wiszącą na przeciwległej ścianie ogromną skórę niedźwiedzia i wspominał; wspominał czasy, kiedy był młody i pełen wspaniałych planów na przyszłość. Oczy błyszczały mu; tlił się w nich ten sam żar, jak wówczas, kiedy to on wyruszał na swoje pierwsze polowanie na wielkiego niedźwiedzia. Tak samo, jak teraz jego syn Wadim. Wiedział wówczas, że ten dzień odmieni jego dotychczasowe życie, że nic już nie będzie takie samo, że zostawi za sobą wiek młodzieńczy i stanie się prawdziwym mężczyzną. Było to wiele lat temu, ale pamięta do te pory, jaki towarzyszył mu dreszcz emocji, jak przeżywał to swoje pierwsze polowanie. Nawet teraz, kiedy siedział w chacie sołtysa wraz z kilkoma innymi mężczyznami z wioski przy kufelku piwa, czuł ten sam ucisk w żołądku. Jednak tym razem nie chodziło już o niego, ale o jego pierworodnego, o krew z jego krwi. Nie miał już nikogo na świecie poza Wadimem i martwił się o jego los. Wiedział, że w żaden sposób nie może mu teraz pomóc, ani dobrą radą, ani czynem. Jego chłopak musiał zdać się teraz na własne siły i pomysłowość. Youri przekazał mu wszystko, co tylko mogło być przydatne podczas polowania na wielkiego niedźwiedzia i modlił się, aby uzbrojony w wiedzę swojego ojca i wszystkich przodków, którzy przechodzili podobny rytuał, Wadim szczęśliwie powrócił do domu.

- Przekłeta pogoda – burknął siedzący obok Władimir, jeden z drwali. Miał okrągłą, nalaną twarz i kilkudniowy zarost, czuć było od niego piwem. Miejscowy specjał miał to do siebie, że jego smaku i zapachu nie można było pomylić z niczym innym. – Nic tylko siedzieć i pić piwo – dodał z krzywym uśmiechem, który wcale nie dodawał mu uroku.

- Ano – odparł Youri. Nie bardzo miał ochotę na rozmowę z kimkolwiek.

Przyszedł tutaj tylko dlatego, że nie chciał być sam tego wieczoru. Potrzebował koło siebie innych ludzi, ale nie koniecznie do konwersacji. Czasami wystarczy tylko czyjaś obecność, aby człowiek poczuł się lepiej, aby samotność nie ciążyła mu tak bardzo. Dom sołtysa, jako największy w całej wsi, stanowił zawsze miejsce spotkań, zastępował gospodę, której w najbliższej okolicy nie było. Tutaj można się było napić piwa, albo czegoś mocniejszego, porozmawiać, poplotkować, tutaj też zatrzymywali się zwykle przyjezdni, których droga przecinała te okolice. Przywozili ze sobą wiadomości nie tylko z dalszych stron Kislevu, ale również spoza jego granic. Nie wszystkie były dobre, ale tych nie słuchano z taką uwagą; ot, po prostu kiwano głowami i szybko zmieniano temat. Mieszkańcy Kislevu mieli na co dzień wiele kłopotów, które niejednego obywatela Imperium przyprawiłyby o dreszcze i dlatego woleli słuchać o rzeczach przyjemnych, nawet najzwyklejsze plotki były dla nich ciekawsze i śledzili je z większą uwagą.


Teraz jednak nie było żadnego obcego i atmosfera miała raczej senny charakter. Jedynym ciekawym tematem, na który można było porozmawiać i snuć domysły, był rytuał, jaki właśnie przechodzili dwaj młodzieńcy z wioski. To było wydarzenie, które przyćmiło wszystko inne na długi czas i pewnie jeszcze przez następne kilka dni będzie rozpamiętywane, omawiane i dyskutowane przez wszystkich. Szalejąca na zewnątrz burza, której stłumione odgłosy docierały do parnego, ciepłego wnętrza chaty, dodawała tylko emocji i podgrzewała atmosferę.


- Myślisz, że Wadim jest już gotowy na rytuał? – zapytał Władimir. – Nie wiem czy dotrzyma kroku mojemu Borisowi. Wiem, że to dzielny chłopak, ale odwaga to nie wszystko. Trzeba mieć jeszcze siłę, żeby polować na niedźwiedzia. Widziałeś mojego syna, sam wygląda jak niedźwiedź.

Youri westchnął głęboko, ale starał się to zrobić tak, żeby jego towarzysz tego nie dostrzegł. Wiedział, że pity powoli, ale od dłuższego już czasu alkohol zaczął mącić umysł Władimira i rozwiązał jego język. Znał go niemal od dziecka i zdążył się już przyzwyczaić do tego, że gdy popije, zaczyna opowiadać co mu ślina na język przyniesie, a że Boris był jego oczkiem w głowie, to zwykle opowiadał o nim; jaki to on nie jest wspaniały, silny, zdrowy i sprytny.

- Dobrze, że wybrali się razem – kontynuował Władimir, wcale nie zrażony milczeniem mężczyzny. – Razem na pewno tego dokonają. Oczywiście, wszyscy wiemy, że to mój chłopak będzie tym, który zada ostatni cios niedźwiedziowi, ale nie to jest najważniejsze, prawda?

- Prawda – powiedział cicho Youri. – Nie ważne, kto zadaje ostatni cios. Ważne, że pokonuje się swój strach i podejmuje taką próbę w ogóle. To jest najważniejsze – nie bać się ryzyka, stawić czoła niebezpieczeństwu, nawet jeśli próba zakończy się niepowodzeniem. Tak uczył mnie mój ojciec, a jemu przekazał to jego ojciec i tak właśnie wychowujemy swoje dzieci od pokoleń.





- Oczywiście, oczywiście – przytaknął natychmiast Władimir. – Ale sam przyznasz, że o wiele więcej znaczy zabicie niedźwiedzia, niż tylko stawienie mu czoła. Tego może dokonać każdy, a upolować zwierza, to już zupełnie inna bajka.

- Może i masz rację – wzruszył ramionami Youri.

- Pewnie, że mam – uśmiechnął się Władimir ukazując w całej okazałości mocno zniszczone zęby zionące przy tym alkoholem.

Na zewnątrz zamruczał odległy grom. Burza powoli odchodziła na północ, ale deszcz wciąż zaczął i bębnił w zamknięte okiennice. Gospodyni wniosła garniec wódki, co zgromadzeni w izbie mężczyźni przywitali gromkimi barwami i okrzykami radości. Za chwile miały się zacząć śpiewy i tańce. Wszystko miało wyglądać dokładnie tak, jak każdego wieczoru. Tak się żyło w Kislevie, należało się cieszyć z każdej chwili.

Youri sięgnął po kubek z trunkiem. Zamierzał się do tego dostosować. Zamierzał się dobrze bawić, za zdrowie swoje i swojego syna. Przechylił naczynie i jednym haustem wypił jego zawartość, która momentalnie rozlała się przyjemnym ciepłem po całym ciele.

Mimo wczesnej pory ciemniało dość szybko, a to za sprawą sunących nisko po niebie deszczowych chmur, które wylewały z siebie istne potoki wody. Po skałach i między głazami przelewały się niewielkie potoczki, wily między kamieniami, podskakiwały na nierównościach, pieniły w miejscach, gdzie coś stało im na drodze. Wylot z jaskini przesłaniała zasłona wody, która spływała kurtyną ze skał.

Tuż przy wejściu siedział skulony Wadim. Wspierał się na włóczni i przyglądał tonącemu w szarości światu. Błyski piorunów odeszły daleko na północ i jedynie ciche, odległe echo przypominało o burzy, która zmusiła ich do zatrzymania się w Bliźniaczych Jaskiniach.

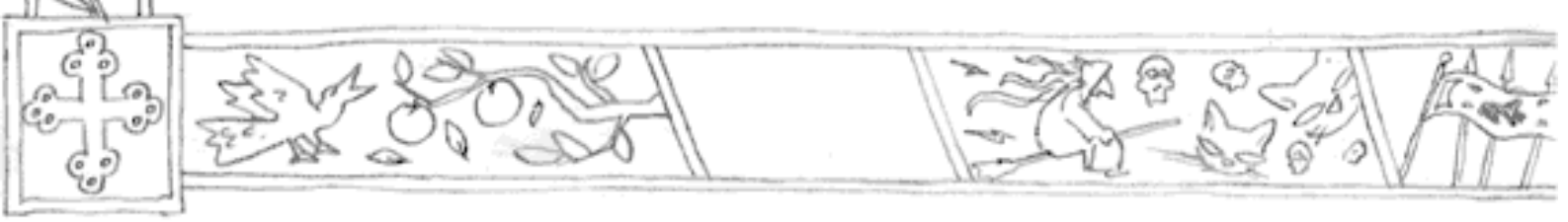
Wadim przypominał sobie legendę, którą opowiadał mu jego dziadek, a związaną z tym miejscem i jego nazwą. Wcześniej mówiono na to po prostu „jaskinie” i nikomu nawet nie przyszło do głowy, aby trudzić się i wymyślać jakąkolwiek inną nazwę. Były to jedyne jaskinie w najbliższej okolicy i nie było takiej potrzeby. Poza tym, lud był tutaj prosty i nie potrzebował zajmować się takimi rzeczami, jak nadawanie nazw jaskiniom. Jednak nazwa pojawiła się niemal sama, jak to zwykle bywa w zwyczajnych historiach. Kiedyś, w wiosce, która nie istnieje już od wielu lat, mieszkało dwóch braci, podobnych do siebie jak dwie krople wody. Jak wszyscy młodzi Kislevici poddani zostali próbie i wyruszyli aby zapolować na niedźwiedzia. Traf chciał, że tropy zwierzęcia zaprowadziły ich w okolice tych właśnie jaskiń. I tutaj też stawili czoła największemu zagrożeniu, jakie można napotkać w lasach Kilevu, a może i całego świata. Bestia, którą tropili nie była sama, a co gorsza, Chaos odcisnął na niej swoje niszczycielskie piętno i wypaczył ją. Dwa ogromne, zmutowane niedźwiedzie zaatakowały z furią bliźniaków. Początkowo młodzieńcy bronili się dzielnie, ale walczące w szale zwierzęta zdobywały przewagę. Wówczas to, jeden z braci kazał drugiemu uciekać i ratować swoje życie, a sam rzucił się na bestie, aby odciągnąć ich uwagę od brata. Oczywiście zginął, ale bliźniak, który się uratował, powrócił kilka lat i jeszcze raz stawił czoła bestiom, i pokonał je. Sam jednak odniósł w walce śmiertelne rany i padł w tym samym miejscu, w którym przed laty zginął jego brat. Tak narodziła się legenda i stąd pochodzi nazwa Bliźniaczych Jaskiń.


Wadim czuł się, niemal jakby był częścią tamtej opowieści, jakby to była jego historia. Był on, był Boris, którego uważał niemal za swojego brata. Miał tylko nadzieję, że ich historia potoczy się inaczej i że bezpieczne wrócą do domu. Głęboko w sercu bał się jednak, że wydarzy się coś złego, że może już nigdy nie zobaczy swojej ukochanej Mariki.

Z tyłu poruszył się Boris. Wielki młodzieniec wygrzebał się spod przemoczonego płaszcza i zaspanym wzrokiem rozejrzał po jaskini. Spojrzenia młodych myśliwych spotkały się.

- Ciągłe pada i ściemnia się – powiedział Wadim podnosząc się i podchodząc do przyjaciela, który już usiadł i przecierał dłońmi zaspaną twarz. – Chyba powinniśmy tutaj zostać na noc. Nie ma sensu ruszać teraz dalszą drogę.

- Zgoda. Zostajemy na noc. Ja pierwszy stanę na warcie – Boris podniósł swoje ogromne ciało przy akompaniamencie trzaskających stawów, przeciągnął się hałaśliwie i podszedł do wylotu jaskini. – Nigdy nic nie wiadomo, co może tutaj przyleźć w nocy. Lepiej być gotowym na wszystko.





- Racja – odparł Wadim i oparł się plecami o zimną ścianę jaskini. Zamknął powieki i zasnął niemal natychmiast, pogrążając się w marzeniach o swojej dziewczynie i wszystkich wspaniałych czynach, jakich dokona dla niej i dla siebie.

Wódka jeszcze szumiała mu w głowie, kiedy się obudził. Za oknem było jeszcze ciemno, ale przynajmniej ustał deszcz. Youri z głośnym westchnieniem podniósł się na posłaniu, przewiesił nogi z krawędzi łóżka i wsunął stopy w schodzone, nieco za małe chodaki. Coś przerwało mu sen i starał się sobie przypomnieć, co to było. Przez opary alkoholu, którego sporą ilość wlał w siebie razem z innymi mężczyznami z wioski, powoli przebijały się obrazy sennego koszmaru, który go obudził. Wiedział, że sen dotyczył jego syna, Wadima i jego pierwszego w życiu polowania na niedźwiedzia. Coś złego miało się mu przydarzyć, tam, gdzie przed laty rozegrała się tragedia innych młodych myśliwych odbywających swój rytuał.

We śnie widział twarze dwóch młodych – jeszcze nie mężczyzn, ale już nie chłopców. To byli bliźniacy, ale Youri wiedział, że eden z nich to jego syn. Chociaż wyglądał inaczej, to jednak zachowywał się jak jego syn. Miał jego ruchy, jego sposób mówienia i ten sam wyraz twarzy. To był jego syn. Youri nie wiedział tylko jednego, czy jest to ten brat bliźniak, który zginął rozszarpany przez niedźwiedzia, czy też ten, który powrócił i pokonał obie bestie?

Głowa ciążyła mu strasznie i oblewały go zimne poty. Wiedział, że takie sny nie pojawiają się bez powodu, że za każdym z takich obrazów ukryte jest ziarno prawdy. Musiał co zrobić. Nie mógł pozwolić, aby coś stało się jego jedynemu dziecku.

Podniósł się z posłania i zaczął ubierać. Przez szpary w okiennicach przeświecało błądy, rozproszony przez mgłę blask księżycy.

Noc jeszcze trwała, kiedy Youri opuścił wioskę pogrążając się we mgle i nocnych oparach, i skierował się na wzgórze.

Niebo szarzało, ale mgła wciąż była gęsta. Jej lepkie pasma snuły się między drzewami, przelewały przez krawędzie głazów i wnikały we wszelkie możliwe zagłębienia terenu. Dookoła panowała niesamowita, niczym nie zmącona cisza.

Wadim obudził się poruszony jakimś dziwnym przeczuciem. Dostrzegł masywną sylwetkę swojego przyjaciela, skuloną pod płaszczem przy wylocie jaskini. Boris spał w najlepsze z głową zwieszoną między ramionami na szeroką pierś. Oddychał miarowo i spokojnie. To tyle, jeśli chodzi o wartę i pilnowanie przed niebezpieczeństwami, pomyślał Wadim podnosząc się powoli. Starał się to zrobić jak najciszej, ale zapomniał o opartej tuż obok niego o ścianę włóczni, którą potracił. Broń upadła na kamienne dno jaskini robiąc przy tym dość sporo hałasu.

Boris poruszył się niespokojnie przez sen, ale nie obudził. Jego przyjaciel uśmiechnął się do siebie i już o wiele ostrożniej podniósł włócznię i ruszył do wyjścia. Chciał zobaczyć jak daleko jeszcze do świtu i jakiej pogody powinni się spodziewać tego dnia. Było chłodno, więc szczerzej okrył się płaszczem, co na niewiele się zdało, gdyż płaszcz był wciąż wilgotny.

Kiedy stanął przed jaskinią, uczucie niepokoju i czyjejs obecności, które wyrwało go ze snu, zaczęło narastać i po krótkiej chwili Wadim był pewien, że nie są sami, że w okolicy jest ktoś, a może coś jeszcze. Zamarł w bezruchu i wpatrywał się w przestrzeń przed sobą. Ciemne sylwetki drzew wyłaniały się z morza oparów niczym widma. Miarowy oddech Borisa nadawał wszystkiemu niesamowitości poprzez kontrast tego spokoju i czającego się gdzieś dookoła napięcia. Chłopak zacisnął mocniej dłonie na drzewcu włóczni. Nie śmiał się poruszyć, aby nie zwracać na siebie uwagi, chociaż tak bardzo chciał, żeby jego przyjaciel wreszcie się obudził.

Po chwili po skale potoczyły się kamienie. Najpierw kilka, a później więcej, niczym niewielka lawina. Boris poruszył się niespokojnie przez sen, obrócił na drugi bok i spał dalej. Po tym wydarzeniu, cisza jaka zapanowała dookoła, aż dzwoniła w uszach. Ale tylko na moment, bo już za chwilę Wadim usłyszał – albo mu się wydawało – jakiś dźwięk. Początkowo nie mógł go rozpoznać, ale wkrótce dotarło do niego, że to odgłosy powolnego, głębokiego sapania, jakby czyjeś wielkie cielsko stąpało powoli w jego kierunku.



Chłopak cofnął się ostrożnie, krok za krokiem, aż wreszcie natrafił nogą na ciało śpiącego przyjaciela. Szturchnął go lekko raz, drugi, potem nieco mocniej. Boris mruknął coś przez sen i już chciał zakląć i nawymyślać towarzyszowi, ale słowa zamarły mu na ustach.

Teraz nie mogło być wątpliwości, coś zbliżało się do jaskini. Głośniejszy pomruk zadźwięczał pomiędzy skałkami i rozszedł się we mgle. Przyjaciele popatrzyli po sobie porozumiewawczo i stanęli ramię przy ramieniu, gotowi na spotkanie z władcą kislevskich lasów – wielkim niedźwiedziem. Tak jak bliźniacy z legendy, pomyślał Wadim i poprawił uchwyt na włóczni.

Nogi robiły się coraz cięższe, oddech przyspieszył, w płucach paliło go żywym ogniem i miał wrażenie, że za chwilę eksploduje mu serce. Mimo to Youri nie zwalniał ani na chwilę. Zrobiło się już zupełnie szaro i słońce na wschodzie podniosło swoją twarz, ale jeszcze nie na tyle wysoko, żeby ukazać się ponad szczytami Gór Krańca Świata. Mgła rozstępowała się powoli, jej długie, mlecznobiałe wąsy snuły się pomiędzy ciemnymi pniami świerków. Ścieżka wiła się w skrętach i wciąż pięła pod górę. Jeszcze tak daleko, myślał Youri. Bał się, że mimo całego wysiłku, jaki wkładał w ten morderczy bieg, nie uda mu się dotrzeć na czas do Bliźniaczych Jaskiń. I chociaż wydawało się to niemożliwe, przyspieszył jeszcze kroku. Strach dodawał mu skrzydeł. Był to strach o syna, obawa, że może mu się stać coś złego.

Głowę wypełniały obrazy z dnia, kiedy to on sam po raz pierwszy wyprawił się na polowanie, żeby stawić czoła wielkiemu niedźwiedziowi. Tyle razy chciał o tym zapomnieć, ale w chwilach takich jak ta, wspomnienia wracały i dręczyły go. Wszyscy powtarzali mu, że nie jest wstydem uniknąć bezpośredniej konfrontacji ze zwierzem, że nie jest ważne czy pokonało się niedźwiedzia, czy w ostatniej chwili uciekło. Liczyło się tylko to, że próba została podjęta i miało się w sobie na tyle odwagi, aby wyruszyć samotnie do lasu z tym jednym celem. Ale on czuł, że stchórzył, a jego rytuał zakończył się niepowodzeniem. Teraz miał szansę, aby to naprawić. Wreszcie, po tylu latach, miał w sobie na tyle odwagi, by stawić czoła wielkiemu niedźwiedziowi i wiedział, że nie zawiedzie. Nie mógł zawieść, bo od tego mogło zależeć życie jego syna.


Serce głośno łomotało mu w piersi kiedy pokonywał kolejne metry w drodze pod górę.

Wadim i Boris ze strachem obserwowali, jak ogromny kształt powoli zmierza w ich kierunku. Wyglądało to tak, jakby jakiś wielki głaz poruszał się pośród mgły. Powoli szarzało. Głośny, zwierzęcy oddech wyprzedzał niedźwiedzia i jeżył młodzieńcom włosy na karku. Stali u wylotu jaskini, niemal ramię w ramię. Wiedzieli, że powinni się ruszyć, znaleźć dogodniejsze miejsce, że to oni są na polowaniu i oni powinni dyktować warunki. Jednak paralizujący strach trzymał ich tam, gdzie stali i nie chciał puścić z żelaznego uścisku.

Kiedy niedźwiedź wylonił się z mgły i zobaczyli na własne oczy symbol Kisleva i władcę jego lasów, to zrozumieli, że nie są jeszcze gotowi, aby stawić mu czoła. Wielkie, masywne cielsko posuwało się przed siebierozpruwając blade opary mgły niczym dziób statku wodę. Grube łapy stapały niemal bezszelestnie po wilgotnych kamieniach i ściółce, jedna za drugą. Głowa kołysała się miarowo na boki, małe, okrągłe uszy poruszały się co chwilę łowiąc wszystkie, nawet najcichsze dźwięki. Nos drgał niespokojnie, jakby niedźwiedź już wyczuł obecność dwójki młodzieńców.

Zatrzymał się w odległości kilkunastu metrów od wejścia do jaskini. Podniósł głowę i zaczął uważnie węszyć. Chłopcy wyraźnie słyszeli, jak ze świstem wciąga powietrze i mruczy przy tym niespokojnie. Po krótkiej chwili, wielki niedźwiedź poderwał jednym, gwałtownym ruchem swoje cielsko i wyprostował się. A potem ryknął tak głośno, że młodzieńcom zaparło dech w piersiach. Niedźwiedź wznosił przednie łapy i zaryczał, a echo jego głosu odbijało się od skał, grzmiało pomiędzy drzewami. Słychać nim było potęgę i gniew, gniew na tych, którzy naruszyli jego terytorium, weszli w jego dziedzinę. Brzmiało to tak, jakby dokładnie wiedział w jakim celu przyszli tutaj młodzieńcy i wcale mu się to nie podobało. Okazywał całym sobą, że to jego kraina i to on jest tutaj jedynym władcą.





Boris poruszył się jako pierwszy. Powoli odsunął się od swojego przyjaciela i skierował nieco na prawo. Wyszedł z jaskini i skierował się w stronę, gdzie między drzewami znajdowała się ścieżka, wciąż jeszcze skryta we mgle. Niedźwiedź nie zareagował na to, wciąż stał na tylnych łapach i ryczał tak, jakby chciał przyzwać z całego lasu inne zwierzęta.

Niezdecydowany, mocno zdenerwowany Wadim przestępował z nogi na nogę i co chwilę poprawiał chwyt na drzewcu włóczni. Zupełnie inaczej wyglądało to w jego myślach, kiedy wyobrażał sobie polowanie. Nie miał pojęcia skąd wziął się ten pierwotny strach, który teraz paraliżował go zupełnie, zabierał mu oddech i mącił myśli. Wiedział tylko, że jeśli go szybko nie stłumi to nie będzie miał najmniejszych szans, gdy niedźwiedź w końcu zaatakuje. A chwila ta była nieunikniona.

Boris dotarł już do miejsca, gdzie skała tworzyła coś w rodzaju stopnia. Nie spuszczać wzroku ze zwierzęcia, powoli zestawiał jedną nogę i już miał dostawić drugą, kiedy wszystko się zaczęło.

Niedźwiedź ryknął głośniejsz niż do tej pory i opadł na cztery łapy. Gruba skóra zafalowała na nim, kiedy ruszył w kierunku młodzieńca. Wystraszony Boris zachwiał się, stracił równowagę i upadł. Włócznia wysunęła mu się z dłoni i ze stukiem potoczyła po kamieniach w dół. Chłopak leżał teraz zupełnie bezbronny i z przerażeniem w oczach czekał na zbliżającą się do niego śmierć.

Wadim nie czekał. Nie miał pojęcia, jakim cudem, ale znalazł w sobie odwagę aby poruszyć się i skoczyć przyjacielowi na pomoc. Z jego zaschniętych ust wydobył się słaby okrzyk, którym jednak zwrócił na siebie uwagę zwierzęcia. Niedźwiedź zatrzymał się, zawahał. Tę chwilę wykorzystał Boris, który niezdarnie odczołgał się w stronę, gdzie leżała jego broń. Wymacał włócznię dłonią i powoli wyprostował się pomagając nią sobie niczym laską.

Tymczasem Wadim widząc, że niedźwiedź zainteresował się nim, zatrzymał się i nastawił przeciw niemu swoją broń. Wilgotny grot mierzył prosto w głowę zwierzęcia, między rozwarte szeroko szczęki z niesamowicie dużymi kłami. Niedźwiedź biegł teraz prosto na niego nabierając prędkości. Strach ponownie chwycił młodzieńca w swoje objęcia. Jedyne, co teraz mógł zrobić to spróbować krzyknąć. Ale spomiędzy zdrtwiałych warg wydobył się jedynie urywany, słaby szept.

- Boris, pomóż!

Ale wzywany stał tylko i z przerażeniem patrzył, jak niedźwiedź atakuje Wadima. Widział jak rozpędzone cielsko wpada na chłopaka, jak szczęki kruszą drzewce włóczni, jak ogromne, zakończone szponami łapy opadają na jego głowę. Widział fontannę krwi wypryskującą spod zerwanego jednym uderzeniem skalpu. Patrzył jak pod młodzieńcem uginają się nogi i pada bez życia na ziemię, a niedźwiedź masakruje jego ciało.


Boris rzucił się do panicznej ucieczki. Ścieżka była niemal niewidoczna, ale on nie zwracał na to uwagi pędząc w dół, tam gdzie nie było niedźwiedzia i było bezpiecznie. Słyszał za sobą dzikie ryki i powarkiwania, coraz cichsze w miarę jak się oddalał od Bliźniaczych Jaskiń.


- Gdzie jest mój syn?!

Youri ryczał głośniejsz niż niedźwiedź i miał straszniejszy wyraz twarzy. Spokojne zazwyczaj oblicze, do jakiego Boris się przyzwyczaił, wykrzywił teraz grymas gniewu, nienawiści i strachu. Chłopak wił się pod rozpalonym spojrzeniem ciemnych oczu mężczyzny, płakał i błagał o litość. Jedyne co potrafił z siebie wydobyć, to dwa słowa – Bliźniacze Jaskinie.

Youri wyrwał włócznię z drżących dłoni chłopaka wpychając go w paprocie i pobiegł tam, gdzie było jego przeznaczenie.

Łzy napływające mu do oczu sprawiały, że był niemal ślepy. Czuł gniew na cały świat za to, że zabrał mu jedyną bliską osobę, którą miał. Czerwona mgła przesłaniała wszystko dokoła. Nie zauważył, kiedy spadł pierwszy cios. W jednej chwili leżał na ziemi z rozdartą piersią, a już w sekundę później atakował wielkiego niedźwiedzia. Cios





za ciosem spychał go w stronę skalnej ściany. Zwierzę cofało się wyczuwając jego gniew i chęć zemsty. Gęste futro w kilku miejscach było już zlepione ciekącą z ran krwią. Echo głośniego ryku zwierzęcia i wściekłych okrzyków człowieka odbijało się wśród skał.

To był jego rytuał przejścia, teraz dopiero udawał, że jest prawdziwym mężczyzną. Nie potrafił uchronić swojego syna od śmierci i miał nadzieję, że przyjdzie ona również po niego. Nie zamierzał jednak czekać na nią bezczynnie. Nikt nie powinien żyć dłużej od swoich dzieci, ani patrzeć jak umierają.

Teraz gniew dodawał mu siły i wiedział, że tej walki na pewno nie przegra. Niedźwiedź jeszcze raz spróbował go zaatakować. Gwałtownym ruchem podrzucił w górę masywne cielsko na całą swoją wysokość. A potem opadł na małego człowieka. Youri zaparł drzewce włóczni o ziemię. Niedźwiedź opadł na nią całym swoim ciężarem, drewno strzeliło z hukiem, drzazgi posypały się na wszystkie strony. Ciało zwierzęcia przygniotło mężczyznę, którego głowa uderzyła o wilgotne skały. W jednej chwili zrobiło mu się ciemno przed oczami i poczuł, że odpływa gdzieś bardzo daleko. Poza ten świat.

Historia Kisleva

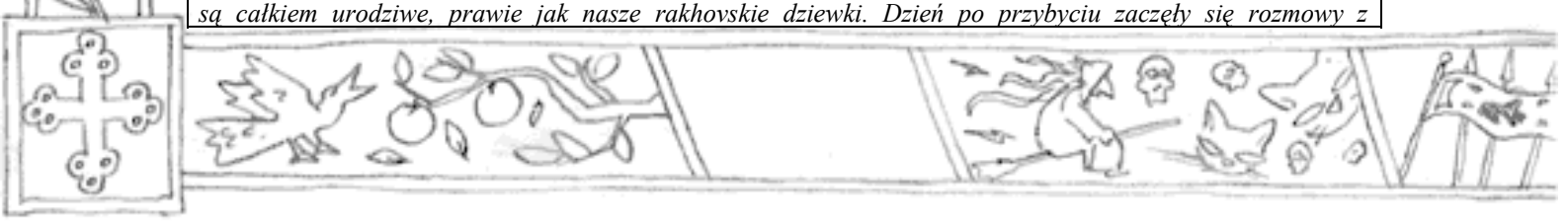
„Historia jest nauczycielką życia, tak mówi stare Tileańskie przysłowie. Niestety, co najbardziej mnie boli, tylko nieliczni uczą się na dawnych błędach. Ten brak szacunku dla historii kiedyś nas zgubi.”
– bojar Andriej, doradca carycy w sprawach armii.


Historia Kisleva jako państwa rządzonego przez carów liczy nieco ponad tysiąc lat. Dzieje tych terenów przed XV wiekiem są na ogół nieznane, nieliczne wzmianki przetrwały w baśniach i legendach Ungołów oraz Ropsmenów, którzy żyli tutaj na długo przed przybyciem Gospodarów. Część informacji odnośnie tych obszarów możemy znaleźć w dawnych księgach imperialnych i krasnoludzkich kupców, kapłanów oraz odkrywców, którzy handlowali z tutejszymi plemionami bądź też próbowali je nawracać. Wiele zapisków historycznych zaginęło lub zostało zniszczonych, wiele faktów zostało przeinaczonych, a część z nich nadal czeka na ponowne odkrycie. Scytyjskie kurhany wśród stepu nadal są wielką tajemnicą, podobnie jak niejedna ruina, pozostawiona przez dumne rasy Wysokich Elfów lub Krasnoludów. Obecnie te pozostałości skryte wśród zieleni, niewidoczne dla ludzkich oczu, kryją w sobie niejednen sekret. Część prawdy na zawsze pozostanie nieznana, inna będzie ukrywana, ze względu na problemy jakie mogłoby spowodować jej wyjawienie.

Czasy pradawne

Zanim w Kislevie pojawili się Gospodarowie, ziemie te zamieszkiwały liczne plemiona ungojskich koczowników, wśród nich były plemiona Kozaków, Hunów oraz wielu innych, których nazwy zostały zapomniane. Wojownicze plemię Scytów prawdopodobnie także należało do tej grupy ludów, ale nie jest to do końca potwierdzone. Nie jest wiadome kiedy tutaj przybyli ani też co ich do tego skłoniło. Wśród ludzi nie uchowały się żadne zapiski na ten temat, pismo w tamtym okresie było czymś nie znanym na trawiastym stepie Kisleva. Nieliczne wzmianki o tych terenach znajdują się podobno w księgach starszych ras. Także wiele tajemnic skrywają kopce i kurhany, które pradawni mieszkańcy wznosili swoim zmarłym. Grobowce, mokradła, zapomniane jaskinie skrywają wiele sekretów. Niewiadome jest kiedy się tu pojawili, natomiast pewne jest, że Ungołowie żyli na tym obszarze w czasach Sigmara. Wzmianki na temat tego ludu można spotkać w imperialnych kronikach tamtego okresu. Kilka tysięcy jeźdźców ungojskich walczyło po stronie Sigmara w jego wojnach z zielonoskórnymi na wschodzie Imperium. W tym samym czasie armie pierwszego Imperatora przepędziły osiadłe na wybrzeżu Nordlandu plemiona Norsów. Pokonani ruszyli na północ, aby szukać spokoju i nowych ziem. Wśród nich byli także Ropsmeni, którzy osadzili się u ujścia rzeki Links gdzie założyli królestwo Norvardu. Jedno jest pewne, już w tamtych dniach Ungołowie nie darzyli szczególną sympatią pracowitych Ropsmenów. Antypatia ta miała w przyszłości doprowadzić do licznych konfliktów. Oba ludy mężnie stanęły na drodze imperialnym dążeniom do poszerzania terytorium. Ludzie z zachodu przekonali się o nieugiętości i bojowym doświadczeniu ludów wschodu. Tylko nieliczne ziemie wydarto rdzennym mieszkańcom. Kislev nadal należał do Ungołów i Ropsmenów i miało tak być jeszcze przez długi okres czasu.

„Za czasów mej młodości towarzyszyłem ojcu w misji, na dalekiej Północy kraju. Mój rodzic wykonywał zadanie powierzone mu przez samego cara – Borysa Bokhę. Zawędrowaliśmy do jednego z ważniejszych ungojskich arystokratów – wielkiego atamana Petrarchy. Ugoszczono nas jak byśmy byli którymś z kniazi. O nasze dobro dbały córki gospodarza. Warto zauważyć, że wbrew znanej w świecie opinii, dziewczęta ungojskie są całkiem urodziwe, prawie jak nasze rakhovskie dziewczki. Dzień po przybyciu zaczęły się rozmowy z





atamanem. Ojciec potrzebował zwerbować dwuosobowy oddział lekkiej konnicy, jakże potrzebny na najbliższą carską wyprawę przeciwko podłym plemionom goblinów. Negocjacje trwały nieprzerwanie przez tydzień. W tym czasie towarzyszyłem ojcu w jego powinnościach, a także zażywałem ungołskiej gościnności. Ostatniego dnia, na sfinalizowanie umowy odbyła się wielka uczta, suto zakrapiana wódką oraz trunkiem którego nazwy nie jestem w stanie wypowiedzieć. Jeden fragment imprezy, licząc uroku Nadii, na trwałe utkwił w mej pamięci. Powieść starego Wajdeloty, bo tak zwano nadwornego bazarza atamana. Siwy mężczyzna o wielkim czerwonym nosie i sumiastym wąsie zaczął snuć swoją opowieść. Nadia cały czas dbała abym nie siedział o suchym gardle, nawet nie pamiętam kiedy wylądowała na moim kolanie. Wtedy pierwszy raz usłyszałem historię o pradawnych rasach. O tym, że żyły w Kislevie na długo, przed pojawieniem się tutaj ludzi. W rodzimym domu o elfach niewiele się mówi, z krasnoludami zaś prowadzi się wyłącznie intratne interesy suto zakrapiane wódką. W skupieniu przy śmiechach zabawy, słuchałem opowieści starego dziadka. Opowieści o Wysokich Elfach i ich wojnie z Krasnoludami, historię Scytów którzy podobnie jak Ungołowię kochali konie. Od tamtej pory zacząłem bliżej interesować się tym wszystkim, co kniecie przypadkowo odkryją w ziemi. Mokradała, liczne bagna czy wzgórza kryją nie jedną tajemnicę. Zawsze interesowałem się dawnymi dziejami, ale dzięki tej pięknej baśni zrozumiałem dopiero jak niewiele znamy. Kiedyś żyły tu dawne nacje o wielkiej potędze. Obecnie obie są cieniem tego czym były w opowieści. Potem władzę nad tą surową ziemią przejęli ludzie - Scyci, Ungołowię, później przybyliśmy my. Modłę się w duchu do bogów, by na tych ziemiach nadal było miejsce dla nas, abyśmy nie musieli uciekać. Kolejny ranek był ciężki, do tego spędzony w siodle. Nasza rota, wzmocniona przez konnych strzelców, ruszyła na Północ”.

– bojar Andriej, doradca carycy w sprawach armii.

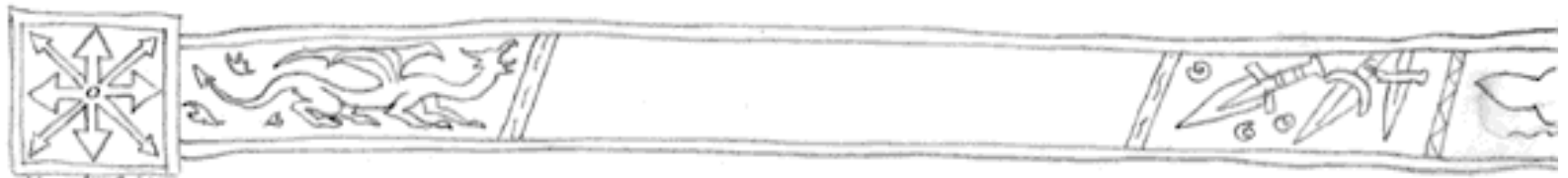
Wielka wędrówka Gospodarów

Gospodarowie byli jednym z tych ludów, który w trakcie wielkiej migracji powędrował daleko na północ. Tylko nieliczne plemiona ruszyły dalej, co przyniosło w efekcie ich wypaczenie na dalekiej północy. Gospodarowie osiedlili się w okolicach wielkiej rzeki na dalekim wschodzie, tam mogli uprawiać liczne zboża oraz hodować wspaniałe konie. Ziemia wymagała dużego nakładu pracy, ale dawała wystarczająco wiele pożywienia dla ludnego plemienia. Mijały stulecia i sytuacja stawała się coraz trudniejsza. Ziemia dawała coraz mniejsze plony, zapotrzebowanie zaś rosło wraz ze wzrostem liczby ludności. W roku 1477 KI liczne najazdy plemion z Północy oraz hobgoblinów z południa, a także susza, dały początek wielkiej migracji całego ludu. Brano ze sobą tylko to, co dano radę unieść. Olbrzymia masa ludzi ruszyła wieloma kolumnami na zachód, gdzie według kapłanów Daża miały znajdować się bezpieczne i bogate ziemie, w stronę których na swym rydwanie co dzień wędruje ich boski opiekun. Za plecami pozostały jedynie płonące domostwa i pola, albowiem nigdy nie miano tutaj powrócić. Ungołowię zostali zaskoczeni przybyciem tej olbrzymiej ludzkiej siły. Podzielone plemiona nie były w stanie stawić czoła najeźdźcy. Niektóre plemiona, między innymi Kozacy, sprzymierzyły się z Gospodarami. Inne rozpoczęły walkę w obronie swych ziem. Świetnie dowodzone konne armie Gospodarów chan królowej Miski wygrywały kolejne bitwy, spychając przeciwników na zachód. Ungołowię musieli ustąpić, uchodząc na bezpieczne obszary. Stamtąd prowadzili wojnę podjazdową przeciwko gospodarskim ludom oraz zdrajcom. Przez kilka kolejnych lat Gospodarowie kolejnymi falami przekraczali Najwyższą Przełęcz. W ostateczności, na wschodnim krańcu przełęczy pozostawili fortyfikowany gród, mający powstrzymać plemiona północy przed wkraczaniem na nowo podbite tereny. Pierwszy etap migracji zakończył się zajęciem obszarów stanowiących obecnie ziemie Wielkiego Księstwa Północy. Po pewnym czasie zaczęło brakować ziemi, a najazdy plemion ungołskich stawały się coraz bardziej dokuczliwe. Kolejna chan-królowa Szojka w umiejętny sposób kontynuowała dzieło poprzedniczki. Za jej rządów zbudowano miasto Kislev oraz ustanowiono tytuł cara. Plemiona ungołskie, wykrwawione licznymi wojnami, w ostatnim akcie rozpaczy zdobyły ropsmeńską stolicę Norvard – podporządkowując sobie Ropsmenów. Ich władza nie trwała jednakże długo, parnaście lat później zostali pokonani. Wszyscy chanowie Ungołów poprosili wtedy o łaskę, uznając władzę carycy oraz jej rządy i zostali zobowiązani do służby nowo powstałemu państwu –Kislevowi. Ziemie od Erengradu po Góry Krańca Świata znalazły się pod władaniem carów.

Narodziny Kisleva

W 1522 roku K.I. na miejscu dawnej imperialnej kolonii handlowej zostaje założone miasto Kislev. Szojka zwana Wielką Budowniczą ogłasza się pierwszą carycą – aby podkreślić swoje dokonania. Imperium pogrążone w rozbiciu nie robi nic, aby powstrzymać Gospodarów którzy zajmują całe obszary na wschodzie, opierając swoją granicę na Lesie Cieni oraz na Wyższej Talabek. Po zajęciu Dobryrionu i większości pozostałych terenów następuje okres trzech lat pokoju. Liczni gospodarscy rolnicy i pasterze osiedlają się na żyznych ziemiach południowego Kisleva. Po trzech latach pokoju liczna armia Gospodarów dowodzona przez carycę Szojkę zdobywa miasto Norvard – w ostateczności podporządkowując sobie ostatnie wolne plemiona Ungołów oraz





zamieszkujących te ziemie Ropsmenów. Następuje początek nowego okresu w dziejach tych ziem. Kończy się era ungołskich chanów i ropsmeńskich królów. Zaczyna się okres jednoczenia Kisleva pod rządami potężnych władców.

Niewiele wiemy o pierwszych władczyńiach Kisleva – znamy jedynie ich imiona i liczne dokonania, lecz wiedza o ich przodkach jest nikła. Miska przeprowadziła Gospodarów przez Najwyższą Przełęcz, po czym zdobyła północne obszary Kisleva, a dokonana przez nią rzeź Praag jest znana nam z niejednej ungołskiej pieśni. Dla wrogów nieposłuszeństwa nieposłusznych podwładnych była niezwykle okrutna – Ungołowię do czasów obecnych straszą swe dzieci jej imieniem. Ale wbrew opinii historyków potrafiła okazać litość, swoją opiekę roztaczała na tych którzy przychodzili z prośbą o to. Taki los czekał między innymi plemiona ungołskie Kozaków czy Wałachów. Grobowiec Miski ponoć znajduje się gdzieś pod Praag, uczeni twierdzą, że dlatego wielu ludzi popełnia błąd, mylnie twierdząc, że pod miastem spoczywa dawno zapomniana bogini – Arianka. Następczynią Miski była Szojka, wielka Chan-Królowa dzięki której Kislev stał się jednym państwem. To właśnie za jej panowania na ruinach imperialnej osady Eisigbucht powstało miasto Kislev – późniejsza stolica państwa. Za jej rządów nastąpił zmierzch władzy wielkich ungołskich chanów. Wielkie miasto Norvard zostało zdobyte, a licznym obrońcom oszczędzono życie w zamian za wierność, jaką przysięgli carcy. Szojka mimo że była córką Miski nie stosowała okrucieństw wobec podbijanych ludów. Za jej zgodą ungołskie plemiona mogły powrócić na północne tereny Kisleva. Nadal było tam wiele ziem, ponieważ Gospodarowie preferowali żyzne tereny Dobryriou. Szojka przez resztę życia starała się zabezpieczyć państwo przed zagrożeniami z zewnątrz, pokonując goblinoidy w bitwie pod Chernigovem. Pierwsza carcyca spoczęła wśród murów zbudowanego za jej życia Lodowego Pałacu.


Nieliczni uciekinierzy z pograżonego wojnami Imperium od kilku stuleci żyli w Kislevie handlując z Ungołami. Wraz z przybyciem Gospodarów większość z ich osad poddała się nowym przybyszom. Nieliczne stawiały opór licząc na pomoc, o jaką prosili wschodnich władców Imperium. Władza carów objęła więc nie tylko Ungołów i Ropsmenów, ale także uciekinierów z zachodu. Wśród nich było wielu ludzi obytych w rzemiosłach, w tym także znających się na zaawansowanych metodach wytwarzania pancerzy i broni. Ludzie ci wnieśli wiele w rozwój nowo powstałego państwa. Po latach zapomnieli o swoim języku i zostali w pełni zasymilowani przez kulturę Gospodarów. Należy wspomnieć, że nikt ich do tego nie zmuszał. Oprócz umiejętności sporym ich wkładem w kulturę były wierzenia, które w odrobinę zmienionym obrządku zostały zaakceptowane przez południowe plemiona Gospodarów. Rozpoczął się okres rozwoju, wysłano misje dyplomatyczne do granicznych władców Imperium, którzy musieli pogodzić się z utratą ziem na wschodzie. Za rządów kolejnych władców Kisleva budowano nowe miasta i twierdze, kolejne obszary były oczyszczane z goblinoidów czy zwierzoluździ. Już wtedy pojawiły się pierwsze drobne najazdy ludów z Północy, nie były jednak wielkie i nie stanowiły zagrożenia dla kraju, wszystkie zostały odparte przy minimalnych stratach.

Wojny domowe i ponowne zjednoczenie kraju

„Według legendy Car Nikolai zostawił władzę Chankarowi, gdyż wierzył że taki gest może uzdrowić Kislev. Niektórzy twierdzą, że objawili mu to bogowie, inni zaś, że wierzył w młodzieńca i własną córę. Przedstawiany jest zazwyczaj jako otyły, dobrotliwy, brodaty mędrzec. Gdy odszedł, podobno przywdział szaty nędzarza i wyruszył w podróż, a ci co go gościli mogli liczyć na miłą niespodziankę w postaci złotej monety. Ponoć tylko jeden służący wiedział o zniknięciu cara, ale kto wierzyłby w takie bajdy rozgłaszane przez sługę. Niektórzy twierdzą, że nadal można spotkać cara wędrującego po gościńcach Kisleva.”

– bojar Andriej, doradca carcy w sprawach armii.

W roku 1750 K.I. poprzez mariaż, na który nie zezwolił car, wzmocniły się dwa rody ungołskie. Ungołowię zostali połączeni przez Wielkiego Chana, a Wielkie Księstwo Północy odłączyło się od reszty i nie trzeba było długo czekać, aż Erengard zrobi to samo, wzywając na pomoc swoich braci z Norski. Carscy gubernatorzy zostali obaleni, zaś ludność gospodarską żyjącą na tych ziemiach czekało wiele trudnych lat. Armie carskie nie były w stanie walczyć z dwoma potężnymi przeciwnikami naraz, dodatkowo sytuację zaognił bunt części bojarów, którzy odłączyli się od caratu. Przez następne 250 lat w Kislevie toczono okrutne wojny, Ungołowię prawie obalili carat, lecz Praag, które obrali za stolicę zostało oblężone przez Ropsmenów. Carskie armie pokonały najpierw buntowniczych bojarów, których ścięto dla przykładu. Następnie przez kolejne stulecia wojna była toczona ze zmiennym szczęściem dla każdej ze stron. W ostateczności zatriumfowały armie cara. Erengard poddał się po zagwarantowaniu nietykalności jego mieszkańcom. W Praag doszło do przewrotu pałacowego, w którym zamordowano wielkiego chana. Jego syn Chankar poddał się władzy cara, który oddał mu za żonę swoją córkę Akilę i abdykował. Arystokracja Ungołów zasymilowała się z możnymi rodami Gospodarów. Nastąpił wiek pokoju, w którym Kislev wrócił do dawnej świetności. Chankar był jedynym carem Kisleva wywodzącym się spośród Ungołów. Jego rządy zostały uznane przez Gospodarów, którzy obecnie twierdzą, że Chankar był



jednym z nich. W tamtym okresie doszło do wielu mariaży między oboma ludami. Ungołowicze zachowali swoje tradycje i język, ale zostali zbliżeni na stałe do caratu.

Złoty Wiek

Za panowania ich wnuczki – carycy Tairy Pavłownej, często określanej jako „Królowna”, Kislev przeżywał największy rozkwit. Odkryto szlak do odległego Kataju, oczyszczono przedgórza Gór Krańca Świata z goblinoidów, po czym założono tam nieliczne kopalnie. Zmieniono system prawny, znosząc wiele kar – między innymi kara śmierci poprzez nabicie na pal, czy rozciąganie kołmi, zostało zarezerwowane wyłącznie dla najeźdźców z północy oraz dla zdrajców. „Królowna” łoży pieniądze na nowo tworzony zakon wojowników, „Bractwo Niedźwiedzia”, w którym służą wyznawcy Taala oraz Ursuna. Za jej panowania powstaje wiele świątyń, kultury Shallyi i Rhyi dostają znaczne dotacje z carskiej szkatuły, powstają liczne klasztory i szpitale prowadzone przez kapłanki obu kultów. Narody Kisleva uwielbiają swoją carycę, chłopcy nazywają ją Białą Matką, gdyż jej czyny są godne i nigdy nie godziły w tę warstwę ludności. Bojarzy gotowi są oddać życie w jej imieniu. Nawet Ungołowicze i Ropsmeni z tkliwością wspominają jej imię. Liczne otoczenie Tairy stanowią ludzie pochodzący ze wszystkich plemion Kisleva, a także przybysze z Imperium oraz Bretonii. Sama Taira nigdy nie dowodzi swoimi armiami, ma od tego wiernych ludzi. Za jej rządów duże znaczenie ma także Rada Najwyższa – przedstawiciele bojarów i świątyń. Taira miała wyłącznie jedno dziecko – córkę Sofię. Jej mąż car Wasilij Czujkow poległ w bitwie ze skavenami, niedaleko Piekielnej Jamy. Taira wychowała dobrze córkę, której przekazała władzę swoje pięćdziesiąte urodziny. Resztę życia poświęciła ubogim, zajmując się nimi w świątyni Shallyi, oddalonej 25 km od miasta Kislev. Skrybowie twierdzą, że do końca swoich dni zachowała niezwykłą urodę.

Wojna z Chaosem – wielki sojusz z Imperium

Car Aleksiej Romanov rządził Kislevem już dwadzieścia lat, był to okres sprawiedliwych rządów. Liczne armie Kisleva zapewniały ochronę mieszkańcom, przed coraz częstszymi najazdami ludów Północy. W roku 2302 K.I. nastąpiło to, o czym liczni wróżbici ostrzegali cara: na Kislev runęła wielka armia Asavara Kula. Armie Kislevczyków stawiały bohaterski opór najeźdźcy lecz zostały pokonane przez przeważającego liczebnie wroga. Liczne pułki i inne mniejsze formacje cofały się do punktów zbiorczych, aby po połączeniu jeszcze raz uderzyć na przeklętych wrogów. Praag zostało obleżone, bronione przez dzielnych mieszczan i nieliczne oddziały miejskie. Inna armia Chaosu pod wodzą Svena „Krwawą dłoń” idąc wzdłuż wybrzeży dotarła pod Erengard, który również został obleżony. Armie Chaosu triumfowały. Wśród wycia i okrzyków mordowano mieszkańców północnych osiedli. Na ziemię sprowadzono demony, wszelkie złe wieści docierały do zrozpaczonego cara, który wydał odezwę do imperialnych władców z prośbą o pomoc. Liczni gońcy opuścili stolicę, aby prosić o pomoc każdego, kto mógł jej udzielić, niektórzy dotarli nawet do odległej Estalii czy Tilei. Losy Kisleva i zamieszkujących go narodów były teraz w rękach skłóconych sąsiadów. Determinacja i upór obrońców sprawiły, że armie Chaosu nie przeszły przez Kislev. Carski apel, jaki ogłoszono na dworze w Nuln dotarł do uszu młodego szlachcica i kapłana Magnusa von Bildhofena. Płomienne mowy młodego człowieka ponownie zjednoczyły Imperium. Powstała olbrzymia armia, która ruszyła na północ. Padło Praag, armie Asavara Kula runęły na Kislev oblegając stolicę wraz ze znajdującymi się tam wojskami. Armia Magnusa stacjonowała wtedy w Ostlandzie, w pobliżu miasta Wurzen. Tam dokonano podziału. Jedna część armii ruszyła na północ, aby odbić oblegany Erengard, druga pod wodzą Magnusa ruszyła na wschód, by po kilku tygodniach marszu stanąć do walki z hordami północy.

Pojawienie się armii Imperium wzniesło nadzieję w sercach obleżonych. Z murów Kisleva było widać liczne formacje zachodnie, imperialne rycerstwo, zakutą w stal piechotę, oraz masę innych formacji, które nadeszły z odsieczą bohaterskiemu miastu. Wojska Imperium i Kisleva zatryumfowały nad najeźdźcą. Stolica była bezpieczna, ale rozbite oddziały hordy nadal stanowiły zagrożenie dla kraju. Do ostatniej bitwy doszło w pobliżu Lasu Grovodskego, armia Asavara Kula została pokonana przez sprzymierzonych. Kislevczycy zaczęli oczyszczać swoje ziemie z niedobitków armii Chaosu, ludzie wracali do opuszczonych domostw. Kislev poniósł olbrzymie straty, zniszczone osiedla wymagały odbudowy, mosty i drogi także zostały w wielu miejscach zniszczone. Dzieła odbudowy podjęto się dopiero dwieście lat później. Na Kremlu świętowano, Magnus Pobożny został odznaczony Srebrną Gwiazdą Kisleva – niezwykle ważnym odznaczeniem, był pierwszym i jedynym cudzoziemcem który dostąpił tego zaszczytu. Widząc zawziętość kislevskich wojowników w obronie ich kraju, oraz strategiczną wagę tej obrony, Magnus, gdy został obrany w 2304 roku Imperatorem, postanowił ustanowić przymierze między Imperium, a Kislevem. Do przymierza dołączyli także Norsmeni, z południa Norski, blisko powiązani z Ropsmenami. Wielki sojusz przetrwał do czasów obecnych. Przez lata znaleźli się liczni ludzie, którzy pragnęli rozbić sojusz. Na szczęście ich plany się nie powiodły.



Czasy obecne

Obecnie rządząca caryca, Katarzyna, córka cara Radii Bokhy zasiadła na tronie w 2517 roku KI. Objęła rządy po ojcu, który poległ w bitwie z armią Hetzara Fejdaja. Po ojcu odziedziczyła na poły pusty skarbiec, oraz liczne długi. Jest to efekt dwudziestopięcioletnich rządów cara, który jako pierwszy władca Kisleva od dwustu lat zainteresował się odbudową zniszczonego kraju. Liczne rody bojarские wspierające cara w jego przedsięwzięciach, również popadły w długi. Dzieło cara nadal będzie kontynuowane przez Katarzynę, która wiąże swoje nadzieje z Imperium oraz jego władcą Imperatorem Karlem Franzem. Nie można powiedzieć, aby wszystko, co car stworzył, zostało zniszczone. Zreformował armię, wskrzesił kult Ursuna, odbudował liczne osiedla i mosty, wyznaczył nowe szlaki dla kupców, a także oczyścił wielkie połacie lasów i wzgórz z goblinoidów i zwierzoluździ. Mimo najazdu Archaona wiele jego dzieł przetrwało. Caryca jest równie dobrym władcą, jak jej ojciec, do bitew rusza niezwykle rzadko, mimo tego iż jest równie dobrym dowódcą jak jej poprzednik. Ufa swoim dowódcom, wśród których jest wielu świetnych wodzów. Warto wspomnieć, że ludność Kisleva, tak prości kmiecie, mieszczenie, jak i szlachta kocha tę na pierwszy rzut oka chłodną damę. Wojska dowodzone przez nią rzadko kiedy uciekają z walki, chyba, że rozkaz pochodzi od samej carycy. Caryca Katarzyna jest potężną czarodziejką – nosi także tytuł Królowej Lodu. Tytuł ten jest wśród Ungolów wymawiany z należyтым szacunkiem i domieszką strachu, sądzą, że obecna caryca jest reinkarnacją dawnej potężnej królowej Miszki. Władczyni w rządzeniu wspomaga się radą bojarów, oraz licznymi doradcami, w sprawach wojskowych korzysta także z usług imperialnych marszałków, przysyłanych do Kisleva przez jej największego sojusznika – Imperatora.


Inwazja Archaona

W roku 2521 Kislev został zaatakowany przez liczne armie barbarzyńców z Północy. Horda Chaosu dowodzona przez Surthę Lenka najechała na Kislev, oraz na wschodnie obszary Imperium. Armie Kislevczyków dzielnie biły się z przeważającym liczebnie przeciwnikiem i w ostateczności pokonały jego armię w bitwie pod Mazhorodem. Stary Świat odetchnął z ulgą, na wieść o ostatecznym zwycięstwie, niestety nikt nie zdawał sobie sprawy, że horda Surthy Lenka jest forpoczta znacznie większej armii. Chwile grozy i zwątpienia miały niebawem nadejść. Pierwszy na drodze wszechpotężnej armii Archaona był Kislev i jego konni wojownicy.

Archaonowi udało się zjednoczyć armie wszystkich Mrocznych Potęg w jedną całość. Pod swoimi sztandarami zgromadził nieprzeliczone zastępy wojowników ze wszystkich plemion północy. Wyznawcy Khorna, Tzeentcha, Slaneesha oraz Nurgla, od ponad dwustu lat nie kroczyli pod jednym sztandarem. Niektórzy kislevscy szamani wieszczili rychły koniec świata, w grodach i miastach caratu zaczęto przygotowywać się na najgorsze, gromadzono zapasy oraz oręż. Caryca Katarzyna z cierpliwością słuchała wieści z granicznych stanic. Liczne podjazdy plemion z Północy stawały się coraz trudniejsze do odparcia, liczne osady zostały zniszczone w wyniku tych najazdów, część opuszczono na rozkaz carycy, zostawiając załogi w kilku najlepiej umocnionych grodach. Najgorsze miało dopiero nadejść.

Archaon na czele dwóch milionów wojowników napadł na Kislev, wiosną 2522 roku KI, część swoich wojsk wysłał do oblężenia Praag, oraz w stronę Kisleva. Sam, na czele większości swoich sił zdobył po intensywnym szturmie Erengard, po czym, przeprawił się jego mostami przez Linsk. Tylko część ludności ocalała schroniwszy się na wyspach. Armia Kisleva podjęła nierówną walkę z wrogiem, po czym rozpoczęła odwrót, do punktów zbornych. Horda Archaona spustoszyła północno-wschodni Kislev, po czym wkroczyła na ziemię sąsiedniego Ostlandu. Praag zostało oblężone przez jedną z armii Wybrańca, wraz z liczną armią i ludnością cywilną, która schroniła się w jego murach, niepomna na wydarzenia sprzed dwustu lat. Inna grupa, licząca kilkadziesiąt tysięcy grabieżców, obległa Bolgasgrad. Nie mogąc zdobyć miasta z marszu, ruszyli naprzód, pustosząc wiele osad Dobryrionu. Zostali pokonani w bitwie pod Jagniją przez mniej liczną armię dowodzoną przez samą carycę. Po zwycięstwie królowa podzieliła swoje wojska na dwie części. Jedna, dowodzona przez kuzyna carycy, została wysłana na Północ, by po kilku dniach rozbić oblegające Bolgasgrad armie z Północy. Druga, dowodzona przez młodego bojara Alexieja Makarewa z Erengardu, została wysłana na zachód. Sama Katarzyna udała się do Kisleva, gdzie stara się obecnie rozeznac w sytuacji. Armie Kisleva nadal się gromadziły i trzeba było poczekać jeszcze parę tygodni, aby w pełni wykorzystać siłę bojową carskich armii.

W 40 dniu wojny armie carycy pod wodzą Alexieja Makarewa przybyły z odsieczą do Bohsenfels, którego obrońcy już dawno stracili nadzieję na ratunek. Kislevczycy po dniu odpoczynku ruszyli w dalszy pościg, za zniechęconymi najeźdźcami z Północy. Siedem dni później carska armia przybyła pod Middenheim, gdzie z marszu rozbiła próbujące ją zatrzymać oddziały wstrętnych bestii Chaosu. W 50 dniu pod miasto przybył Najwyższy Zar Dahn Chytzen, pragnący pomścić na Kislevczykach klęskę swoich ludzi pod Bohsenfels. W dniu 53, Kislevczycy dowodzeni przez Namo, chorążego armii, odnieśli zwycięstwo, zdobywając sztandar Zara



Dahna Chytzena. Tego dnia zginęło z rąk Kislevczyków wielu plugawych najeźdźców. Dzień później rządny zemsty Zar kupił usługi skavenów, którzy zakradli się w nocy, do kislevskiego obozu i zaatakowali ich konie. Kozacy odparli ten atak, a nieliczni koniobójcy uciekli w mrok. Udało im się wszakże uśmiercić konia Makareva, co ucieszyło podłego Zara. W 57 dniu nastąpiła bitwa z wojskami Zara Dahna Chytzena – czarownika Tzeentcha. W bitwie tej doszło do od dawna oczekiwanej przez Zara potyczki z młodym bojarem. Mimo znacznych umiejętności fechtunku Makarev przegrał i niemal zginął - na szczęście jeden z jego ludzi wyciągnął go, nim Zarowi udało się zadać ostateczny cios. Parę dni później horda Chaosu została pokonana przez przybyłą armię, dowodzoną przez samego Imperatora. Barbarzyńcy, ścigani przez zwycięskie armie, ruszyli w długą drogę do domu. Armie Kisleva, teraz zgromadzone w liczne pułki, stanęły im na drodze – tylko nielicznym grabieżcom udało się wrócić do domu. Archaon zaś z częścią hordy skrył się w Górach Środkowych, by nadal stanowić zagrożenie dla osłabionego Imperium. Kislevczycy po przerwaniu oblężenia ruszyli w pościg za uciekającymi wrogami, a wraz z nimi ruszyła znaczna liczba żołnierzy z różnych krain Starego Świata.

Obecny stan Kisleva

Chaos został zatrzymany, ale jak wszyscy sądzą nie potrwa to długo. Caryca wysłała liczną armię na Północ, w celu odbicia Praag. Wielu ludzi z jej otoczenia twierdzi, że jak najszybciej trzeba przepędzić grabieżców, by nie zostali tutaj na stałe. Tylko nieliczne armie Chaosu nadal stanowią zagrożenie dla Kisleva, większość to niewielkie bandy, próbujące uciec z łupami do domów. Caryca stara się zorientować w zaistniałej sytuacji, państwo zostało solidnie nadszarpnięte, ale duch nie upadł. Kislevczycy odnieśli wiele zwycięstw, zaś dzięki ich poświęceniu Ostland zdołał zgromadzić większość swoich sił do nierównej walki z hordą Archaona.


Północne i zachodnie rejony Kisleva zostały spustoszone, na wschodzie armia orków zniszczyła duże miasto Belev. Najbardziej ucierpiało Wielkie Księstwo Erenggradu, większa część populacji zginęła. Równie poważne zniszczenia dotknęły Carskie Grady. Zniszczeniu uległo wiele miejscowości, udało się przetrwać jedynie nielicznym silnie umocnionym stanicom i twierdzom. Część z mieszkańców uciekła przed najeźdźcą, i teraz koczują w Dobryrionie, niepewni własnego losu. Ci którzy stawili opór zginęli, nieraz w okrutnych męczarniach.

Armie z Północy, mimo że przetrzebione, nadal są zagrożeniem dla Kisleva. Wciąż obleżone jest Praag. Miasto może wytrwać jeszcze wiele miesięcy, chociaż odsiecz jest już w drodze. Zginęło wielu obrońców, ale również szturmujący ponieśli znaczne straty. Trakty i rzeki w Kislevie nie są teraz w ogóle bezpieczne. Łatwo zginąć w spotkaniu z cofającymi się na północ grabieżcami lub ludzkimi bandytami. Na północnym zachodzie ludność została zdziesiątkowana. Nielicznych, którzy przeżyli, czeka sroga zima i głód. Wojska Archaona spaliły większość zbiorów, których nie zdołali ze sobą zabrać. Wielu kmieci uciekło, część zginęła w nierównej walce w obronie swoich osad. Na spustoszonych obszarach handel zamarł.

Południowe i południowo-wschodnie prowincje przetrwały najazd prawie nienaruszone, ponieważ ich ziemie nie zostały zaatakowane przez hordę, a nieliczni najeźdźcy zostali w porę zatrzymani u ich granic. Obecnie także one mają problemy, gdyż większość ich żołnierzy jest poza granicami, szerzy się bandytyzm, a liczni uciekinierzy pogarszają i tak nie najlepsze warunki sanitarne. Wielu kupców ma problemy w prowadzeniu interesów, niepewna sytuacja na zachodzie oraz na północy całkowicie nie sprzyja interesom. Poza tym w stronę Dobryrionu oraz Rakhova ruszyła znaczna ilość uciekinierów. Obecnie koczują w ocalałych osiedlach, czekając na dzień w którym będą bezpiecznie mogli wrócić do opuszczonych domostw. W zaistniałej sytuacji Kislevczycy myślą, jak można odbudować zniszczone prowincje i pomścić straty. Oczywiście wszystko według woli carycy Katarzyny.

Daty i wydarzenia

Data (wg KI)	Wydarzenie
-6250	Elfy osiedlają się w dziewiczych lasach na zachodzie kraju.
-6000	Krasnoludy kolonizują góry, założenie fortecy Karag Vlag, część krasnoludzkich klanów wędruje na wschód, w stronę Gór Lamentu
-4500	Zawalają się Bramy na biegunach. Pierwszy najazd Chaosu.
-3500	Elfy zakładają osady wzdłuż wybrzeża, krasnoludy zasiedlają Góry Szare i Czarne Góry. Rozpoczyna się wymiana handlowa między obiema rasami.
-2000 do -1500	Wojna między krasnoludami a elfami. Krasnoludy niszczą elfie miasta. Erupcje wulkanów i najazdy goblinów pokonują nielicznych zwycięzców. Krasnoludzkie osady w Kislevie zostają opuszczone.
Okolo -2000	Pierwsza fala migracji ludów ze wschodu, Kislev zostaje zasiedlony przez Scytów.



około -1500	Druga fala migracji ludów ze wschodu, Kislev zostaje zasiedlony przez Ungołów.
-1000	Goblińskie plemiona osiedlają się w lasach pomiędzy rzeką Links, a górnym Talabekiem.
0	Powstanie Imperium
400-900	„Marsz ku Kresom” – wyprawy zdobywcze Imperium na wschód.
500	Kupcy z Imperium zakładają faktorię handlową Eisigbucht, w miejscu gdzie obecnie znajduje się miasto Kislev.
917	Ziemie na północ od rzeki Urskoj są zamieszkiwane przez plemiona Ropsmenów i Ungołów. Nie licząc granicznych rajdów i potyczek, panuje między nimi pokój. Nie naruszają ziem Teutogenów.
1111	Faktoria handlowa Zobelfluss zostaje założona w miejscu, gdzie obecnie znajduje się miasto Praag.
1477	Cykliczne najazdy plemion z Pustkowi Chaosu zmuszają Gospodarów do migracji na zachód.
1492	Chan-królowa Miska na czele plemion Gospodarów pokonuje Wysoką Przełęcz, spychając konne plemiona Ungołów na zachód.
1495	Praag zostaje zdobyte przez Gospodarów, Ungołowie migrują na zachód.
1497	Armia Ungołów pod dowództwem chana Hethisa Chaqa pokonuje Ropsmenów dowodzonych przez króla Weirana na klifach u wybrzeża morza Szponów. Ziemie Ropsmenów zostają zajęte przez Ungołów.
1522	Pod rządami chan-królowej o imieniu Shoika zostaje zbudowane miasto Kislev. Shoika przybiera tytuł Carycy, żeby zaznaczyć swoje panowanie na ziemiach położonych na północ od rzeki Urskoj, od tej daty liczony jest kalendarz Kislewczyków.
1525	Norvard, ostatnia największa osada Ungołów, zostaje zajęta przez Gospodarów. Nazwa miasta zostaje zmieniona na Erengard.
1750	wojna domowa pomiędzy Gospodarami, Ungołami i Ropsmenami. Ludy zamieszkujące Kislev walczą między sobą o władzę i o ziemię. Z wojny wychodzą zwycięsko Gospodarowie. Kres dominacji ungołskiej.
2000	Wiek pokoju, ungołska arystokracja zostaje zasymilowana z kulturą Gospodarów, chan Chankar poślubia gospodarską księżniczkę Akilę, Ropsmeni tworzą szlak handlowy do Kisleva.
2085	Królowa Taira Pavlowna zakłada Bractwo Niedźwiedzia, zakon poświęcony Taalowi.
2302	Wódz Asavar Kul na czele hord Chaosu napada na Kislev. Apel cara Aleksieja Romanowa do ludzi z Imperium. Powstanie sojuszu Imperium z Kislevem i Norską. Praag zdobyte przez Chaos. Bolgasgrad oraz inne osiedla położone wzdłuż rzeki Linsk zostają opuszczone lub zniszczone.
2303	W bitwie o Las Grovodski Magnus Pobożny pokonuje znaczne siły najeźdźców. Sojusznicze armie wypierają Chaos na północ.
2475	Ostatni car z dynastii Romanowów, Iwan, zostaje zamordowany przez fanatycznego kapłana. Vladimir Bokha dochodzi do władzy dzięki poparciu wojska i bojarów.
2482	Car Vladimir Bokha ginie w walce z goblinami, na wschodzie Kisleva. Jego syn, Borys, odziedzicza kraj, który niewiele osiągnął, by podnieść się z ruiny po poprzedniej inwazji.
2493	Car Borys Bokha pokonuje wielką armię zwierzoludzi w pobliżu Praag, zdobywając przydomek Radii Bokha (Bokha Czerwonego).
2497	Radii Bokha powraca z dziczy z niedźwiedziem – Urskinem, zostaje pierwszym Najwyższym Kapłanem Ursuna w ciągu ostatnich 400 lat i przyjmuje nowy tytuł: Borys Ursus.
2517	Car Borys ginie w walce z armią Hetzara Fejdaja, podczas kampanii w Kraju Trolli. Koronacja carycy Katarzyny.
2521	Na dalekiej północy Archaon gromadzi siły Chaosu do ostatniego najazdu na Stary Świat.
2522	Armie Archaona najeżdżają Stary Świat. Erengard i północno zachodnie obszary Kisleva zostają spustoszone. Siły Wybrańca kierują się w stronę Middenheim, by zgasić wieczny ogień Ulryka. Konklawe Światła w Altdorfie: na pomoc Imperium przychodzą Wysokie Elfy i krasnoludy. Król Bretoni, Louen Lencouer wyrusza z pomocą na czele paru tysięcy rycerzy. Archaon zostaje zatrzymany pod Middenheim. Spustoszenia jakich dokonał przewyższają dzieła dokonane przez jego poprzedników.

Geografia

Kislev jest bardzo zróżnicowany pod względem ukształtowania terenu. Poczynając od zimnej tundry na północy, poprzez trawiasty step, następnie gęste lasy iglaste i liściaste, a skończywszy na wysokich szczytach gór Krańca Świata. W Kislevie jest i przerożliwie zimno i gorąco. Wszystko zależy od miejsca, w którym znajduje się podróżnik. Do tego wiele niebezpieczeństw czekających w każdej części tej krainy wcale nie sprzyja jej poznawaniu.

Położenie i różne nazwy Kisleva

Kislev jest różnie nazywany w poszczególnych częściach świata. Mroźną Północą w Tilei, Krainą Pięknych Koni w Bretonii, Carycą Lodu – to nazwa z Imperium. Kraina Lodu i Ognistych Serc – takie piękne imię nadali Kislevowi Estalijczycy. Od północy z Kislevem sąsiaduje Kraj Trolli. Granica z tejże strony przebiega parę kilometrów na północ od rzeki Linsk, gdyż za rzeką ciągną się jeszcze żyzne tereny. Same zaś trolle rzadko są widywane na ziemiach Kisleva na północnej stronie rzeki. Częściej wśród stepu i tundry można spotkać Norsmenów, sługi Chaosu albo inne bestie.

Wschodni i północno – wschodni Kislev to granica z ziemiami hobgoblinów i Pustkowiami Chaosu. Większość ludzi uważa, że tamtejsze granice nikną gdzieś wśród stepu, inni że rzeka Durbaj wyznacza wschodnie i południowe rubieże. Miejscowi zaś najczęściej mówią, że to mogiły zabitych wyznaczają niepewną, wschodnią granicę. Rzeka Górny Talabek oraz Ostland pokazują, gdzie kończą się południowe ziemie Królowej Mrozu, a zaczyna Imperium. To jedyna strona, z której Kislev nie musi obawiać się zagrożenia. Podpisany dawno temu sojusz nieraz udowodnił swą wartość. Oba kraje wielce się przyjaźnią i nie szczędzą wzajemnej pomocy w tych jakże ciężkich czasach.

Step

Kislevski step to ogromne tereny porośnięte suchą trawą. Miejscowi nadają mu rozmaite nazwy – Wielka Równina, Wysokie Trawy czy Żyzny Horyzont. Czarny Step znajduje się po wschodniej stronie gór Krańca Świata. Im dalej na wschód, tym bardziej miesza się on z Pustkowiami Chaosu, by wreszcie zmienić się w ciemnoszarą, niedostępną ziemię. Na północ od Linska także występuje step, lecz tutaj jest on bardziej przyjazny ludziom. Dopiero po wielu dniach wędrówki na północ zaczyna zmieniać się w niedostępną tundrę.



Na północnych krańcach Wysokich Traw jest bardzo zimno, lecz śnieg nigdy nie leży wśród Równin zbyt długo. Z zachodu step graniczy z morzem Szponów, zaś od wschodu z górami Krańca Świata. Wśród stepu można napotkać mogiły. Są to groby poległych obrońców Kisleva. Większość ludzi boi się podchodzić do tych wysokich na parę metrów kopców ziemi, gdyż duch zmarłego najczęściej jeszcze długo po śmierci broni swego ciała, a nierzadko także granic swojego kraju. W stepie ludzie orientują się właśnie na podstawie mogił, zaś wojskowi rozstawiają stacje u podstawy tychże kopców. Na Równinach można spotkać wędrownie plemiona Dolgan, Ungołów, kupieckie karawany, chłopów uprawiających ziemię, a także straszliwe bestie, zaś za Wysoką Przełęczą hordy hobgoblinów, które czerpią niemałe zyski z haraczy od karawan. Co dziwne, nikt nie próbuje zasiedlić samych krańców stepu na dłużej, mimo iż właśnie na tych terenach jest najżyźniejsza gleba – czarnoziemi.

„Mogila Bajdy Wychowskiego to miejsce nieomal legendarne i święte dla wielu Kislewczyków z północnych stepów. Mówi się, że sama mogiła zmienia swoje położenie, a okrywa ją mgła tak gęsta, że nic nie widać dalej niż na wyciągnięcie ręki, zaś we wnętrzu kopca ukryte są nieprzebrane skarby. Bajda Wychowski był bowiem rozbójnikiem jakich mało. Łupił bogatych, rozdawał biednym, młode panny kochały się w nim, zaś wielu chłopów pomagało w ciężkich chwilach. Nie na rękę było to ówczesnemu bojarowi, Jurijowi Srogiemu, który wyznaczył wysoką nagrodę za głowę Ungola. W końcu jakiś zdradziecki wieśniak wyjawił Jurijowi kryjówkę Bajdy. Bojar osaczył i ubił Wychowskiego. Jednak ciała nie zdążył, tak jak obiecał, rozrzucić na cztery strony świata, gdyż pewna młoda dziewczyna wykradła nocą martwego Bajdę i pochowała go razem ze sobą w stepie. Mówią, że to była kapłanka Dazha, a bóg pomógł jej, spełniając ostatnią prośbę dziewczyny. Bojar poprzysiągł, że nie spocznie, póki on sam lub jego potomkowie nie odnajdą mogiły. Dziś bojara już nie ma, lecz jego prawnukowie nadal pamiętają o przysiędze i szukają.”

- Fiodor Buzenko, kobzar

Tundra

Na północ od rzeki Linsk, zaraz za stepem, rozciąga się lodowe pustkowie. To tundra. Lodowy bezkres, upstrzony tylko gdzieniegdzie małymi kępami trawy. Ziemia jest tam straszliwie spękana od mrozów, dochodzących do granic ludzkiej wytrzymałości, zaś wiejący bezustannie wiatr wzmaga jeszcze poczucie odosobnienia i chłodu. Brak jakiegokolwiek zwierzyny, jadalnych roślin i wody. Po paru dniach wśród tundry człowiek ma ochotę już tylko na sen, nic więcej go nie obchodzi. Jest tak zimno, że lepiej usiąść, upić się i zasnąć. Już na zawsze. W takich warunkach wędrowca ucieszy nawet widok trolla lub Norsmena. Jeśli szcękasz zębami, jesteś głodny, masz odmrożone nogi i nie piłeś niczego od dwóch dni, każda żywa istota wydaje się przyjazna. Niestety Norsmeni biorą napotkanych ludzi w niewolę.


Wśród tundry żyją ludzie i bestie, które potrafią znieść największy i najdłuższy mróz. Skoro potrafią przeżyć w takich warunkach to jaki przeciwnik jest dla nich wyzwaniem? Tundra to najbardziej nieprzyjazna kraina, jaką Kislewczycy są w stanie sobie wyobrazić. Rodzice straszą nawet niegrzeczne dzieci, mówiąc, „*bądź posłuszny albo przyjdzie dziad i zabierze Cię daleko, na zimne pustkowie*”. W tundrze trzeba uważać także na liczne urwiska, które tworzą się gdy woda dostaje się w szczeliny w ziemi i rozsada podłoże. Gdy pechowy wędrowiec wpadnie w głębokie na dwadzieścia metrów urwisko, to nawet jeśli przeżyje jakimś cudem upadek, głębia zamknie się nad nim po jakimś czasie i zostanie tam na zawsze.

Góry

Góry Krańca Świata są jakby naturalnym murem przed atakami ze wschodu. W górach można spotkać różne stwory - gobliny, łuskowate bestie i sługi plugawych bogów Chaosu zaroiliły się tam już wieki temu i nie zamierzają odchodzić, mimo że Kislewczycy regularnie przeszukują teren i wybijają gnieźdzące się tam poczwary. Do tego pogoda jest zupełnie nieprzewidywalna – gdy wychodzisz w góry, nigdy nie wiesz, czy będzie deszcz, śnieg czy piękne niebo. Jednak najbardziej należy obawiać się burzy. Demony i Tor walczą wtedy na nieboskłonnie, a w powietrzu niesie się ogromny huk i hałas krzyżującej się broni. Do tego skały ostre jak brzytwa, urwiska ukryte pod czapami śniegu, tak głębokie, że gdy rzuci się kamień, to choćby się miało słuch elfa, nie usłyszysz się uderzenia o dno, lawiny i silne podmuchy wiatru zdolne zepchnąć dorosłego męża ze skały. W górach nie ma lekkiego życia.

Pomimo tych niebezpieczeństw nieliczni ludzie żyją w górach. Chłopi wypasają na stokach owce i kozy, zielarze zbierają rzadkie rośliny, górnicy wydobywają srebro, czasem trafi się nawet szukający skarbów awanturnik. Każdy z tych ludzi wie, jak zachować się w górach, jest ostrożny i umie się poruszać po stromych zboczach. Przez góry można przejść licznymi przełęczami. Większość z nich pokonuje się tylko pieszo, lecz są i takie, które przeznaczone są dla karawan kupieckich, jak np. przełęcz Bieljewrota, oczyszczona i dobrze utrzymana przez władze prowincji po obu stronach gór. Podobno istnieją jeszcze tajemne tunele pod górami, dawno temu wydrążone przez krasnoludy, jednak dzisiaj są już tylko legendą.





Na przedpolu gór Krańca Świata, po ich zachodniej stronie, znajduje się obszar zwany Wstępami. Są to skaliste wzgórza obrosnięte mchem i trawą, prawdziwie puste tereny. Kislevczycy uważają tę krainę za świętą, ponieważ znajdują się tam pradawne świątynie Taala i Rhyi. Podobno podczas Burzy Chaosu orkowie bali się wejść na tereny Wstępów, gdyż wyczuwali świętą oraz wrogą dla nich aurę tego miejsca. Dopiero Feytor, wybraniec Nurgla, zdołał zbrukać te ziemie. Jednak już niedługo po odejściu sił Chaosu skały na nowo porosły zielonym mchem, zaś światło wróciło na ziemie Wstępów. Bogowie widocznie nie opuszczają tego miejsca. Góry Krańca Świata mają na wschodzie odnogę, która znana jest jako Gromadny. Nie są to zbyt wysokie góry, jednak to dzięki nim południowy wróg, orkowie i hobgobliny, muszą obchodzić całą odnogę, zanim będą mogły zaatakować Kislev od wschodu. Gromadny to niskie góry, wiele wśród nich jezior oraz małych oczek wodnych. Z nieznanym nikomu przyczyn wśród szczytów zawsze stoją chmury i dlatego często pada tam deszcz. Nie są to burze tak potężne, jak te w górach Krańca Świata, jednak nie ma dnia, by gdzieś w Gromadnym nie spadł deszcz.

„Gdy będziesz na gwałt szukał przewodnika, który szybko przeprowadzi cię przez góry, warto pokusić się o odnalezienie Drugnara, zabójcy trolli. Pewnie naopowiadali ci, że zimą Wysoka Przełęcz jest zasypana? Nie dla Drugnara. Ten krasnolud zna podobno tajne szlaki w górach. Przeprowadzi cię za trzykrotnie wyższą cenę, ale wiedz, że jeśli musisz przejść przez góry zimą, to tylko z nim. Mówi się, że zna prawdziwą historię Karak Vlag i opowiada ją przy fajce tym, którzy wzbudzą jego zaufanie. Jeszcze nikt nie narzekał na podróż z Drugnarem i jego opowieści, więc czemu by nie, chociaż ja osobiście nie zaufałbym szaleńcowi, który sam szuka śmierci.”

- Paweł, drwal z Kirovki

Wśród gór można natknąć się na krasnoludy. Brodaci mają tam wiele swoich strażnic, a także twierdze. Bardzo popularną opowieścią jest historia Karak Vlag, fortecy, która po przejściu sił Chaosu została zmieciona z powierzchni ziemi. Do dziś krasnoludy płacą najszczerzszym złotem awanturnikom, którzy chcą pomóc w odnalezieniu twierdzy. Jedną z tajemnic tych gór są Smocze Ogry. Czasami podczas wyjątkowo silnych burz można usłyszeć ich niosący się daleko, tubalny krzyk, gdy walczą między sobą lub z równie groźnymi przeciwnikami. Smocze Ogry zamieszkują te tereny od wielu tysięcy lat i znają każdy zakątek gór. Podobno te bestie potrafią gromadzić własne kultury i skupiać wokół siebie wiernych wyznawców, podobnie jak czynią to demony. Istnieje nawet legenda, że Smocze Ogry potrafią zaglądać do snów różnych istot i w ten sposób poznawać ich pragnienia, dzięki czemu ściągają do siebie zaślepionych marzeniami ludzi.

„Góry z rana są jak olbrzymy budzące się ze snu. U podnóża jeszcze czarne, ale na wysokich stokach już oświetlone pierwszymi promieniami. Jeśli poczekaś jeszcze chwilę, owionie Cię pierwszy poranny wiatr, tam nazywany „mizral”. To będzie najpewniej silny podmuch, lecz gdy wytrzymasz, a słońce wejdzie ponad góry, ujrzysz cały majestat tego miejsca. Z całym szacunkiem dla Cara, ale góry są piękniejsze nawet od jego pałaców. Kiedy promienie leniwie rozlewają się po dolinach i przełęczach, kiedy światło odbija się od strumieni i jezior w górach, a Ty stoisz na jednym z wysokich szczytów, to wiedz, że w takiej chwili czujesz się niczym bojar. A jeśli dodasz do tego wysiłek, jaki trzeba włożyć, by wejść na Werh, najwyższą górę w tych stronach, zapewniam Cię, że nigdy nie zapomnisz tej chwili. Niektórzy mówią, że największe szczyty to wodzowie i królowie z dawnych lat, którzy swoimi czynami i honorem zasłużyli na pierwsze promienie słońca. Patrząc na góry, można odnieść wrażenie, że to prawda. Do tego ten pomruk wiatru wiejącego między szczytami, tak bardzo przypominający szept. Czasami idąc doliną ma się wrażenie, że góry Cię obserwują. Lepiej wtedy nie podnosić głowy.”

- Miron, wędrowny kobzar

Lasy

W Kislevie występuje pewna prawidłowość. Tam, gdzie nie ma stepu, pól uprawnych lub miast, najpewniej występują lasy. Ta kraina to lasy ciągnące się od dalekiego Volkominska aż po Virsk. Przede wszystkim są to lasy iglaste – jodły, świerki, sosny, a także w południowych krańcach lasów cisy. Bardziej na zachód, bliżej granicy Imperium, można spotkać lasy liściaste z drzewami buku, olchy, wierzby i innych występujących powszechnie w Królestwie Sigmara. Drewno z lasów eksportuje się do Imperium, splawiając bale najważniejszymi rzekami. Jednak ludzie najbardziej narzekają na zimę, gdy drzewa są zmrożone i trudniej je ścinać. Na północy powszechnie praktykuje się zwyczaj rozpalania ognisk pod pniami, aby łatwiej było je ciąć. Nierzadko takie praktyki kończą się pożarami, lecz ludzie nic sobie nie robią z ostrzeżeń i zakazów władz. Trzeba jednak zrozumieć człowieka, którego jedynym sposobem zarabiania na chleb jest ścinanie drzew. Oprócz drwali w lesie spotkać można także węglarzy, którzy zajmują się wypalaniem węgla drzewnego. Gdyby nie ci ludzie, wielu Kislevczyków skostniałoby zimą w swoich domach. Wśród drzew można czasem spotkać elfy,



choć głównie na południu Kisleva. Tak samo jak w Imperium, ich siedziby chroni potężna magia oraz Leśne Duchy - zwiadowcy, którzy potrafią samymi odgłosami i ciągłym znikaniem w gęstwinie odciągnąć intruzów od elfich wiosek.

„Brzoza. Niezwykle drzewo. Najczęściej można je spotkać w okolicach jezior, większych skupisk drzew oraz na przedgórzu. Pytasz, dlaczego niezwykle? Nie dalej jak dwa dni temu moja siostra zachorowała na chorobę kołtunową i gdyby nie lek z brzozy, pewnie teraz leżałaby już w grobie. Dobrze pamiętam, jak kiedyś mój ojciec zrobił z tyka brzozowego włoki, na których zaciągnął drwala z połamaną nogą aż do wsi i tam lekarz natarł mu skórę wyciągiem z brzozy. Kość zrosła się szybciej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Tak, ten koszyk, który noszę ze sobą, też jest wyplatany z brzozy. A wiesz, z czego jest ta wódka, której smak tak pochwalileś? To nie przypadek. Brzoza to cudowne drzewo, zesłane przez samego Dazha.”

- Stara Svieta, Dragnypierskaja wyrocznia

Jednym z najbardziej niezwykłych miejsc w Kislevie jest Mglisty Bór, połać lasu ciągnąca się od Serpentu do Grodnego, na północ od rzeki Linsk. Ten iglasty las jest bardzo niebezpieczny ze względu na często występujące w nim bagna i trzęsawiska. Niejeden cudzoziemiec lub nieuważny chłop zapuścił się do lasu i od momentu wpadnięcia w bagno użyłnia glebę. Co jednak najdziwniejsze, w Mglistym Borze nie sposób spotkać złych istot, takich jak zwierzoludzie czy mutanci. Możliwe, że odpędza ich magia tego miejsca. Czasami w owym lesie widać, jak błyskają światła, powietrze zapala się samoczynnie, a i nie raz słyszano głośnie huki lub długotrwałe bulgotanie. Okoliczni ludzie uważają, że Mglisty Bór to królestwo Wodniaka, lecz trzeba też wziąć pod uwagę, że bardzo często można tam spotkać magów lodu. Mglisty Bór to naprawdę zagadkowe i tajemnicze miejsce.

Kislevskie lasy są także bardzo niebezpieczne. Szczególnie teraz, po ostatniej inwazji Chaosu, mnóstwo dziwnych istot załęgło się wśród drzew. Do tego przeciwne wypalaniu i ścinaniu drzew elfy także nierzadko potrafią być zagrożeniem. Od niedawna mówi się o zbiegłych przestępcach, którzy mają swoją siedzibę w Lesie Duchów. Podobno osiedli w ruinach jakiejś twierdzy i tam bronią się przed Carycą i przed leśnymi bestiami, zaś sami napadają na podróżnych.

Rzeki i jeziora

Jeziora to nieodłączny element krajobrazu Kisleva. Największe z nich, które jako jedno z niezliczonych nie zamarza zimą w całości, to Utoplica, leżąca pomiędzy Kislevem a Rakhovem. Gdy stoisz na jednym brzegu, nie sposób dostrzec drugiego, chyba że ma się sokoli wzrok. Mniejszych jezior jest w Kislevie mnóstwo - najwięcej leży pomiędzy Kobrinem, Dubnem i Pinksem. Ten obszar zwany jest przez Kislevczyków Mokrym Trykutem, zaś mieszkańcy pobliskich miast i wiosek trudnią się głównie rybactwem.


„Jezioro Mroźnych Głów leży niedaleko miasteczka Belev, a dokładniej w pobliżu wioski Krasnaja Woda. Pewnie ciekawi Cię, skąd taka nazwa? Otóż podczas Burzy Chaosu wódz Czarnych Orków, Grimgor, najechał tamte tereny. Aby szybciej złupić okolicę, podzielił swoją armię. Mieszkańcy Krasnej Wody nie chcieli oddać swoich włości i postanowili, że będą się bronić do upadłego. I tak też się stało. Dzielni chłopci odparli atak wielu orków. W końcu Grimgor stracił cierpliwość i osobiście udał się do wioski. Dwa dni zajęło mu zdobycie osady. Ostatnich żywych ludzi kazał zaprowadzić nad pobliskie jezioro, wykuć przeręble i powsadzać w nie chłopów tak, że wystawały im tylko głowy. Następnie szamani za pomocą rytuału zamrozili jezioro na wieki. Ludzie długo się nie męczili, ale mieszkańcy Dubna, którzy przybyli nad jezioro w poszukiwaniu ocalałych, zastali przerażający widok. Opuchłe, sine i zamrożone głowy ludzi z Krasnej Wody. Wioska została spalona, jednak głów nikt nie ruszał. Ponoć chłopci bali się do nich podejść, gdyż, jak twierdzą, niektóre z nich jeszcze mówiły!”

- Oleg Stiegov, sołtys wsi Berinowka



Wszyscy w Kislevie wiedzą, że jeziora są niebezpieczne. Bardzo głębokie urwiska podwodne często leżą blisko brzegu, a gdy już ktoś w nie wpadnie, Wodniak zadba o to, by nigdy nie wyszedł. Kim jest Wodniak? To jeden z wielu duchów Kisleva. Ma on córkę, Rusałkę, która razem z nim zwodzi nieostrożnych i topi ich w jeziorze. Powiadają, że trudno oprzeć się jej wdziękowi, a tym bardziej odwrócić wzrok. Uważaj na siebie, gdy niedaleko jeziora usłyszysz piękny głos owej panny.

Rzeki w Kislevie używane są głównie do spływu drewna, transportu towarów oraz podróży. Dwie największe, którymi mogłoby płynąć obok siebie nawet i czterdzieści barek rzecznych, to Linsk na północy i Urskoj na południu. Tylko dwie, lecz mają mnóstwo odnóg, szczególnie na wschodzie kraju, gdzie bardzo często górskie strumyki przekształcają się w rwące rzeki, gdy zaczynają się pierwsze roztopy. W zimie większość rzek



zamarza, lecz wtedy ludność zamiast barek do podróży po lodzie używa sani. Rzeka Urskoj nie zamarza, zaś Linsk pokrywa się lodem najdalej do okolic Bolgasgradu. Warto wspomnieć o tym, iż miasta i wsie położone niedaleko granic rzadko są zakładane przy strumieniach lub jeziorach. Liczne przypadki zatrucia przez nieprzyjaciół ujęć wody dały ludziom do myślenia. Dlatego buduje się raczej studnie, które dzięki podziemnym splotom z gór oraz bliskości morza są stale zasilane.

„Na drodze z Praag do Kobrinu znajduje się spore jezioro, zwane przez miejscowych Tychavoda. Niech nie zmylą Cię mapy. Trakt jest czynny jedynie zimą, gdyż tylko wtedy jezioro zamarza i można przejść po lodzie na drugą stronę. O każdej innej porze trzeba nadłożyć jakiś dzień, a gdy podróżujesz pieszo, nawet i dwa dni drogi. Mówisz, że lepiej zapłacić miejscowym przewoźnikom? W tym sęk, że takowych tam nie uświadczysz, gdyż Tychavoda jest podobnie przeklęta jak Praag. Nikt z miejscowych nie jest na tyle odważny, by wypłynąć na środek jeziora. Powiadają, że na dnie znajduje się całe zatopione miasteczko, którego mieszkańcy bluźnili przeciw Ursunowi. Bujdy, Panie, choć nie przeczę, że sam widziałem, jak chłopci znaleźli wyrzucone na brzeg dwa szkielety odziane w przegnile stroje.”

- Emil, handlarz z Rakhova

Klimat

Zima to już symbol Kisleva. Jest sroga i długa. Przez ponad pół roku Ulryk sypie śniegiem po pas, mroźnych wichrów nie szczędzi. Temperatura jest wtedy tak niska, że człowiekowi dzwonią zęby i sztywnieją kości. Jak Kislevczycy wytrzymują takie temperatury? Zwykle cała rodzina siedzi w domu i nikt nawet nie wyściubia nosa za próg. Jeśli ktoś wychodzi na dwór w taką porę, musi mieć naprawdę dobry powód. Najbardziej jednak zimą należy obawiać się buranu. Najpierw słyszysz wiatr, który smaga cię po twarzy zimnem. Nagle wszelkie odgłosy cichną do tego stopnia, że nie słyszysz własnego oddechu. I wtedy, w jednym strasznym momencie, powietrze ścisną taki mróz, jakiego nie spodziewałbyś się nigdy. Na stepach zimą wiatr sprawia, że odczuwalna temperatura jest jeszcze niższa niż zwykle. Podczas buranu nie ma żadnego wiatru, wydaje się nawet, że zamarzły wszystkie odgłosy. Tak jakby ktoś chciał zatrzymać sobie świat razem z tobą już na zawsze. Buran nie trwa długo, zwykle kilkanaście minut, lecz mało kto wychodzi z niego wciąż ciepły.

Zapewne nie raz gracze, którzy zawędrują do Kisleva, będą mieli do czynienia z mrozem. Oczywiście długie przebywanie na dworze podczas Kislevskiej zimy jest bardzo niebezpieczne. Odmrożenia, mogące skończyć się amputacją, krew na śniegu, która przyciąga wilki, czy wreszcie zmarznięcie na śmierć to tylko niektóre zagrożenia. Aby oddać srogość Kislevskiej zimy, proponujemy zasady dotyczące marznięcia.


Za każdy dzień, który postać spędzi na mrozie w grubym kożuchu lub podobnym odzieniu, odejmujemy trzy punkty Odporności. Za dzień na mrozie bez ubrania bądź w bardzo skromnym odzieniu - minus dziesięć punktów. Za całonocny sen na mrozie bez przykrycia - minus osiem punktów. Gdy ktoś znajdzie się w środku buranu, odejmujemy pięć punktów za każdą rundę przebywania w oku mrozu. Gdy ogrzeje się przy ognisku, zje ciepły posiłek, dobrze wypocznie pod ciepłym kocem, cały czas będąc na dworze, odzyskuje trzy punkty Odporności. Jeśli Odporność spadnie do pięciu punktów lub niżej, należy przetestować Siłę Woli, aby sprawdzić, czy BG oprze się chęci snu. Gdy Odporność spadnie do zera, postać zamarza już na zawsze. To jak? Wyjdiesz na dwór zimą?

Lato jest krótkie i ciepłe. Jeśli już zacznie padać, zwykle jest to ulewa tak wielka, że niszczy wszelkie uprawy. Dlatego w Kislevie jest tyle pól uprawnych. Trzeba w krótkim czasie zasiać zboże, poczekać aż urosnie i zebrać plon. W ten czas wszyscy ludzie idą na pola. Czasem, gdy głód przycisnie, sami bojarzy pomagają chłopom w pracy. Wszyscy wiedzą, że jeśli nie zdążą przed zimą, będą głodować. To, co w Imperium nazywa się wiosną i jesienią, w Kislevie prawie nie występuje. Te pory roku są tak krótkie, że mało kto potrafi określić, kiedy się zaczynają, a kiedy kończą. Tutejsi chłopcy zwykli nawet mawiać: „latem przychodzą deszcze letnie, a także wiosenne i jesienne”.

Oczywiście pogoda nie jest taka sama w całym Kislevie. Na południu, w Dobryrionie, lata dorównują długością zimie, zaś sama zima przebiega nieco łagodniej. Na północy, poczynając od rzeki Linsk, klimat jest taki jak opisany powyżej. Na północnym wschodzie oraz za górami Krańca Świata można spodziewać się wszystkiego. Zima przeplata się z latem, a mróz z pełnym słońcem. Czasem jest nawet tak, że wyrusza się, gdy śniegu jest po pas, zaś już po paru dniach trzeba ściągnąć kożuch, bo pot leje się strumieniami. Dlaczego tak jest? Nikt tego dokładnie nie wie, lecz chodzą słuchy, że to zmienny wpływ Chaosu, a szczególnie Tego-Który-Zmienia-Drogi.

Zwierzęta





W Kislevie najczęściej występującymi zwierzętami są niedźwiedzie, które żyją w górach oraz lasach. Te ogromne śpiochy są świętymi opiekunami lasów z ramienia Ursuna, boga niedźwiedzi. Ludzie z szacunku dla bóstwa rzadko polują na te zwierzęta, choć niestety one nie mają podobnych skrupułów. Wilki można spotkać najczęściej w lasach. Żyją one w stadach i tak też najczęściej polują. Starają się zawsze otoczyć ofiarę, osłabić ją, a dopiero później zabić. Zimą szczególnie trudno jest uciec przed takim atakiem. W lasach można spotkać także jelenie, dziki oraz lisy. Właśnie na te zwierzęta najczęściej poluje się w Kislevie. Wiele rodzin żyje z tego, co upolują, a mięso zwierząt łownych to jeden z głównych produktów spożywczych.

„Śnieg. Grube płatki leniwie sypią się z nieba, jakby sam Ulryk płakał. W świetle słońca jest to przepiękny widok. Każdy z płatków jest niepowtarzalny, każdy niesie inną wiadomość. Mógłbym godzinami wpatrywać się w sypiący się śnieg. A najbardziej lubię, kiedy pojedyncze płatki padają na czubek nosa, na oczy i policzki, a już po chwili topią się, zostawiając wilgotny i chłodny ślad. Lubię śnieg, zresztą dzięki niemu mogę przeżyć zimę. Zwierzęta zostawiają wtedy wyraźne ślady. Nagle pomiędzy drzewami dostrzegam białą kitę. Lis. Kulę się bardziej. Napinam łuk. Cel, strzał. Mój Pan dostanie wspaniałą szal.”

- Buhaj Pietroń, łowczy

Na stepach występują żubry. Taka zdobycz to mnóstwo mięsa, którego wystarcza, by wyżywić dorosłego człowieka przez dwa tygodnie, a do tego skóra i rogi. Z tego powodu jest to ulubione zwierzę łowne Dolgan i Ungołów. Ungołowie uważają jednak, by nie zabijać zbyt wielu tych stworzeń, gdyż już nie raz z powodu braku żubrów głód zaglądał im w oczy. Dolganie nie przejmują się niczym i w najlepsze trzebią całe stada, marnując cenne mięso. Wędrowni ludy oraz wojskowi wyhodowali na stepie nowe rodzaje wierzchowców, a mianowicie kuce stepowe i rumaki zwane perunami. Ta pierwsza rasa nie jest silna, lecz bardziej odporna na niesprzyjające warunki północnego stepu oraz tundry, zaś peruny są bardzo szybkie, co pozwala w odpowiednim czasie donieść raport o zbliżającym się wrogu, lecz niezbyt odporne na choroby i warunki pogodowe.

