

L'Impératrice de Cristal



Les barbares ont une religion complexe : comme ils sont divisés en une multitude de tribus sans réelles cohérences et bien souvent ennemies, ils n'ont pas de cultes communs. Ils vénèrent une foule de petites déités, de concepts ou d'esprits. Néanmoins, ces concepts valorisent tous la violence et le combat. Certaines de leurs divinités semblent être empruntées aux orcs ou aux gobelins. Plus généralement, le paganisme barbare, méprisable dans sa volonté d'idolâtrer toutes sortes d'entités autres que le tout puissant Toussaint, se caractérise par la vénération des esprits ancestraux, force spirituelle liée aux membres défunts des tribus. Ces esprits sont ceux des anciens chefs de clans, des héros glorieux, chasseurs d'Houlka ou meneur de hordes de guerriers, chamans puissants ou encore matriarches emblématiques. Les mystiques des tribus barbares invoquent le savoir et la force de ces esprits pour obtenir leurs conseils, obtenir de miraculeuses guérisons ou se renforcer au

combat. Chaque clan possède ses propres figures ancestrales et héroïques auxquelles il se réfère et dont les membres descendent, mais toutes les tribus pratiquent des rites analogues.

Il s'agit de rendre un culte aux figures légendaires, réelles ou imaginaires, qui sont aux cœurs des histoires orales que les barbares se racontent au coin du feu, et qui narrent des gestes héroïques contre des monstres terrifiants ou des guerres glorieuses contre des armées bien supérieures en nombre. Ce culte passe ainsi par ces récits, mais aussi par des festivités particulières, des autels dressés à la mémoire des guerriers tombés au combat aux temps jadis, ornés d'armes, d'armures et de trophées.

Une importance toute particulière est donc donnée aux combattants et ceux qui perdent la vie au combat ont droit à des funérailles excessivement importantes, souvent accompagnées d'un bucher, pour que ces défunts rejoignent la force spirituelle des héros et guerriers barbares des temps jadis.

Néanmoins, outre ces cultes tribaux adressés aux ancêtres, il existe dans le Nord une puissante entité magique, l'Impératrice de Cristal, qui est vénérée par un grand nombre de tribus. Cette prétendue déesse a imposé son autorité religieuse à une grande majorité des clans du peuple barbare, en particuliers ceux établis dans les territoires les plus nordiques. L'Impératrice demande à être vénérée telle une divinité et elle est crainte et révérée par des hordes de fidèles, qui abandonnent alors les pratiques chamaniques ancestrales pour se vouer à l'adoration de la souveraine de Givre. Une vive tension existe entre les clans soumis à l'Impératrice et ceux qui sont libres de sa domination et perpétuent les cultes barbares traditionnels, car cette divinité glaciale voudrait étendre son influence et tenir sous sa coupe tout le peuple barbare. Aussi des guerres éclatent souvent entre les clans, pour que les tribus libres soient vaincues et soient forcées de se soumettre à l'impératrice. Mais ces allégeances ne sont pas figées car nombreux sont les clans à se libérer de l'emprise de l'Impératrice ou à entrer sous son influence si bien qu'il est difficile de déterminer combien de tribus sont fidèles à cette terrible divinité, bien que certaines tribus soient depuis des siècles les plus fidèles serviteurs de l'Impératrice sans faillir tandis que d'autres sont depuis toujours des farouches opposants.

L'Impératrice siègerait dans un immense château de glace, le Palais de Cristal, situé à l'extrémité de la péninsule de Givrecrocs, au bout du Chemin des Congères, à l'extrémité septentrionale de Syranon, dans le

point le plus reculé et froid des royaumes du Nord. On prétend que c'est au cœur du Palais de Cristal que se trouverait l'incarnation physique de l'Impératrice, qu'on dit être une femme d'une grande beauté, à la peau et aux cheveux blancs comme la neige, au regard d'un bleu glacé et au charme envoûtant. C'est la maîtresse du froid, magicienne qui n'a pas d'égale chez les mortels, elle contrôle les tempêtes, le vent du Nord, le blizzard, la neige et la glace comme aucun autre cryomancien.

La nature même de l'Impératrice est inconnue : s'agit-il d'une sorcière immensément puissante ou d'une véritable déesse des temps anciens ayant prit corps sur notre monde ? Toujours est-il que cette entité règne sur le Nord du monde depuis des temps qui semblent précéder l'avènement de l'Empire des Hommes. Serait-elle alors immortelle ou s'agit-il d'une lignée de grandes prêtresses du froid qui se succèdent depuis des siècles ? Nul ne le sait, car même les représentants des peuples barbares des territoires du Nord n'ont jamais rencontré l'Impératrice. Nul ne peut rentrer dans son palais sans y être invité, puisque le Chemin des Congères est gardé par de puissants gardiens élémentaires constitués de glace vivante, qui ne dorment pas. Ceux qui franchissent les portes du Palais sous la demande de l'Impératrice n'en ressortent presque jamais et ceux qui le font ne révèlent rien des prodiges qu'ils ont pu voir dans le mystérieux château.

L'Impératrice exerce un puissant contrôle sur les individus dotés de pouvoirs magiques qui naissent dans le grand Nord, en particulier les filles du peuple barbare. Tout clan soumis à l'Impératrice doit envoyer au palais de Cristal les jeunes filles possédant des talents mystiques. Ces enfants sont mises sous la tutelle des chamans, dépositaires et relais du pouvoir moral de l'Impératrice et sont formées à l'exercice de la magie de glace. Les plus talentueuses de ces sorcières du froid obtiennent le titre honorifique de « Filles de Cristal » et sont parfois appelées à se retirer dans le Palais, au côté de l'Impératrice.

Outre de nombreuses tribus barbares, l'Impératrice possède, à ses ordres, des hordes de Géants, ces créatures colossales aussi féroces que destructrices, des esprits malfaisants et des bêtes sauvages du grand Nord. La couleur de l'Impératrice est le blanc de la neige et le bleu cristallin de la glace au pâle soleil et son symbole est celui du flocon ou du cristal bleu aux arêtes effilées.