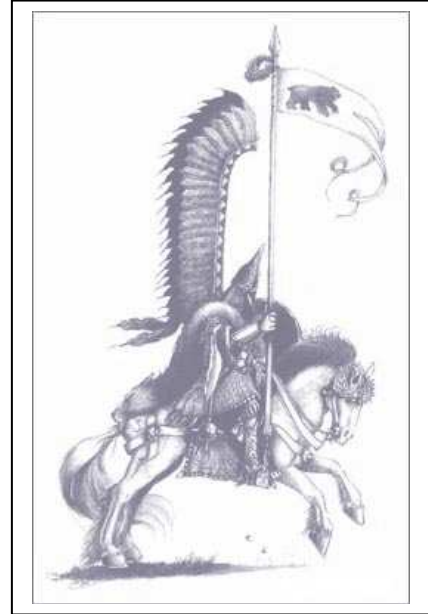


KISLEV

Par Gavin Thorpe

Plaine, ma plaine,
Plaine, ô mon immense plaine
Où traîne encore le cri des loups,
Grande steppe blanche de chez nous.
Plaine, ma plaine,
Dans l'immensité de neige,
Entends-tu le pas des chevaux
Entends-tu le bruit de ces galops
Plaine, ma plaine,
Entends-tu ces voix lointaines
Les cavaliers qui vers les champs reviennent
Sous le ciel chevauchant en chantant
Chant traditionnel kisleviste.



Au nord des terres de l'Empire, s'étend une contrée de denses forêts de conifères et d'étendues sauvages couvertes de neige: Kislev. Ce pays glacé est gouverné par la puissante caste des Tzars, et voit grandir un peuple endurent et tenace, capable de tenir tête aux pillards venus des Désolations du Chaos.

Kislev abrite une population robuste, non seulement à cause du climat, mais aussi à cause des raids constants des maraudeurs nordiques. Gavin Thorpe vous livre les règles permettant d'inclure les kislévites comme alliés dans votre armée.



GÉOGRAPHIE

Kislev s'étend au nord-est de l'Empire. Bordée par ce dernier au sud et à l'ouest, par le Pays des Trolls au nord et les Montagnes du Bord du Monde à l'est et au nord-est, elle est la plus civilisée des nations septentrionales.



Les Terres des Kislévites

Les frontières nord du pays ne sont pas clairement délimitées, mais on considère généralement qu'elles s'arrêtent au fleuve Lynsk qui coule vers l'ouest depuis les Montagnes du Bord du Monde jusqu'à la Mer des Griffes. Sa frontière avec l'Empire a été établie au niveau de la rivière Urskoy (nommée ainsi d'après le dieu Ursun), un affluent du Talabec. Le nord de Kislev n'est guère différent de la toundra qui s'étend au-delà sur le Pays des Trolls, tandis que l'est est plus boisé, particulièrement au pied des montagnes. Certaines tribus kislévites vont au nord du Lynsk, dans le Pays des Trolls et plus à l'est en empruntant la Haute Passe. Ce sont des terres stériles et ne s'y aventurent que des tribus nomades se déplaçant d'un pâturage à l'autre à la façon des maraudeurs des Terres Sombres.

À l'extrême sud, Kislev devient plus accueillante, bien que le climat y reste rigoureux tout au long de l'année. On y trouve de nombreuses fermes faites de pierres grossièrement taillées ou de rondins, car les carrières de pierre sont rares dans cette région. Cela confère aux habitations des kislévites une apparence rustique que les gens de l'Empire trouvent fruste et grossière. Les temples et les palais des grandes cités sont en revanche magnifiques, avec leurs dômes bulbeux et leurs tours recouvertes à la feuille d'or.

Kislev, en plus de sa capitale éponyme, possède deux autres grandes villes : Praag et Erengard. Chacune a une histoire et des coutumes qui lui sont propres, et bien qu'elles soient toutes peuplées de kislévites, elles restent profondément différentes.

Kislev

Capitale du pays et lieu de résidence des Tzars et des Tzarines, Kislev est la plus grande et la plus développée des trois cités. Située près des rives de l'Urskoy, aux portes de l'Empire, elle a été très largement influencée au cours des siècles par les modes, la littérature et l'architecture de ce dernier. Les Khans et les reines Khans du peuple des Gospodars ont fondé

Kislev en l'an 1 524 du calendrier impérial (An I du calendrier kislévite), et si la ville a depuis été assiégée de nombreuses fois, elle n'est jamais tombée aux mains de l'ennemi.

Au centre de la cité trône le Palais Bokha, siège du pouvoir. Il est relativement récent car reconstruit sous le règne du Tzar Boris Bokha après que le palais originel gospodarin eut été détruit lors de la Grande Guerre contre le Chaos en 778 (An 2 302 du calendrier impérial).

Ereograd

À l'origine, Ereograd était la capitale du peuple Ungol, alors guère plus qu'un gros village fortifié nommé Nordvard. Elle tomba ensuite sous la coupe des Gospodars et prospéra, devenant le plus grand port de Kislev et sa principale cité commerciale. Bâtie à l'entrée de l'estuaire du Lynsk, elle reçoit dans sa rade des navires en provenance du Vieux Monde, de Norsca, et même du Nouveau Monde. Ses quais débordent de marchandises telles que des pierres précieuses, des esclaves et du minerai. Kislev n'entretient pas de flotte de guerre, mais les eaux de la Mer des Griffes sont dangereuses en dépit des patrouilles incessantes de la flotte impériale et chaque navire marchand est normalement aussi bien armé que n'importe quel navire de guerre d'une autre nation. En cas de nécessité, ils peuvent être réquisitionnés par la Tzarine.

Praag

Également connue sous le nom de Cité Maudite, Praag est la plus septentrionale des villes kislévites et a été plusieurs fois envahie par les tribus nordiques. Lors de la Grande Guerre contre le Chaos, les maisons furent si corrompues par l'influence maligne du Chaos que des bras et des yeux y apparurent. Les échos de cris inhumains résonnaient dans les murs et le sol lui-même se mit à se mouvoir et à onduler. Après leur victoire qui libéra finalement Kislev de son siège, les kislévites rasèrent totalement Praag et la reconstruisirent, mais la ville a gardé depuis une réputation sinistre et l'on murmure que des phénomènes étranges continuent d'y survenir. Les habitants de Praag sont connus pour leur humeur changeante et leur nervosité qui frise la paranoïa, certains les accusent même d'avoir des liens secrets avec les Puissances du Nord...

Praag sert aussi de point de ralliement pour les différentes tribus nomades en temps de guerre, et par conséquent abrite une population Ungol très nombreuse. Cela a mené à trois tentatives de sécession au cours des siècles. Les deux premières fois, un embargo sur la cité permit de la ramener sous contrôle kislévite, mais pour la troisième, le gouvernement des Gospodars dut intervenir par la force afin de rétablir son autorité. Depuis, un gouverneur a la charge d'administrer la cité et n'a de comptes à rendre qu'à la Tzarine et à personne d'autre.

CALENDRIER KISLÉVITE

Kislev possède en fait trois calendriers différents : le calendrier impérial, le calendrier gospodarin et le calendrier ungol. Ce dernier n'est utilisé que par les tribus du nord et se base sur un cycle de quatre ans appelé Urtza. Sa première année correspond au moment où Ursun, le Dieu-Ours, s'est éveillé pour la première fois de son hibernation. Elle correspond aux environs de l'an 500 du calendrier impérial. Il arrive cependant que les dates varient d'une tribu à l'autre, et qu'une tribu prétende par exemple que le Seigneur de Guerre Eskadar a livré la bataille de Lynsk en 452 (An 1 310 du calendrier impérial = $(1\ 310 + 500) / 4$) alors que d'autres diront en 453 (An 1 312 du calendrier impérial). C'est pour cette raison que ce système de datation n'est guère étudié que par des érudits en dehors de son utilisation par les tribus nordiques de Kislev.

Le calendrier des Gospodars est bien plus usité et remonte à l'An 1 524 du calendrier impérial, date de la fondation de Kislev. Mais depuis la Grande Guerre contre le Chaos, c'est le calendrier impérial qui s'est peu à peu répandu, et il est maintenant d'usage de donner une date à la fois dans le calendrier impérial et gospodarin.



ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS DE L'HISTOIRE DE KISLEV

Année	Événement selon le Calendrier Gospodarin
env.-1600	Les terres au nord de l'Urskoy sont peuplées par les Ropsmenn et les Ungols. À l'exception de quelques escarmouches, une entente cordiale règne entre eux et les Teutogens dont le domaine borde leur territoire.
-1524	L'Empire est fondé par le Guerrier-Roi Sigmar. Il repousse les ancêtres des hommes de Norsca jusque sur les rives de la Mer des Griffes, et ceux-ci finissent par s'enfuir encore plus au nord. Les Ungols les chassent à leur tour vers ce qui est de nos jours la Norsca. Sigmar aide les Ungols à combattre les orques des Montagnes du Bord du Monde et la paix s'instaure entre les deux peuplades humaines après la bataille livrée en commun au Col du Feu Noir.
env.-45	L'expansion des tribus des désolations du Chaos force les Gospodars à émigrer vers l'ouest.
env.-30	La Reine-Khan Miska mène les Gospodars à travers la Haute Passe et chasse les Ungols.
-27	Praag est envahi par les Gospodars et les Ungols fuient à l'ouest.
-25	L'armée du chef de guerre ungol Hethis Chaq défait une horde de Ropsmenn menée par le roi Weiran au bord des falaises surplombant la Mer des Griffes. Les Ropsmenn sont mis en déroute et les Ungols s'emparent de leurs terres.
1	Suivant les ordres de la Reine-Khan Shoika, commence la construction de Kislev, la capitale gospodarine. La reine prend le titre de Tzarine pour marquer le début de son règne sur les terres au nord de l'Urskoy.
3	Nordvard, la plus grande colonie ungol, est capturée par les Gospodars et renommée Erengrad. Cela achève leur conquête des terres au nord de l'Urskoy.
778	La Grande Guerre contre le Chaos. Praag est assiégée et détruite, Kislev est assiégée mais finalement libérée par une alliance d'hommes, de nains et d'humains.
968	Le Tzar Vladimir Bokha périt en combattant les gobelins à l'est de Kislev. Son fils Boris hérite alors d'une nation exsangue qui n'a pas su se remettre de la grande incursion du Chaos.
969	Le Tzar Boris Bokha détruit une grande armée d'hommes-bêtes près de Praag, gagnant ainsi le surnom de Rarii Bokha (Boris le Rouge).
973	Rarii Bokha est de retour de sa quête avec l'ours Urskin et devient le premier Grand Prêtre d'Ursun depuis quatre cents ans, prenant alors le titre de Boris Ursus.
993	Le Tzar Boris est tué en combattant au Pays des Trolls. Sa fille Katarina devient la Tzarine.
997	L'époque connue sous le nom d'Aube du Mal. Les hordes du Seigneur du Chaos Archaon ravagent le sud et traversent le Lynsk. De nombreuses armées alliées de la Tzarine et de l'Empire sont vaincues.

LA GUERRE SANS FIN

Les kislévites sont un peuple rude, forgé non seulement dans un climat rigoureux et des terres peu fertiles mais également dans les attaques répétées des maraudeurs des Désolations Nordiques. Toutes ces bandes guerrières lancent des raids incessants vers le sud à la recherche de gloire et de butin. Appelées Kyazak en langage kislévite, elles sont une menace constante pour les colonies et les caravanes situées au nord du Lynsk, et il arrive même que certaines d'entre elles poussent leurs déprédations au-delà du fleuve, encore plus au sud.

Ces incursions ne durent jamais très longtemps, généralement une saison, et s'arrêtent aux premiers froids de l'hiver ou dès qu'elles sont repoussées par les armées kislévites. Ces forces de défense sont levées dans les villages et les bourgades du pays, chacun étant chargé d'entretenir une milice permanente. Les archers à cheval ungol patrouillent les frontières nord du pays alors que les colonies dont l'héritage des Gospodars est très marqué forment des escadrons (aussi appelés rotas) des fameux Lanciers Ailés. Cette tradition est perpétuée dans les villes les plus grandes, et la Tzarine a sous ses ordres un grand nombre de Lanciers Ailés issus des familles les plus riches ainsi que les troupes de leurs maisonnées.

De temps à autre, un chef de guerre émerge de Norsca ou du peuple Kurgan et mène une confédération de tribus à l'attaque de Kislev. Les rotas sont alors rassemblés en formations plus imposantes, les pulks, sous le commandement d'un noble de sang gospodar. Un pulk est en fait l'équivalent d'une armée, et suffit généralement à repousser l'incursion, mais il arrive que deux ou trois pulks aient à combiner leurs forces pour parvenir à contrer l'attaque d'un chef de guerre particulièrement puissant et ambitieux.

Lors de la Grande Guerre contre le Chaos, le Seigneur de Guerre Asavar Kul, béni par les Dieux Sombres, mena ses armées contre Kislev. Tous les pulks du pays furent alors envoyés à l'encontre des hordes de maraudeurs, d'hommes-bêtes et de démons, mais même ainsi les kislévites ne purent contenir l'invasion. Le temps pendant lequel la marée chaotique fut retenue est à lui seul une preuve du courage et de l'obstination des kislévites. Ils permirent finalement à une alliance d'hommes, de nains et d'elfes menée par Magnus le Pieux de défaire les troupes qui assiégeaient Kislev et d'anéantir totalement l'armée du Chaos.

Mais chaque année, les raids des Kazyaks se font plus audacieux, allant toujours plus au sud du Lynsk, venant jusqu'à menacer les colonies autour d'Erengard et de Kislev. Les kislévites versent malgré tout leur sang depuis des générations afin de défendre leurs terres, et tant qu'ils vivront, ils continueront de se battre avec la même abnégation.



Une patrouille kislévite sort de sa caserne

LES ALLIÉS DE KISLEV

Quoi qu'en disent les kislévites, leur nation n'est pas la seule à se dresser contre la menace du Chaos. Bien qu'ils soient ceux qui souffrent le plus des raids des maraudeurs, ils peuvent compter sur l'aide d'autres pays lorsque leur patrie est réellement en danger. Les forces de l'Empire, et plus particulièrement celles d'Ostland, d'Ostermark et du Talabecland, sont promptes à envoyer des troupes pour aider à contrer les menaces importantes.

En temps de grande nécessité, les elfes et les nains eux-mêmes viennent prêter main forte aux hommes. En retour, les kislévites ont aidé les nains à plusieurs reprises dans le passé, que ce soit pour sécuriser des passes montagneuses (dont la Haute Passe) ou combattre les skavens, les peaux-vertes ou les maraudeurs. Nains et kislévites se respectent mutuellement pour leur obstination, même si les kislévites ont du mal à comprendre comment les nains peuvent passer tant de temps sous terre, alors que ces derniers pensent que le ciel n'est pas tout à fait sain pour la santé mentale de leurs alliés.

Bien que les grandes forêts de l'Empire fassent place à une lande désolée une fois franchie la frontière de Kislev, les terres ne sont pas totalement dénuées de végétation. De nombreux bois

de moindre taille bien que denses abritent en effet quelques communautés isolées d'elfes sylvains. Ceux-ci se méfient des autres races, y compris de leurs cousins d'Ulthuan, mais lorsque certains ennemis séculaires ressurgissent, il arrive qu'ils fassent cause commune avec d'autres peuples. Il y a très peu de tels exemples dans les annales kislévites, mais ils sont néanmoins bien réels, que ce soit des récits de batailles contre des créatures du Chaos lors desquelles des elfes sylvains sont soudainement apparu, ou bien des patrouilles tombant sur des affrontements entre des groupes d'elfes et des orques ou des maraudeurs.

RELIGIONS KISLÉVITES

Les kislévites sont les descendants des tribus Kurgan du nord et de l'est. L'influence de ces dernières est toujours forte au nord où les tribus partagent beaucoup de coutumes avec les Dolgans, les Khazags et d'autres bandes de maraudeurs. Elles sont fermement ancrées chez les kislévites nomades, qui considèrent souvent leurs compatriotes sédentaires du sud comme ramollis par l'influence de l'Empire. C'est pour cela que de nombreux dieux sont vénérés à travers le pays, qu'ils soient ancestraux ou aient été récemment introduits dans les rites des régions méridionales. Les Gospodars importèrent aussi le culte d'Ursun, qui s'est rapidement établi comme religion dominante.

Comme la plupart des ancêtres des kislévites viennent des steppes de l'est ou des terres glacées du nord, leurs dieux occupent une grande partie de leur vie quotidienne. Les esprits de la nature ou du foyer sont révéés à Kislev plus que dans le reste du Vieux Monde. Ces créatures d'essence magique sont les servants et les messagers des dieux et sont traitées avec le plus grand respect.



PRINCIPALES DIVINITÉS KISLÉVITES

URSUN

Description : Ursun est le Père des Ours, que les ancêtres des Gospodars considéraient comme une créature sacrée. Il est généralement décrit comme un ours énorme portant une couronne, des crocs et des griffes d'un or chatoyant. On dit qu'Ursun peut prendre forme humaine, et ressemble alors à un homme à la barbe hirsute, aux traits marqués par le temps, aux bras puissants et n'arborant qu'un pagne et une crinière de cheveux.

Symbole : Des icônes en forme d'ours ou de tête d'ours sont très communes, mais les suivants d'Ursun peuvent également porter un médaillon d'or ayant la forme d'une griffe de cet animal. Les plus dévots portent des fourrures ou une patte d'ours comme talisman. Parmi les tribus du nord, on voit souvent les prêtres d'Ursun porter un crâne d'ours sur leur casque ou attaché sur leur bouclier.

Temples : Ursun n'a pas de temple qui lui est dédié, mais des cairns ou des menhirs ont été dressés au cœur des forêts au cours des siècles en son honneur. Il arrive qu'une grotte ayant servi d'abri à un ours particulièrement puissant ou féroce lui serve d'autel, elle est alors éclairée de torches et reçoit des offrandes de baies et de poisson. Dans les villes, des zones boisées sont laissées sauvages dans certains parcs ou dans les cours de grands bâtiments et sont considérées comme sol sacré d'Ursun. Des personnes voulant s'attirer les faveurs d'Ursun fixent un poisson ou une pièce de viande à leur porte.

Amis et ennemis : Nombreuses sont les frictions entre les adorateurs d'Ursun et ceux d'Ulric. Cela est plus une question d'honneur que d'animosité, car ils ont beaucoup de croyances communes, mais les concours de force et les rivalités sont monnaie courante. Il existe une très bonne entente entre les suivants de Taal et ceux d'Ursun, ils partagent d'ailleurs en commun les rives du Talabec. Les suivants d'Ursun trouvent un peu bizarre d'adorer tous les animaux d'une manière égale, tandis que ceux de Taal trouvent illogique de vénérer un animal plus que les autres, mais d'une façon générale, les croyances des deux religions sont très similaires. La plupart du temps, les adeptes d'Ursun ne s'occupent pas des autres religions et voient les dieux des populations du sud un peu trop laxistes et ne méritant pas d'être révéés.

Jours Saints : Ils sont au nombre de deux. Le premier est l'équinoxe de printemps, au cours duquel les cultistes se rassemblent pour réveiller Ursun de son hibernation. Ils allument de grands feux et font cuire des cerfs et des daims, boivent de l'alcool et font en général un vacarme de tous les diables. Le deuxième jour saint est l'équinoxe d'automne pendant lequel les premières moissons sont offertes à Ursun afin qu'ils puisse préparer son corps à la longue hibernation qui l'attend.

Commandements :

- Ne jamais chasser un ours en hiver et le laisser hiberner.
- Les ours doivent toujours être tués par flèche ou arme blanche, pas avec des chiens ou des pièges.
- Ne porter que la peau, la griffe ou le crâne d'un ours que l'on a soi-même tué.
- Manger du poisson au moins une fois par semaine, et ne jamais manger de la viande et du poisson le même jour.
- Faire ses ablutions à l'extérieur ou ne pas en faire du tout.



Le Tzar Rouge mène ses troupes à la victoire face aux Kurgans

DAZH

Description : Dazh est le dieu du feu et du soleil, c'est lui qui perça le secret du feu et qui en fit cadeau aux anciennes tribus. Sans lui, les longs hivers leur auraient été fatals et des prières lui sont souvent offertes en remerciement. Dans les terres plus civilisées, il règne sur les foyers et est le saint patron des invités et des nécessiteux. C'est pourquoi l'hospitalité est une vertu cardinale des suivants de Dazh, alors qu'un mauvais hôte verra souvent son bois être humide et mal s'enflammer ou bien son toit avoir des fuites.

Dazh est décrit comme un jeune homme fringant baigné de flammes à la longue chevelure. Ceux qui le voient sont invariablement charmés par son apparence divine. On dit qu'il vit dans un palais d'or à l'est dans lequel il se repose chaque nuit après avoir voyagé à travers le monde pendant la journée. Sa demeure est défendue par des guerrières appelées Arari, qui lui servent également de danseuses ou encore de gladiateurs que l'on peut voir s'affronter dans les cieux nordiques.

Symboles : Le soleil ou des flammes sont très souvent utilisés comme symboles par les adorateurs de Dazh. L'or est le métal sacré du culte et les prêtres de haut rang porteront de plus en plus d'objets de ce métal alors qu'ils monteront les échellons de leur hiérarchie.

Temples : Les temples de Dazh sont de grands espaces à ciel ouvert où les adeptes peuvent rendre hommage à leur dieu. Seuls les plus riches des temples sont dominés par une immense statue dorée, mais tous ont des brasiers qui brûlent jour et nuit et dont la fumée parfumée d'encens s'élève dans les cieux.

Amis et ennemis : Le culte de Dazh est en bonne relation avec tous les autres cultes du vieux Monde, même si quelques frictions avec celui d'Ulric, dieu de l'hiver, surviennent parfois.

Jours saints : Tous les jours sont des jours saints pour les serviteurs de Dazh. Ils doivent lui adresser une courte prière à l'aube lorsque leur dieu se lève de son lit de braises, et une autre au coucher du soleil, quand il retourne dans sa demeure. Le solstice d'été est le jour le plus saint de l'année car c'est celui où le dieu marche le plus longtemps parmi ses adorateurs. Les tribus les plus barbares du nord lui offrent alors des sacrifices sur des bûchers en chantant des hymnes à sa gloire, mais dans les contrées plus civilisées du sud, cette coutume sanguinaire a été remplacée par l'immolation d'un bœuf ou d'un cheval sur un bûcher fait de parchemins recouverts de prières.

Commandements :

- Toujours offrir son hospitalité, même aux étrangers ou à ses ennemis.
- Ne jamais laisser s'éteindre un feu pendant la nuit.
- Ne jamais allumer un feu sur un sol sale.
- Offrir des prières à Dazh le premier matin où la neige de l'hiver recouvre le sol.



TOR

Description : Tor est un guerrier, dieu des éclairs et du tonnerre. Il est représenté comme un homme musclé à la mâchoire carrée brandissant une hache au manche de chêne, qu'il utilise pour fendre les cieux et lancer des éclairs. En tant que dieu-guerrier, il est le plus actif des dieux kislévites et son nom est fréquemment utilisé pour proférer des malédictions ou pour insulter. Par exemple, l'expression "Ty Tor !" signifie "Par Tor !" et est une exclamation marquant la surprise. D'un autre côté, "Do Tor !" signifie "Que Tor te frappe !" et est une imprécation visant à attirer la fureur de Tor sur l'ennemi.

Symboles : Généralement un éclair, ou une hache ayant pour manche un éclair. L'argent est le métal favori de Tor et il est courant pour un grand guerrier d'avoir des fils d'argent entrelacés dans sa barbe ou sa moustache en signe de remerciement pour le dieu du tonnerre.

Temples : Les temples de Tor sont des structures massives faites de gros blocs de pierre au toit de rondins construites sur des hauteurs. On en voit beaucoup dans les Montagnes du Bord du Monde près de la Haute Passe et du Col du Pic.

Amis et ennemis : Tor est indifférent envers les autres dieux. Ses suivants n'ont pas d'alliés en particulier, bien qu'ils aient de bons rapports avec ceux d'Ulric.

Jours saints : Aucun. Toutefois, pendant les tempêtes les plus fortes, les adorateurs de Tor se réunirent à l'extérieur et chanteront des prières en l'honneur de leur dieu. Les guerriers adressent également des prières à Tor avant et après la bataille.

Commandements :

Il n'y a qu'un seul interdit pour les disciples de Tor, et il semble assez évident : ne pas s'abriter sous un arbre en cas d'orage !



AUTRES DÉITÉS

Dans les régions les plus méridionales, d'autres dieux sont vénérés par les kislévites. Les plus notables sont Taal (une des frontières de Kislev est délimitée par le Talabec, la rivière sacrée de ce dieu) et Ulric. Plus que toute autre population du Vieux Monde, les kislévites vénèrent un grand nombre d'esprits afin qu'ils les aident dans leur vie de tous les jours, et se soumettent à des épreuves pour être dignes de leurs divinités. Offrandes mineures et rituels font partie du quotidien des kislévites et visent à apaiser les colères et satisfaire les besoins de ces créatures souvent bienveillantes mais aussi parfois maléfiques

POPULATION

On pourrait presque dire que Kislev regroupe deux nations en une. La première est formée par les terres plutôt fertiles du sud, sur lesquelles se trouvent les plus grandes cités et la population plus "civilisée". La seconde, territoire des tribus nomades, s'étend au nord, surtout au-delà du Lynsk.

Au temps de Sigmar, les terres au nord-est de l'Urskoy étaient peuplées par les Ungols, qui dominaient alors les Ropsmenn vivant dans ce qui est connu aujourd'hui sous le nom de Pays des Trolls. Ces deux peuples partageaient de nombreux traits communs avec les Kurgans à l'est, parmi lesquels bien sûr celui de nomades à cheval. L'influence de Sigmar ne s'étendait pas si loin au nord et ils restèrent indépendants de la confédération de tribus dirigée par le jeune dieu tutélaire de l'Empire.

Aux alentours de l'an 1 500 du calendrier impérial, il y eut une grande migration vers l'ouest en provenance des steppes à l'est, et parmi les nouveaux arrivants se trouvaient les Gospodars, une tribu particulièrement riche et puissante. En proie à la guerre civile, l'Empire n'était pas en mesure de contester ces terres et leur supériorité stratégique permit aux Gospodars de repousser les Ungols à l'ouest et au nord, qui à leur tour absorbèrent complètement les Ropsmenn. Au cours du siècle qui suivit, le pouvoir des Gospodars s'agrandit et la cité de Kislev fut fondée.

La colonie de Praag prit de l'importance alors que les Gospodars lançaient des attaques au-delà du Lynsk en territoire Ungol. Ceux-ci furent peu à peu forcés d'accepter la domination de ces envahisseurs qu'ils appelaient kislévites, en référence à leur capitale. C'est à cette même époque que le port d'Erengard, nouvellement passé sous le contrôle des Gospodars devint florissant, et permit à ces derniers d'entamer des échanges commerciaux (ponctués de quelques escarmouches...) avec la Norsca et l'Empire par la Mer des Griffes, ainsi que de surveiller les mouvements des Ungols.

Cet état de fait dure depuis plus de 750 ans, les Gospodars et les Ungols formant maintenant un seul et même peuple, et par là même la nation kislévite. La classe dirigeante de laquelle sont issus les Tzars et les Tzarines est d'origine Gospodar. L'influence du langage et des croyances Gospodar est plus évidente dans le sud, surtout à Erengard et à Kislev. Au nord, les terres désolées abritent des gens de souche Ungol plus prononcée. Praag est d'ailleurs en grande partie sous la coupe de la noblesse Ungol, qui affirme sous beaucoup d'aspect son indépendance vis-à-vis du pouvoir des villes du sud.



Les Kossars défendent féroce­ment leur terre

TEMPÉRAMENT

Les kislévites sont austères et taciturnes, ce qui n'est pas surprenant lorsque l'on connaît les terres inhospitalières sur lesquelles ils vivent. Ils sont aussi implacables que le climat nordique et ont un humour très sombre, souvent à la limite du morbide. Étant le premier rempart contre les invasions chaotiques, ils considèrent que les hommes de l'Empire leur sont d'une certaine manière redevables, et n'hésitent jamais à se plaindre ouvertement de cet état de fait, mettant en avant le fait que les terres de Sigmar dépendent de leur protection. Toutefois, les kislévites ont bien plus de liens avec la population de l'Empire qu'ils ne voudraient l'admettre, la considérant avec une condescendance bienveillante, de celle qu'un adulte pourrait avoir pour un enfant surdoué mais quelque peu étrange. En fait la plupart des kislévites pensent que leurs voisins méridionaux sont devenus légèrement mous, choyés par leurs terres trop accueillantes, et qu'une année ou deux passées sur les terres de Kislev ne leur ferait pas de mal... Ils se disent eux-mêmes "vivre sous le vent" pour décrire leur vie rigoureuse, en référence aux vents violents qui soufflent du nord et qui précèdent souvent une incursion chaotique.