



## Manfred, cultiste de Sigmar

dimanche 19 décembre 2010, par [ZedroS](#)

### **Ou comment Manfred devînt tout pourri de l'intérieur**

Manfred est né dans une petite bourgade du Middenland du nom d'Ongstdarf. Dès son plus jeune âge, il fut convaincu de la présence et de l'importance d'êtres supérieurs aux pouvoirs incommensurables. Sa famille, quelque peu surprise par tant de rhétorique et de ferveur, se fit forte de le dépêcher très tôt chez le prêtre de Sigmar le plus proche, le père Herticus.

Ce dernier ne put que constater l'enthousiasme du jeune Manfred pour la chose religieuse. Très vite, le jeune Initié connut la liturgie comme d'autres les chansons grivoises, évoquant l'enfance des arrières grands parents de Sigmar comme d'autres parlent de pluie et de beau temps.

En somme, Manfred fit le bonheur du vieux Herticus, qui le recommanda chaudement auprès des autorités religieuses. Ainsi, pour son ordonnancement, Manfred fut reçu à Altdorf, où les lettres pleines de louanges du vieux prêtre avaient éveillé un intérêt certain.

Manfred se révéla à la hauteur des louanges de son instructeur. Les détails les plus infimes de la vie du Divin Sigmar lui étaient connus, son entrain pour la prière et la flagellation était sans égal. Manfred devint vite le secrétaire particulier d'un prêtre d'importance.

Un soir, alors qu'il était tout occupé à la séance de flagellation nécessaire à son sommeil, Manfred eût la visite d'un éclaireur empressé. Un petit village avait été la proie d'une attaque des forces du Chaos.

Se renseignant plus avant, Manfred découvrit avec stupeur que la bourgade en question était son village natal...

Pris soudain de remords, repensant à sa famille qu'il avait quittée si tôt à la poursuite de la Foi, Manfred parvint à se faire incorporer dans l'expédition de secours. Mais le Destin est cruel. Les forces qui avaient détruit Ongstdarf n'étaient pas parties une fois leur méfait accompli. Au contraire. Embusquée dans les bois alentours, elles attaquèrent l'expédition de secours sur son chemin... L'attaque, menée de nuit, fut foudroyante, les secours furent balayés.

Seul Manfred survécu, fuyant à travers ses bois qu'il avait parcourus maintes fois du temps de sa jeunesse (à la recherche de signes divins), semant ses poursuivants à travers les fourrés qui lui avaient autrefois servis de temples improvisés.

Y voyant un signe de la providence, Manfred fut rassuré sur le devenir de ses parents. C'est le cœur léger, et louant Sigmar, qu'il s'avança au petit matin vers son village. Le divin Protecteur de l'Empire ne pourrait tolérer le massacre de vaillants citoyens Impériaux sur le sol mille fois chéri !

Mais la réalité était toute autre. Cruelle scène que ces maisons réduites à des tas de cendre. Souvenirs déchirants à la vue des terres saccagées... Vision terrible que celle d'un bûché éteint dont quelques ossements humains ornent le pourtour...

Manfred ne put supporter cette cruelle ironie ! Lui qui avait dédié sa vie à Sigmar, une de ces puissances supérieures, se trouvait récompensé par le massacre des siens ? Il n'aurait jamais dû quitter

les terres de son enfance, partir au loin quand l'essentiel était là... Mais cela était désormais trop tard, ses proches étaient morts, sa vie détruite et sa conviction ruinée. Mourir, telle était la porte de sortie. Ainsi, il pourrait rejoindre ses parents dans les Royaumes Divins. Rien d'autre n'avait d'importance à présent.

Mais, une fois encore, le Destin se joua de lui. Son errance à travers les bois ne mena pas Manfred à sa fin. Il dépérit, tomba malade, la faim lui donna des visions, mais jamais la mort ne vint le prendre. Peut-être s'était-il nourri dans ses moments de folie ? Cette vie abjecte chevillée à son cours avait-elle œuvré pour lui fermer les portes du royaume de Morr ? Le vivant était-il l'ennemi ?

Lorsqu'il sorti de ses sombres rêves, son intuition se confirma. Des créatures étranges, mi-hommes mi-monstres, se penchaient sur lui. Ces mutants, erreurs de la vie, perversion de la nature, l'avaient recueillis et soignés, tel un énième affront. Ils l'avaient soigné alors qu'eux-mêmes, atroces parmi les monstres, auraient déjà dû mourir ! Ces abominations que la vie avait engendrées n'auraient jamais dû exister. C'en fut trop pour Manfred, une fois de plus il tourna de l'œil.

Dans son sommeil agité, il fit de drôles de rêves. Des voies résonnèrent, semblant s'affronter. Puis, peu à peu, une idée se fit jour... Mort à la vie ! Revanche sur Sigmar ! Une idée lui vint, sournoise, latente : la maladie comme outil de punition, la mort comme vengeance ! Un sourire narquois sur ses lèvres, se demandant si les faibles Dieux Impériaux pourraient sauver leur population. Sans qu'il s'en aperçoive, Nurgle avait fait son chemin... Enfin une divinité puissante à même de repousser les limites de la vie, d'aller au-delà ! Le désespoir et la maladie seraient ses nouveaux credo. Manfred porte peste, quel beau nom !

A son réveil, les mutants comprirent que quelque chose avait changé... Un éclat dur et terne baignait les yeux de leur hôte. Bientôt, Manfred fut de nouveau sur pieds. Immédiatement, il entreprit de parler de ses objectifs. Mort à la vie ! Revanche sur Sigmar ! La maladie comme rédemption, le

désespoir comme horizon !

La petite communauté qui l'avait recueilli ne fut pas des plus ravie par cette conversion. Ils étaient certes des mutants, mais des enfants, à trois pattes ou deux têtes, qu'importe, courraient les bois. Non loin, des bébés réclamaient leurs mères.

Toutefois, le discours de Manfred plut à deux mutants. Aussi, la petite troupe décida bientôt de prendre la route, avec la bénédiction de Papa Nurgle...

## De nos jours

### Un mode de vie

Désormais, Manfred et ses comparses arpentent les routes de l'Empire, se déplaçant de villages en hameaux.

Manfred a repris le costume d'un disciple de Sigmar : « Repentez-vous, repentez-vous, la fin est proche ! » est un des slogans qui portent ses faveurs, de même que « Sigmar récompense ses fidèles et punit les faibles qui ne suivent pas ses préceptes ! », ou encore « Les justes ne sont jamais malades, ils ne connaissent pas la peur : Sigmar les guide vers leurs glorieuses destinées » et autres « Si vous êtes un bon Sigmarite, votre vie sera longue et sans misère ».

Bien évidemment, la joyeuse équipe s'assure que la maladie, le malheur et la mort frappent rapidement chacun des lieux où le prêche est écouté avec ferveur, comme cela est détaillé dans la partie « Arsenal nauséabond ».

Lors des déplacements, le trio voyage ensemble autant que possible, pour des raisons de sécurité communes à tous voyageurs... Suivant les circonstances, les deux mutants se font passer pour des lépreux escortés par Frère Manfred ou s'évanouissent dans les bois dès que leurs sens aiguisés leur indiquent une venue. Si jamais les voyageurs rencontrés se sont aperçus de leur disparition, Manfred évoque des réprouvés des

Dieux qu'il a décidé de remettre sur le droit chemin, des lépreux dénués de toute estime de soi. Mais Sigmar ne laissera pas passer cela ! Ô que non...

De façon générale, au demeurant, les trois complices évitent les axes trop fréquentés. Leur cheminement est un peu une carte des petits villages et autres trous perdus de l'Empire. De même, ils évitent communément les terres trop au Nord, excessivement fidèles à Ulric. Les adorateurs du Dieu des Loups, de l'Hiver et des Batailles ont une bien trop grande propension à montrer physiquement leur dédain pour la foi Sigmarite.

### **Arsenal nauséabond**

Dans son activité d'épandage de maladies, le trio ne manque pas de ressources :

- si le Seigneur des Mouches écoute sa prière, Manfred parvient à inculquer la Pourriture de Neiglish au plus croyant des Sigmarites présents, demandant avec ferveur à Nurgle que cet individu soit un porteur sain...

- une autre prière lui permet également d'inoculer une variante du scorbut dément nommée le Baisé de la Pestilence : elle ne se déclare qu'après une période d'1D10 + 5 jours. Ses effets sont alors semblables à ceux du scorbut dément. Par contre, les pustules demeurent ensuite et ont une propension non négligeable à pourrir et attirer les mouches...

- une autre solution a également ses faveurs : faire boire de la décoction de Grand Père Nurgle, de préférence à des indigents plein de foi. Les effets ? Dans un premier temps, Sigmar semble porter son attention sur le pauvre hère : sa santé s'améliore, il se sent en grande forme et plein de libido. Puis, une bonne dizaine de jours plus tard, les veines superficielles de la peau viennent à grossir. Sur un jet d'Endurance raté, certaines d'entre elles éclatent et de petits jets rouges jaillissent. La perte de sang est conséquente (moins 1D4 points de blessures par rupture) et oblige à s'aliter. Par la suite, les zones ouvertes ne cicatriseront jamais correctement. Elles ne cesseront de se rouvrir, surtout avec l'effort, attirant de la sorte bien des insectes et parfois d'autres (grosses) bestioles. Bien évidemment, Manfred prend grand soin de préciser

au bénéficiaire de la décoction de Grand Père Nurgle qu'il devra se montrer à la hauteur de son cadeau, faute de quoi Sigmar le punira à la hauteur de ses erreurs...

De plus, Manfred peut également compter sur ses fidèles mutants. Lorsqu'il reste dans un endroit habité, un habile stratagème lui permet de communiquer avec eux : à la tombée de la nuit ou au levé du jour il verse des poudres colorant la fumée dans le foyer de la demeure où il se trouve. Ses compagnons, eux, guettent à chaque fois avec attention.

Voici ce qu'ils entreprennent ensuite en fonction de la couleur :

- rouge : le village est décidément trop paisible, il faut réveiller tout cela... Les deux mutants doivent s'en prendre à un habitant du village se rendant dans les bois. Les enfants ont bien sûr leur préférence. La méthode est à leur appréciation et ils ne tarissent pas d'idées nouvelles...

- verte : polluer la source d'eau du village, dans la mesure du possible. Généralement, ce signal n'est donné que lorsqu'une rivière alimente la communauté. Les deux comparses sont vite devenus experts en empoisonnement, entre corps pourrissants, champignons, poisons divers et sucres extraits de leurs propres mutations...

Bien évidemment, la fumée n'est que légèrement colorée et, de toutes façons, Manfred a un baratin tout prêt sur les Signes Divins.

### **Graines d'Aventures !**

Personnellement, je vois mal ce personnage comme grand méchant d'une campagne titanesque, mais plutôt comme un moyen habile de renforcer l'atmosphère joyeuse et aimante du Vieux Monde...

### **Cultiste, certes, mais avec de l'ego !**

Les joueurs, pressés, croisent sur leur chemin Manfred. Ce dernier les apostrophe, mais les joueurs ne prennent probablement pas le temps de le considérer.

Au village suivant, où les joueurs se sont posés (par exemple pour passer la nuit), Manfred n'a toujours pas apprécié leur conduite. Au menu, un récital des vertus Sigmarites et, si les joueurs se montrent faussement vertueux ou dévots, des mises en garde et un petit souvenir sous forme de maladie. Feront-ils le lien avec le vieux fou ?

### Joies de l'hiver !

L'hiver règne sur l'Empire. Alors que les joueurs sont sur les routes, comme à leur habitude, ils s'arrêtent pour la nuit dans une petite bourgade. Au petit matin, surprise : la neige est tombée drue et continue de le faire, rendant tout déplacement impossible.

Ils se font alors alpaguer par Manfred qui commence à leur expliquer en quoi Sigmar est déçu par le comportement de son peuple et a décidé de le punir. Certes, sa patience est grande, mais il se pourrait que le Divin Fondateur de l'Empire décide de s'en prendre aux mauvaises graines : « Repentez-vous, repentez-vous, la fin est proche ! ».

Ceci faisant, Manfred voit au loin une mère prend dans ses bras son fiston, qui a du mal à marcher dans la neige. Immédiatement, il fonce tel un aigle sur sa proie et entreprend de ruiner proprement la mère : « Sigmar veut des guerriers, pas des lavettes, que fais tu femme ? » et encore « Ton fils doit s'endurcir, il doit se déplacer sans vêtements chauds. Le luxe s'est pour les décadents, pas les serviteurs de Sigmar ! ». La femme, prise au dépourvue, acquiesce rapidement, écrasée par le charisme du prêcheur. Manfred assène alors un « Soit, j'accepte tes excuses. Donne moi le gilet de ton enfant et enlève lui ses sabots. Allez petit, marche pour Sigmar ! ».

Gageons que les joueurs réagissent. Ils ne pourront faire démordre Manfred, pour sûr, mais espérons qu'ils tentent de rhabiller l'enfant. En effet, le froid est mordant et l'enfant est en grand danger. La mère, elle, est trop terrifiée par ce représentant de la foi pour prendre cette initiative d'elle-même. Et puis, elle veut le meilleur pour son fils. Qui d'autre qu'un clerc pourrait savoir ce dont il a besoin ?

Manfred, lui, peut toutefois prendre une fois de plus ombrage des joueurs et décider, au choix :

- d'empoisonner l'eau du puit, rendant tout le monde malade et tuant les plus faibles (dont l'enfant très probablement),
- mettre un peu de poudre rouge dans l'âtre, le soir même,
- montrer à ces mécréants comme un frère de Sigmar aide les guerriers, à l'aide de potion de Grand Père Nurgle qu'il prodigue à un malade du village. Allez, dans sa générosité, Manfred offre même une fiole de son breuvage pour édifier des âmes perdues (ou qui ne tarderont pas à l'être)...

### Une région si sympathique

Imaginons le petit village d'Umbersteigen. Charmant, niché sur un des affluents du Stir, l'hameau coule des jours paisibles, entre des moissons abondantes, une eau poissonneuse, une communauté bien soudée appréciant les veillées collectives et, bien sûr, un saint père des plus sages, nommé Hans.

Supposons que le saint père vienne à décéder et que Manfred l'apprenne. Que choisirait de faire cet être à l'âme malade ? Donner une petite correction à ces villageois trop heureux lui irait sans nul doute à merveille...

Les possibilités subséquentes sont nombreuses, en voici un échantillon :

- disparition d'enfants (qui reviennent porteurs d'une terrible maladie ?) : « Repentez vous, Sigmar vous punit pour votre négligence envers votre progéniture ! Vos enfants sont aussi ses enfants ! Vous conduisez l'Empire à sa perte ! »
- bétail prit d'une étrange maladie rapidement fatale (« Vous êtes gras et dispendieux, Sigmar veut des guerriers, des personnes qui soutiennent son Empire ! Pour soulager sa juste colère, envoyez votre grain à [inclure ici le nom d'une ville des environs, on peut ensuite compter sur la cupidité humaine doublée des rats pour réduire à néant l'entreprise]. »

Imaginons maintenant que la divine providence fait que Manfred et ses acolytes rencontrent une petite



communauté de mutants rejetés. Jouant de leur haine, et avec l'éloquence qui est désormais sienne, le Porte Peste pourrait aisément inciter les mutants à s'en prendre à un village proche, surtout s'ils en ont été rejetés (par les joueurs ?). Dès lors, avec en plus un frère de Sigmar infiltré, les dommages envisageables sont conséquents.

L'objectif principal de Manfred ne sera pas la destruction complète des habitants : il faut que des survivants puissent conter les terribles événements...

La divine providence faisant souvent bien les choses, espérons que les joueurs se révéleront à la hauteur...

**Ah la la, quelle perte que celle de la Relique Sacrée de Sigmar ! Sa force n'habite plus les moines de la Vallée de Karazin...**

Cette germe d'aventure est simple : Manfred pourrait tout simplement orienter des personnes trop dévotes vers une relique imaginaire des plus attrayantes, comme l'épée dont, enfant, Sigmar se servait. Bien sûr, notre prêcheur se déplace souvent et lui remettre la main dessus une fois ses

mensonges éventés ne sera pas facile...

Cette accroche est particulièrement attrayante pour des joueurs venant d'D&D, ou, de façon plus honnête et générale, des joueurs particulièrement désireux d'enrichir leurs personnages ou de les transformer en gros bill. Il y a des choses qu'un cultiste sent aisément...

De plus, cela peut ensuite déboucher sur la découverte des autres méfaits de notre charmant personnage et donc une suite des plus palpitantes (ou comment convaincre des villageois apeurés que le père qui les mène dans leur bataille contre une bande d'hommes bêtes, assaillant depuis peu le village, est sans doute un fidèle du Seigneur de la Pestilence...).

## Remerciements

Merci à malkav1978 pour une partie de Fading Suns riche d'inspiration.

Et encore merci à Vava, gardien du dogme s'il en est ! Pour une fois que les vieux de la vieille ont un usage.