

Le combat du coquatrix et du basilic

Scénario pour Dietrich de Vérone

par CCCP

Trame générale

Percevant le Gaulois, comte de Gaule, est parti en quête du Graal depuis quelques années. Son fils et héritier légitime Lohengrin est lui aussi parti chercher aventure quelque part dans le Brabant. Depuis Percevant est mort. Personne ne trouve Lohengrin pour qu'il succède à son père. Depuis plus d'un an, il n'y a plus de comte de Gaule, jusqu'à ce qu'une armée frisonne s'attaque au comté. Paulot, son bâtard, prit la tête des barons gaulois pour repousser les envahisseurs. Ayant réussi, il demande aux barons l'ayant servi de lui prêter allégeance. Il se fait ainsi nommer comte de Gaule. Les barons hésitent ; certains reconnaissent la compétence de Paulot et sont disposés à le suivre, d'autres estiment qu'un bâtard ne peut pas être comte, d'autres estiment que même si Lohengrin a fait défaut, il n'en reste pas moins le comte et doit être couronner et d'autres ont un avis partagé.

Laurent de Gaule, le coq vermeil, neveu de Percevant

n'admet pas qu'un bâtard, quelqu'un né hors des liens sacrés du mariage puisse devenir comte. On ne sait pas quelle est sa véritable ascendance. Il n'a pas reçu une éducation à la hauteur de ses prétentions et puisqu'il faut quelqu'un pour suppléer Lohengrin, il se propose comme régent. Les deux cousins cherchent des soutiens. Laurent de Gaule en a trouvé chez les Frisons. Paulot espère en trouver du côté des PJ. Il se rend chez eux pour tenter de les convaincre de le soutenir. Laurent de Gaule l'apprend et tente de les rallier à sa cause en proposant plus. S'en suit une montée des enchères au-delà de ce que peuvent proposer les enchérisseurs.

Antagonistes

Percevant le Gaulois est aussi appelé Perceval le gallois ou Parsifal. Percevant est le fils du roi Pellinore. Sa mère, voyant mourir à la guerre son époux, ses frères et ses fils, décide d'élever Percevant dans la forêt loin du monde, de la chevalerie et de la religion. Mais un jour il

croise un chevalier, le trouve magnifique, (il le prend pour un ange) et décide de devenir chevalier. Il se lance à la quête du Graal, le calice ayant servi à la Cène et ayant recueilli le sang du Christ crucifié, qu'il trouve et qu'il garde. Il est mort quelques années auparavant

Lohengrin le chevalier au cygne est le fils légitime de Percevant et de Blanche fleur. Il est parti en quête de gloire et est arrivé dans le Brabant, en Belgique où il sert de champion lors d'un duel judiciaire. Il rétablit l'héritier légitime dans ses fonctions et disparaît. Son nom est très présent dans les débats puisque c'est l'héritier légitime, mais il n'apparaît pas directement dans ce scénario.

Paulot le coq vermeil est le fils de Percevant et de la belle Ortiz, une sorcière. Il a été conçu avant que Percevant ne devienne chevalier. Quand Paulot apprit la noblesse de son père, il se mit à son service comme chevalier. Ses armoiries sont d'argent au coq échiqueté de gueule et de pourpre. Il est grand, fort

laid, surtout à cause d'un bec de lièvre, partiellement caché par sa barbe. Il a longtemps souffert de son statut de bâtard. Il s'est entraîné dur au métier des armes. Grâce à son succès contre les Frisons il peut enfin racheter la honte de sa naissance. Il espère conquérir le cœur de Blanche sa cousine.

Ses armoiries : d'argent au basilic déchiqueté de gueule et de pourpre.

Laurent de Gaule le coq d'or est le neveu de Perceval. Il est le contraire de son cousin : il est beau, cultivé et de haute naissance. Il préfère régler les conflits par la parole que par les armes. Certains peuvent le trouver trop timoré. Il ne cherche pas le pouvoir pour lui-même, mais il n'admet pas qu'un rustre, laid, sans manière et sans grande éducation devienne comte de Gaule. Un "fils de pute" qui n'est peut être même pas descendant de Pellinore et de Perceval. Il a réussi à faire la paix avec les Frisons. Ceux-ci n'ont pas l'intention de continuer la guerre. Certains veulent encore se venger. Ses armoiries : de sinople au coquatrix d'or

Fenlabise le lion frison est un colosse. Il est le fils aîné du jarl de Frise. Il est brave, violent et rancunier.

Ses armes : d'azur au lion d'or.

Fierabras le loup frison est comme son frère Fenlabise : un colosse, brave, violent et rancunier. Paulot tue son frère lors de ce scénario. Il désire le venger et saisit l'opportunité offerte par Laurent de Gaule de le suivre

pour se rapprocher de son rival.

Ses armes : d'azur au loup-cervier d'or.

NB : le loup cervier est un autre nom du lynx.

Blanche de Gaule est la soeur de Laurent. Elle est précieuse et vaniteuse mais tellement belle. Elle le sait et aime avoir les hommes à ses pieds. Elle a séduit Paulot par jeu, et s'amuse à attiser la haine de Fierabras.

La belle Ortiz était une sorcière et une femme peu farouche. Elle a connu plusieurs hommes dont Perceval avec qui elle eu Paulot. Pour éviter que son fils ne profite de ses pouvoirs. Entre le second et le troisième rêve, Laurent l'a fait brûler vive pour sorcellerie. Pour trois raisons :

- blesser Paulot, le briser mentalement
- exhiber les origines de son rival
- le priver du soutien d'une sorcière

Pour échapper à la mort, sur son bûcher, elle a passé un pacte avec le diable : elle regagnait un corps jeune et beau en échange de son âme. Le diable s'est bien joué d'elle, puisqu'il lui a donné un corps joli, des blanches mains, une taille fine, des petits seins blancs, des dents blanches, mais des jambes d'oiseau aux plumes bariolées. De plus elle ne peut se manifester physiquement

La situation

A part la première scène, les événements se déroulent dans le château des PJ.

Au moins un des PJ est lié à Lohengrin par les liens du sang : C'est un neveu de Blanchefleur, sa mère, ou de Perceval son père.

Les différentes scènes de ce scénario sont introduites par un rêve. Ces rêves ont un caractère prémonitoire. Les destinataires de ces rêves sont en priorité les personnages ayant le talent nigromance.

Le Perceval littéraire est gallois. Dans ce scénario, le personnage est légèrement modifié. Il est appelé gaulois. La Gaule correspondant vraisemblablement à la Wallonie.

Déroulement

Premier rêve : un chat attaque un coq. Il se jette dessus et le plaque au sol

Le lendemain, un jongleur venant de Gaule leur apprend que Fenlabise, le fils du roi de Frise a mené une armée gigantesque attaquer la Gaule. En l'absence de Lohengrin, Paulot le bâtard de Perceval le Gaulois, a prit la tête de la défense.

Second rêve (quelques semaines après) : Suite du rêve : le coq au sol se relève et réplique aux assauts du chat et le chasse.

Paulot envoi son cousin Laurent auprès des PJ pour leur demander de l'aide contre les Frisons.

Les PJ reçoivent Laurent de Gaule, qui apporte un message de Paulot. Il leur

demande de l'aide contre les Frisons. Gageons que les PJ ne refuseront pas cette aide. La résolution de cette guerre n'est pas le sujet de ce scénario, je ne la développe pas ici. Dans cette guerre, les PJ vont pouvoir guerroyer tant qu'ils veulent, mais ils vont aussi remarquer les talents militaires de Paulot, Ils vont assister à son combat et sa victoire sur Fenlabise. Ils vont aussi pouvoir profiter de la beauté de Blanche et de la courtoisie de Laurent. Après la victoire, les PJ rentrent chez eux.

Entre temps, Paulot va tenter de se faire nommer comte de Gaule, afin de poursuivre son avantage et attaquer la Frise. Laurent s'y oppose. Les deux cousins s'affrontent politiquement, mais la querelle entre les deux hommes s'envenime : Paulot déclare hors-la-loi les barons qui n'ont pas répondu à l'appel aux armes et qui seraient du côté de Laurent. Laurent négocie la paix avec les Frisons, attire sous ordres ces mêmes barons et fait brûler la mère de Paulot pour sorcellerie.

Troisième rêve (quelques semaines après la victoire) : arrivé d'un coq vrillant dans le soleil.

Première enchère : l'amitié

Le lendemain, Paulot arrive chez le PJ. Il se présente comme le légitime comte de Gaule. Il fait la chasse aux barons qui n'ont pas répondu à leurs obligations, mais son but est de se faire reconnaître implicitement comme comte

par les PJ afin d'asseoir sa légitimité. Il se montre le plus courtois du monde, donne des nouvelles du conflit, demande aux PJ s'ils connaissent des barons rebelles. Il leur offre certains de leurs fiefs, qu'ils devront l'aider à conquérir.

Quatrième rêve (la nuit même) : un combat de coq.

Seconde enchère : l'amour

Le lendemain Laurent arrive. Il sait ce que compte faire son cousin et veut acheter le soutien des PJ. Il offre de somptueux cadeaux. Il plaide la cause des barons, leur trouve des excuses, demande la clémence des PJ. Blanche l'aide dans sa plaidoirie, elle se montre charmante et docte. Elle tente de séduire un PJ et Laurent propose au PJ de l'épouser. Cela rendra Paulot fou de rage ; il prendra congé pour la soirée. Il ne veut pas se fâcher avec le nouveau fiancé de Blanche.

Cinquième nuit et cinquième rêve

Fou de douleur, Paulot s'enferme dans ses quartiers. Il doit choisir entre se battre avec les PJ pour Blanche ou renoncer à sa bien-aimée. Il demande conseil à sa mère grâce à la Nigromance. Il rêve de sa mère, qui lui ordonne de renoncer à Blanche, la soeur de son assassin. Se faisant, il permet à la belle Ortiz d'intervenir dans les rêves depuis l'Enfer. Cette nuit deux PJ vont rêver :

- une harpie ou une sirène (une créature au torse de femme et

aux jambes, aux pattes et aux ailes d'oiseau) discutant avec un chevalier en prière. (Le PJ assiste en rêve à la conversation entre Paulot et sa mère Ortiz. Il ne comprend pas ce qu'ils disent)

- Un coq s'attaquant à un loup-cervier.

Troisième enchère : la Frise

Le lendemain Paulot rejoint les PJ, il est plus agressif. Il leur reparle de son intention de conquérir la Frise pour punir les Frisons de leur violence et il offre le Fierabras en fief aux PJ s'ils l'aident à la conquérir. Fierabras entendant cela s'emporte, il insulte Paulot, le traitant de fils de pute, puisque sa mère s'est unie à un homme hors mariage. Les deux hommes vont en venir aux mains si les PJ ne font rien. Si les PJ s'interposent, ils risquent d'avoir à affronter Fierabras. S'ils n'arrivent pas à calmer les esprits Fierabras et Paulot s'affronteront. Le Frison meurt dans ce combat.

Sixième rêve

Cette nuit est agitée. Ortiz se glisse dans plusieurs rêves sous ma forme d'une belle femme nue avec de simples ailes de faisans et avec des plumes dans les cheveux cherchant à séduire le rêveur. Si un rêveur s'unit à Ortiz sous forme de succube, elle pond un oeuf dans la chambre du rêveur.

Ortiz intervient aussi sous forme d'incube (équivalent mâle de la succube) ou de coquemaire : démon

s'asseyant sur la poitrine du dormeur pour l'empêcher d'avoir un sommeil réparateur.

Quatrième enchère : la Gaule

Laurent ne sait plus quoi offrir aux PJ. Il est déboussolé, il a été victime d'un coquemaire. Pour acheter les PJ il offre tout : il leur propose la Gaule : Devenir régent de Gaule puisque personne ne dispose du titre. Si les PJ refusent et préfèrent l'offre de Paulot, les PJ se lancent dans une guerre contre la Frise qui peut être traitée dans la fin de ce scénario ou pour le prochain.

Septième rêve et cinquième enchère : son âme

Si les PJ ont accepté le titre de régent de Gaule. Paulot, après avoir renoncé à l'amour, est disposé à sacrifier son âme. Il en appelle, en rêve, à sa mère, qui lui offre une armée s'il accepte de s'unir avec elle. Paulot hésite longtemps avant d'accepter. Toutes les personnes au château, sont visité dans leurs rêves par un incube, une succube ou un coquemaire (pour ceux ayant résisté la nuit précédente). Ortiz laisse dans le lit des hommes ayant cédés à ses charmes un oeuf de coquatrix. Les femmes ayant acceptés les avances de l'incube voient leurs ventres gonfler.

A leur réveil, les PJ voient leur château couvert de monstres hybrides : coquatrix, basilics ou coquecigrues, ainsi que de

nombreux oeufs, qui éclosent les uns après les autres. Les femmes ayant été séduites se mettent à accoucher. Leur rejeton est une sirène, une harpie, une gargouille ou tout autre monstre ailé digne des peintures de Bosch. Les créatures sont criardes, volent de la nourriture, conchient le château. Elles attendent les ordres de leur maître : Paulot. Il est complètement désœuvré, il a compris que cette armée est le salaire de son inceste. Il sait qu'il est allé trop loin et à peur pour son âme. Il s'est cloîtré dans la chapelle du château où il fait pénitence.

Si les PJ ne prennent pas l'initiative de chasser les créatures, elles deviennent de plus en plus agressives et se mettront à attaquer les occupants des lieux.

Bestiaire

Les enfants d'Ortiz sont des créatures hybrides dont l'une des parties est un oiseau, souvent le coq. Elles ont la taille d'un gros oiseau (cygne ou cigogne) et souvent l'intelligence (sauf pour les créatures ayant le talent intelligence). Leurs caractéristiques sont :

Adresse 4, Endurance 4, Force 3, Ruse 1 ou 4 (pour celles intelligentes) Sagesse 5 (créatures intelligentes seulement)

Le **basilic** est un dragon à tête de coq et ayant des ailes formes de plumes (<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Basilic.png>).

Il est issue d'un oeuf de coq couvé par un crapaud.

Talent : hopplomachie, lutte, regard pétrifiant, aura empoisonnée
vertu bravoure 2

Le **coquatrix** est un coq avec des ailes membraneuses et une queue de dragon (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8c/Cockatrice_%28PSF%29.svg)

Talent : hopplomachie, lutte, vol
vertu bravoure 3

La **harpie** a un corps de rapace et une tête de femme. Elle a une voix criarde. Elle poursuit les pêcheurs de ses cris et les souillent de ses excréments.

Talents : lutte, vol, intelligence, héraldique, chasse
vertus : loyauté 3, bravoure 1

La **coquecigrue** est le fruit de de l'union d'un coque, d'une grue et de la ciguë, plante dont elle est très friande. Elle ressemble à un grand échassier de la taille d'une cigogne, avec des ailes trop courtes pour lui permettre de voler. Son plumage est fauve, blanc, roux et noir. Elle porte un grande crête rouge. Ses longues pattes porte de terribles ergots.

talents : hopplomachie, venimeux

La **sirène** est un oiseau avec une tête et un buste de femme belle. Sa voix est envoûtante et est souvent cause de naufrage.

talents : intelligence, charme,
art, éloquence, vol,
navigation
vertu amour (art) 2

La **gargouille** est un gouttière sculptée en forme de monstre. Les gargouilles de ce scénario sont des créatures aptères qui tiennent du chien, du dragon et de l'oiseau.

Les gargouilles de ce scénario ressemblent aux deux créatures du bas de la tentation de Saint Antoine de Jérôme Bosch (<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/73/TemptationStAnthony-left.jpg>)

talents : aucun

Ortiz se manifeste dans les rêves sous trois formes :

- succube : une femme désirable mais irréelle
- incube : un homme velu tentant de séduire les femmes dans leur sommeil
- coquemaire (ou cauchemard) une sorte de singe s'asseyant sur le poitrine du dormeur et l'empêchant d'avoir un sommeil réparateur.