

Maître Geursaive de Taitrapylotraktahn

Aide de jeu Rêve de Dragons rédigée et illustré par Benjamin Schwarz

"Tout objet chu d'une lueur violette échoit à la garde du propriétaire de la parcelle sous-jacente pour une durée d'un mois et trois jours à compter de l'apparition d'icelle

Maître Geursaive de
Taitrapylotraktahn



NOTA : Décret 201A04-309B 210014-103-D29 art. 13b. Les dispositions du présent décret entreront en vigueur le premier jour du troisième mois suivant le mois de sa publication.

Elles ne sont pas applicables aux délimitations pour lesquelles la décision prescrivant l'enquête publique a été publiée avant la date d'entrée en vigueur du présent décret.

MODIF 12-13 75N. Le présent article intègre les modifications prévues à l'alinéa 76 du Code territorial en matière de déchirures transfrontalières"

Extrait du code des contentieux liés aux déchirures du rêve

Capitale administrative du **justiquat de Diptairosaphy**, Taytrapylotraktahn est connue comme la plus grande cour de justice de tous les rêves. C'est en effet dans les mille et un palais de justice de cette fourmillante cité que sont jugés tous les crimes et les délits de l'immense contrée. On estime à plus de cent soixante milles âmes la population des faubourgs ; une moitié constituée de gens de loi, l'autre moitié de clients des premiers.

Nous ne nous étendrons pas ici sur le fonctionnement complexe de cet état dans l'état, sur le va-et-vient des caravanes alimentant la cité, sur la hiérarchie sans fin de ces zélés juristes ou sur la somme vertigineuse des articles de loi entassés depuis les origines. Nous n'évoquerons que rapidement les précis entassés derrière chaque brique entre chaque moellon, laissés là à l'attention du quidam souhaitant réviser ses codes ; car ne l'oublions pas "*nul n'est sensé ignorer la loi*".

Ici, pas une brique, pas une poutre qui ne soit rehaussée d'un précieux décret, d'un règlement ou d'un article. Nous ne parlerons qu'à demi-mot de ce bourg trépidant où les trois-quarts des affaires traitées relèvent de peccadilles internes, un "*cédez le passage au juge des peines*" non respecté et c'est le début d'une nouvelle affaire. Nous n'évoquerons que pudiquement les substantiels émoluments demandés aux voyageurs à l'entrée de la ville et qui serviront à couvrir les frais d'avocats au cours de leur séjour. Nous passerons enfin sur ces joutes homériques que se vouent souvent ces ténors du barreau parfois jusqu'à l'aphonie.

En définitive, la vie même de Taytrapylotraktahn est entièrement résumée dans ce petit aphorisme qu'on peut lire en lettres d'or au-dessus des trente trois entrées de la capitale : "*Nul n'entre ici qui n'ait un bon avocat*".



Enfant prodige et fils légitime de Kaudpaynal VII, grand juge suprême de Diptairosaphy, le petit Geursaive finit son droit à sept ans et plaida sa première affaire à l'âge de huit. Passionné des causes extrêmes il se fit rapidement connaître comme un novateur et un redresseur de tort. Puisant dans les profondeurs géologiques d'un code pénal antédiluvien il exhiba à mainte reprise des éléments contradictoires grâce auxquels il gagna de nombreuses causes prétendument perdues d'avance.

Arrivé à l'âge de menacer le trône de son père par la force des codes de loi, Geursaive montra un flagrant désintéret de la chose politico-judiciaire. Désireux de contempler la diversité des codes de loi développés de par le monde, il rejeta la couronne pour lui préférer le baluchon du voyageur.

Au cours de ses voyages, le jeune Geursaive eut maintes fois l'occasion d'exercer son besoin de justice. Zorro du prétoire, Robin Hood de la haute cour, aucune cause ne lui semble trop vile ou inintéressante. On l'a déjà vu s'interposer dans un vulgaire vol de billes entre enfants, défendre gracieusement les intérêts de la veuve et de l'orphelin face à un collecteur d'impôt trop zélé, ou éviter une guerre en tranchant dans une affaire d'héritage royal.

On le connaît bien pour être celui qui a fait évoluer les codes de loi dans plus de cent pays qu'il a traversés, mais on le connaît essentiellement pour être *"celui qui défend l'indéfendable"*. Cette sulfureuse réputation, maître Geursaive se l'est faite en douteuses plaidoiries où il prétendait défendre un cyan, un groin ou encore un haut-révant contre la vindicte populaire et le bon sens lui-même. Là où le quidam s'indigne et le bon bourgeois s'étouffe d'apoplexie dans sa fraise, maître Geursaive ne se démonte pas et prétend que tout un chacun a droit d'être défendu. Avec sa verve et son intelligence des codes il brette et parfois, souvent, finit par avoir gain de cause.

Grand échalas sec et nerveux, maître Geursaive se tient très droit malgré ses presque deux mètres de haut. Ses yeux perçants semblent sonder et analyser tout ce qu'ils voient. Plutôt beau gosse, ses facilités d'élocution et sa voix mélodieuse seraient des atouts indéniables pour charmer le beau sexe, mais Geursaive n'a d'autres centres d'intérêt que sa profession et la justice.

Maître Geursève est accompagné de Schlodomyr, son fidèle chevalier greffier. Schlodomyr est un individu rondouillard, myope et affligé de pellicules. Il est assez bon homme de loi lui-même mais, bègue, il se défend mieux la plume à la main – c'est d'ailleurs un excellent lanceur de plumes – et n'a pas son pareil pour le classement des articles de loi ou leur apprentissage par cœur. Schlodomyr s'acquitte en outre de toutes les contingences matérielles.

Les deux voyageurs possèdent généralement un capital avantageux qui leur permet de dormir dans les meilleures auberges. À part cela ils n'ont aucune possession de valeur si ce n'est une bonne cinquantaine de kilos d'articles de loi ou de comptes-rendus d'affaires traitées, ainsi que deux chevaux à leur gabarit : **Ancyllaire** et **Articlehuit**.

MAITRE GEURSAIVE

Taille 15 Apparence 13 Constitution 7 Force 7 Agilité 12
 Dextérité 12 Vue 15 Ouïe 16 Odorat-goût 9 Volonté 14
 Intellect 14 Empathie 8 Rêve 10 Chance 15
 Mêlée 9 Tir 13 Lancer 10 Dérobée 9 Vie 11 Endurance 12
 S.Const 2 Sust 2 +dom 0
 Chant +6 Bricolage +1 Cuisine +1 Discrétion +2 Séduction
 +3 Vigilance +2
 Comédie +5 Éloquence +8
 Survie cité +3 Survie extérieur -2 Survie forêt -2 Survie en
 textes de loi +10
 Écriture +6 Légende +2
 Né à l'heure du roseau



© Ghislain Thiery

SCHLODOMYR

Taille 12 Apparence 7 Constitution 14 Force 12 Agilité 12 Dextérité 8 Vue 8 Ouïe 14 Odorat-goût 9 Volonté 10 Intellect 11 Empathie 7 Rêve 11 Chance 11
 Mêlée 12 Tir 12 Lancer 12 Dérobée 10 Vie 13 Endurance 13 S.Const 4 Sust 4 +dom+1
 Plume +8 (lancer) Dague +3
 Bricolage +2 Cuisine +1 Vigilance +3
 Survie cité -3 Survie extérieur +3 Survie marais +1 Survie forêt +1 Survie en textes de loi +8
 Écriture +10 Légende +4
 Né à l'heure de l'araignée

La compétence **Éloquence** pourra être considérée comme la capacité à rallier les gens à ses raisons. On pourra tenter de la contrecarrer par un jet d'EMPATHIE (pour sentir que l'individu n'est pas franc), d'INTELLECT (pour comprendre que le raisonnement est erroné), ou VOLONTÉ (si on est suffisamment buté).

La compétence **Survie en textes de loi** pourra par exemple être croisée avec INTELLECT pour modéliser la compréhension rapide qu'une personne a d'un texte, avec CHANCE pour décider s'il tombe rapidement sur un article qui l'intéresse, avec CONSTITUTION pour savoir s'il ne s'endort pas pendant la lecture et avec DEXTERITÉ pour rendre compte de sa capacité à plier les textes dans le sens qu'il souhaite les voir prendre.

On pourra rencontrer Maître Geursaive partout où il est possible d'exercer la justice, même – surtout – dans les lieux les plus incongrus. Si d'ailleurs les joueurs sont compromis dans une affaire scabreuse et ont besoin d'un bon avocat, il y a de fortes chances que le jeune maître viendra de lui-même à leur secours.



© Ghislain Thiery