

La médecine et les physiciens de Loss

— Une autre dose de péramine, et préparez-moi un cathéter et un drain !

L'homme penché au-dessus de sa patiente affichait une haute stature et cette allure voutée que l'âge impose aux grandes tailles. Sans doute autrefois aurait-il rivalisé sur ce point avec Jawaad. Mais dans son cas, la jeunesse n'était plus qu'un lointain souvenir que rappelaient ses boucles de cheveux blanc cassé dépassant de son bonnet de lin, se prolongeant en une barbe taillée avec soin que cachait un masque chirurgical de la même étoffe. Duncan était un des premiers médecins sur l'ensemble du sud des Mers de la Séparation à user de ce genre de précautions sanitaires, dont il enseignait la méthodologie et l'utilité le plus souvent possible et qu'il avait imposé à tout son personnel en cas de besoin. Comme ici, alors qu'il opérait avec dextérité et précision l'esclave de son ami, sous son regard.

Les Chants de Loss, tome 2, Mélisaren

S'il y a bien un domaine dans lequel l'avancée de science lossyenne saute aux yeux de n'importe quel Terrien perdu, c'est bien celui de la médecine et de la biologie en général. Paradoxalement, ce n'est pourtant pas à cause de sa grande modernité ; les connaissances en biologie, anatomie, épidémiologie ou encore physiologie peineraient à se comparer à leurs équivalents terriens des tous débuts du 20^e siècle. Il reste encore des praticiens traditionalistes à parler de déséquilibre des humeurs et des vertus dans le sang et à pratiquer saignées et lavements à outrance, sans aucune notion d'hygiène. Mais même le dernier des rebouteux s'avère pourtant, toutes proportions gardées, efficace dans l'art de guérir ses semblables de leurs maux. Et ceci pour une bonne raison : le meilleur allié de tous les physiciens de Loss, c'est le foisonnement des remèdes que la nature met à leur disposition.

1- Quelques généralités

La profession de soigneur, en règle générale, n'a jamais été particulièrement associée chez les lossyans, à de la sorcellerie, contrairement à ce qui a pu se passer sur Terre. À vrai dire, pour faire simple, le mythe de la sorcière ou du sorcier n'existe pas vraiment.

UN BRIND'HISTOIRE

Il y a bien eu, lors de l'expansion de l'Église du Concile Divin, une confusion dramatique entre chamanisme et guérisseurs qui a conduit à bien des exactions et des morts inutiles. Mais les prêtres de l'Église eux-mêmes tiraient leurs savoirs des mêmes sources que celles de ces soigneurs ruraux et la mission médicale de l'Église a toujours été un de ses piliers religieux. Aussi, les connaissances en herboristerie et en pharmacopées n'ont-elles jamais vraiment souffert d'une disparition de ses pratiquants et d'un oubli de ces savoirs et techniques.

De ce côté-là, c'est, paradoxalement, l'avènement d'une démarche plus scientifique tentant de théoriser les arcanes de la médecine et de la pharmacopée qui a causé du tort à ces savoirs empiriques. Pendant ces deux derniers siècles, en même temps que l'explosion de la révolution industrielle de la Renaissance Lossyenne, les premiers médecins luttèrent aussi bien par idéologie que par intérêt contre les savoirs traditionnels et la médecine empirique traditionnelle, jusqu'à lui interdire droit de cité et la reléguer aux régions rurales les plus reculées, quitte à inventer des aberrations, comme la saignée, les diètes les plus saugrenues ou la théorie des humeurs sanguines.

Mais c'est de l'Église que sont arrivés, d'une part, de véritables progrès en matière médicale et chirurgicale, d'autre part une refondation des principes de la médecine académique moderne telle qu'elle est enseignée dans les grandes écoles urbaines. La plupart des grands principes de cette profession viennent des enseignements et protocoles édictés par les physiciens de l'Église ; ce sont d'ailleurs leurs propres praticiens qui restent les meilleurs enseignants universitaires dans ce domaine, y compris à Armanth.

La plupart des médecins lossyans retiennent le nom de Cilucien comme le fondateur moderne de la médecine. Cet Ordinator Hégémonien, né vers 770, a renoncé à sa carrière militaire au sein de l'Église pour se consacrer à la lutte contre la Rage et à la recherche médicale. Le code des physiciens, une suite de règles et principes éthiques que doivent suivre tous les médecins, est considéré comme sa plus grande œuvre ; il contient entre autres les procédures de lutte contre la contamination et la propagation des infections, ainsi

que des principes d'hygiène et de protection élémentaires, qui ont sauvé bien des communautés des pires épidémies.

Le plus célèbre médecin de tous les temps n'est cependant pas Cilucien, mais Baatim Seysha Aarhim, dont la plus grande université d'Armanth porte le nom. Génie universaliste né à Samarkin en 862 et mort 80 ans plus tard à Armanth, il est l'inventeur de plusieurs vaccins dont le plus célèbre a mis fin au danger de la variole, la pharmacologie moderne des symbiotes, ainsi que des premiers traités de chirurgie traumatique, qui, eux aussi, ont sauvé nombre de vies. Il a aussi été le découvreur officiel des symbiotes Gydreïs, qui permettent à son porteur de changer de genre (sauf pour les organes sexuels eux-mêmes), bien que ces symbiotes existaient depuis quelques générations déjà. Haarim a eu de nombreux élèves, dont le plus célèbre est sans doute Duncan le Doyen, de Méliceran.

LES PRINCIPES MÉDICAUX LOSSYANS

Un peu moins de la moitié des techniques médicales lossyannes, surtout dans les soins aux maladies et toxines, se base sur les symbiotes. Quand un médecin tombe sur un blessé grave ou un malade fortement atteint, son premier geste médical sera souvent de lui implanter un symbiote, si le patient ou ses proches ont les moyens de payer. Passé trois jours le temps que le symbiote fasse corps avec son hôte, toute une panacée de traitement peuvent alors permettre de guérir le patient en agissant sur le symbiote. C'est à lui que sont destinés les meilleurs médicaments dont disposent les lossyans.

La pharmacopée lossyanne est particulièrement impressionnante, grâce à la générosité de sa flore dans ce domaine. Il existe une bonne trentaine de plantes et extraits différents à usage antibiotique qui, si on les manie bien, permet de soigner et juguler la plupart des infections qui tueraient autrement tout malade. Les anti-inflammatoires et antipyrétiques sont eux aussi communs, très variés et sauvent nombre de vies. Quand une épidémie menace, la plupart des hospices et des apothicaires distribuent les médicaments nécessaires sans compter, il y va de l'intérêt public, entre autres le leur. Mais la médecine coûte cher le reste du temps. Il faut avoir des andris pour être bien soigné.

Enfin la chirurgie lossyanne est balbutiante, pour ne pas oser dire nulle. Il ne faut guère compter sur l'habileté des chirurgiens pour les blessures et lésions internes les plus

complexes. Même remettre en place certains os cassés est problématique. Les techniques de chirurgie viscérales sont balbutiantes et on ne parle même pas de la reconstruction fonctionnelle. Bref, pour le moment, la connaissance approfondie de la biologie humaine, du point de vue chirurgicale, reste l'apanage d'expérimentateurs et de quelques génies de la médecine. Le reste du temps, on fait comme on peut. Cependant, la médecine reste relativement efficace en général grâce aux traitements et à la pharmacopée accessible aux médecins.

2- la médecine des symbiotes

Les symbiotes forment le socle de la médecine lossyenne et une grande partie des traitements ont été conçus pour leurs porteurs. Ainsi, nombre de remèdes ne fonctionnent pas sur une personne qui ne porterait pas de symbiote, puisque ces médicaments agissent sur les facultés de régénération et d'immunité de ce dernier.

Le principe d'un symbiote, en résumé, c'est qu'il crée chez son hôte un réseau de cellules et d'organites qui sont une copie de l'ensemble de son système de défense immunitaire naturel. Ce réseau est doublé d'une augmentation de la capacité de l'organisme à produire et répliquer les processus de cicatrisation. En gros, toute infection doit vaincre l'immunité du symbiote, puis celle de l'hôte pour parvenir à ses fins, au sein d'un organisme qui guérit naturellement bien plus vite que le même organisme sans symbiote. Finalement, le lossyen est pratiquement immunisé à nombre de maladies, à commencer par les maladies sexuellement transmissibles, mais aussi le choléra, le typhus, la variole, la tuberculose ou encore la peste. Les lossyens hôtes d'un symbiote se remettent vite de blessures et de maladies et leur durée de vie s'accroît, de 45 ans de moyenne pour les lossyens qui en sont dépourvus à 65 ans de moyenne pour ceux qui en sont dotés.

Le but de la médecine des symbiotes, c'est de passer par le symbiote pour soigner le malade. Les symbiotes réagissent très vite à toute incursion chimique dans l'organisme de l'hôte et de manière beaucoup plus efficace. Ainsi, nombre de formules pharmaceutiques extraites de la flore lossyenne n'auraient aucun effet sur un individu sans symbiote, alors qu'elles permettent aux hôtes une guérison efficace des plus virulentes infections et même de certaines lésions internes qui exigeraient autrement une chirurgie complexe. Il n'est en

général pas nécessaire d'appliquer le remède sur le symbiote. L'ingestion, l'inhalation ou l'application sur la peau suffisent à mettre en contact la substance active et le réseau interne du symbiote dans l'organisme hôte.

Cependant, l'effet n'est pas non plus magique : il faut au moins trois jours après l'implantation pour que le réseau du symbiote soit fonctionnel et un bon praticien préférera attendre au moins cinq jours. Et si l'organisme de l'hôte est empoisonné par trop de toxines, le symbiote, en train de lutter contre elles, ne sera pas en mesure d'assimiler un médicament. Ainsi, un symbiote fraîchement implanté n'arrêtera pas une gangrène et une septicémie ou une infection bactérienne avancée ne pourront pas être traitées par ces remèdes.

Ainsi, si un symbiote protège de beaucoup de choses, y compris de certains cancers et même de certaines maladies auto-immunes, il ne protège pas de tout. Trop de ravages internes, une trop forte hémorragie, un traitement entamé trop tard ou un simple poison virulent emporteront l'hôte sans coup férir. Les symbiotes n'immunisent pas non plus aux problèmes cardio-vasculaires, aux maladies neurodégénératives ou aux conséquences d'une mauvaise hygiène de vie ; celles-ci sont simplement moins courantes et adviennent plus tardivement.

Dernier point, la vie de l'hôte est liée au symbiote : si un symbiote meurt, l'immunité de son hôte est fortement affaiblie et il peut être emporté par le premier microbe venu. Les symbiotes ont une durée de vie supérieure à celle d'un lossyan, leur mort ne peut donc être due qu'à un empoisonnement, que ce soit par les toxines d'un virus ou par un élément toxique. Mais si le symbiote meurt, il faut en implanter un autre rapidement ; c'est une question de jours avant que l'hôte ne tombe malade et en meure.

QUELQUES SYMBIOTES COURANTS

«Ce qui différait particulièrement n'était pas les quelques autres esclaves, toutes reconnaissables à leur collier d'un seul tenant de métal, souvent du bronze et orné parfois d'un ou plusieurs anneaux, aux clochettes de leurs bracelets de cheville et à des tenues courtes et nettement plus dénudées que les vêtements parfois lourds et couvrants des femmes libres, même en ce chaud matin de fin d'été, mais à leurs symbiotes, souvent visibles. Tous n'en portaient pas ; Lisa put estimer qu'une personne sur cinq ou six en arborait un visiblement. Il

devait y en avoir plus, en comptant les symbiotes cachés par les vêtements. Les plus visibles avaient des allures de diadèmes précieux, semblant mêler la beauté biologique de fleurs précieuses et chamarrées à l'éclat de métaux iridescents et de bijoux flamboyants ; les autres, le plus souvent arborés par des hommes, ressemblaient à des bracelets d'entrelacs raffinés et complexes courant de l'avant-bras à la naissance de la main. Mais il y avait aussi des symbiotes semblables à des boucles d'oreilles précieuses, et d'autre semblant être entrés en fusion avec la chevelure de leur hôte pour créer des filaments et des tresses chatoyantes jouant avec la lumière et les couleurs.»

Les génériques

Les symbiotes génériques n'ont d'autres effets que ceux décrits plus haut et pas de vertu décorative particulière. Ce sont les plus courants. Il existe fréquemment, comme nous en parlons plus haut et dans le Monde de Loss, des symbiotes cumulant des fonctions (par exemple le symbiote porté par Lisa dans les romans, à la fois ambrose, linci et jasmine). Le prix de ce type de symbiote est alors la somme de ses types.

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 3 à 5 aa

Les gratis

Les symbiotes les plus courants, aux effets classiques, décrits ci-dessus. Les gratis sont sélectionnés pour leur beauté et leur appareil. Les plus simples forment une arabesque ou un tatouage artistique et chamarré autour d'un petit cœur central, là où il s'implante. Les plus complexes sont de véritables bijoux extravagants de couleurs et de luminescences.

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 5 à 50 aa selon sa beauté et la rareté de son motif

Les lincis

Les lincis sont les symbiotes que l'on implante sur les esclaves pour leur interdire toute fuite. Un linci émet une odeur imperceptible aux humains, mais à laquelle les chiens dressés à la traque sont sensibles. Les lincis ont aussi pour effet de rendre totalement infertile, ce qui évite quasi totalement les mises enceintes accidentelles. Un linci peut coûter un certain

prix, le placer sur une esclave est un investissement. C'est aussi pour cela que souvent, l'on rajoute quelque luxe à un simple linci, pour que son apparence soit un agrément que ce soit graetis ou jasmines.

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 5 à 25 aa

Les jasmines

Des symbiotes qui modifient l'odeur corporelle de leur porteur, le plus souvent pour créer une odeur florale et sucrée. L'hôte verra sa sueur, sa salive, ses sécrétions avoir cette odeur et ce goût. Certaines versions de jasmines ont carrément des odeurs enivrantes et irrésistiblement attirantes. Mais il existe aussi des jasmines qui imitent des odeurs animales ou des senteurs d'humus, ce qui est bien pratique en termes de discrétion.

- Disponibilité : 2
- **Prix** : 20 à 50 aa

Les ambroses

Les ambroses sont les plus chers et précieux des symbiotes. Leur bénéfice est de ralentir les effets du temps sur leur hôte. C'est la jeunesse éternelle et une longue vie, en théorie. Avec un ambrose, un Lossyan peut espérer vivre jusqu'à cent-cinquante ans et plus et ne vieillir qu'à peine. Mais les symbiotes ont une durée de vie, eux aussi, et ils finissent par mourir. Dès lors l'hôte subit le contre-coup de la mort du symbiote et meurt en général en quelques semaines.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 5000 aa au minimum

Les nyctes

Un type de symbiote qui modifie la vue, et rend nyctalope. L'hôte voit dans la pénombre quasi aussi clairement qu'en plein jour et, dans l'obscurité, il parvient à distinguer les reliefs là où tout le monde serait aveugle.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 1000 aa au minimum

Les sylphères

Un autre symbiote qui modifie les sens, ici, l'odorat qui devient presque aussi efficace que celui d'un chien. Avec quelques conséquences : il faut s'y adapter, mais on comprend de suite l'intérêt. D'autres symbiotes peuvent modifier l'ouïe, mais ils sont vraiment rarement utilisés, car leurs effets secondaires sont difficilement supportables.

- Disponibilité : 2
- **Prix** : 500 à 1000 aa

Les gydreïs

Ce symbiote altère si efficacement le système hormonal humain qu'il parvient à modifier complètement tous les caractères sexuels secondaires. Le gydreïs, est utilisé par les personnes transgenres pour parvenir à donner à leur organisme le genre apparent auquel elles s'identifient. Ce symbiote est particulièrement efficace et ses effets sont puissants, mais il ne fait pas réellement muter les organes reproducteurs. S'il est capable de faire disparaître totalement des seins ou effacer toute pilosité, transformer l'apparence féminine en masculine et l'inverse, cette mutation n'est pas une transformation totale. Quant à la chirurgie, elle ne peut rien de plus et aucun médecin lossyan ne se risquerait dans ce domaine. Les gydreïs sont peu répandus : on ne peut s'en procurer qu'au sein des confréries de Courtisans.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 50 à 100 aa

Il y a encore pas mal d'autres symbiotes, dont certains très exotiques, qui rendent partiellement bioluminescents, changent les sécrétions en poison, ou en drogue, et j'en passe. Mais les plus courants sont ceux listés ci-dessus.

3- Les piliers de la médecine

Après avoir brossé les bases de la médecine lossyenne et le rôle prépondérant des symbiotes, attaquons-nous aux techniques et pratiques des physiciens.

L'HYGIÈNE

Au moins une chose rassurante, les physiciens modernes dans le monde de Loss savent tous que la propreté est importante. Si la notion de stérilisation reste quelque chose de très récent et d'encore fort peu connu, les concepts d'hygiène et de désinfection sont utilisés par tous les bons médecins et même les rebouteux et soigneurs ruraux savent que cela a une importance dans leur travail, même si c'est une connaissance empirique.

Le fait est que le concept de germes, c'est-à-dire d'organismes transmetteurs d'infections, reste balbutiant. S'il est étudié par quelques chercheurs de pointe, il reste mal compris. L'idée générale accessible à la plupart des médecins est que la maladie, en tant qu'entité, se transmet de la saleté à un individu et d'un malade à une personne saine. La nature de cette entité est vue de manière plus spirituelle que physique : la maladie reste une forme de créature surnaturelle, qui doit être combattue par les vertus, principalement la sagesse qui impose de suivre des règles strictes pour l'endiguer, puis le courage pour ne ménager aucun effort pour appliquer ces règles à suivre et enfin, l'honneur, pour en affronter les conséquences sur soi.

Aussi, le mot le plus employé pour parler des agents de transmission de la maladie, pour les lossyans, c'est le terme : miasmes. Certains miasmes flottent dans l'air, d'autre adhèrent aux choses et aux êtres. Chaque maladie a sa préférence et sa manière de répandre son mal, et il s'agit de connaître cette préférence, au moins autant que de savoir comment soigner cette maladie.

Le nettoyage

Là, pas de secrets. Les espaces d'intervention médicale ou chirurgicale sont lavés à grande eau, au savon et aux détergents, comme la lessive de Gecci. Les physiciens font brûler les bandages et linges trop souillés ou estimés contaminés par les miasmes. Les instruments et

accessoires sont eux aussi lavés régulièrement, comme les draps, les linges, les vêtements, en général avec une réserve de rechange afin d'éviter de se retrouver à devoir porter trop longtemps une tenue souillée. L'idée qu'il faut être propre en toute occasion pour un physicien afin de faire correctement son travail est une idée bien ancrée dans la médecine.

La désinfection

Un hospice aura plusieurs jeux d'instruments de chirurgie par praticien et un personnel dédié à leur nettoyage. Les ustensiles se lavent tous à l'eau très chaude puis sont frottés avec de l'alcool fort distillé. Les lossyans connaissent l'éther diéthylique (notre bon vieil éther en bouteille foncée), qu'ils nomment essence de Cilucien, mais en usent peu, à cause des risques de combustion violente que présente ce produit exposé à la lumière. L'éther est surtout employé dans les cadres chirurgicaux. Le chlore, c'est-à-dire notre eau de javel, appelée par les lossyans lessive de Gecci, est assez commun, mais reste un peu onéreux et est réservé aux hospices et aux cabinets privés disposant de quelques moyens. Dernier antiseptique connu, mais employé uniquement en chirurgie, la teinture d'iode, appelée teinture d'algues, dont la préparation est un travail assez complexe. Ailleurs, la désinfection se fait à l'eau très chaude, au savon et à l'alcool distillé. Les physiciens se lavent soigneusement les mains entre chaque intervention et se changent si leurs vêtements de travail sont souillés, mais sans autres précautions supplémentaires.

La conservation

La conservation efficace des denrées alimentaires fait partie de l'hygiène en évitant les risques de contamination. Et là, hé bien, pas de réfrigérateur sur Loss. Les glaciers sont très utiles, mais onéreuses et restent un luxe, qui, ceci dit, est à la portée de tout bon hospice. La stérilisation de pots en conserve est elle aussi connue, mais reste compliquée à mettre en œuvre, et là encore, seuls les hospices en usent pour des produits fragiles et périssables. Le reste du temps, la conservation se fait au sec et au frais, dans le noir, dans des emballages fermés, et les aliments sont salés, séchés, conservés dans l'huile ou les corps gras, principalement.

LALUTTE ÉPIDÉMIQUE

Les médecins ont compris les principes et la notion des miasmes et de leur capacité à passer d'une personne à l'autre, en gros, les bases de la contamination et de la propagation épidémique. Sans avoir compris ou perçu le secret des germes, cette connaissance est suffisante pour mettre en place des stratégies de lutte contre les épidémies. À noter qu'un Terrien perdu ne serait guère surpris de ces méthodes et pour cause ! Une bonne partie des connaissances modernes des physiciens lossyans modernes provient de la Terre, via les quelques chanceux qui ont survécu à leur arrivée sur Loss et ont pu transmettre leur savoir.

Les vaccins

Les principes vaccinaux sont vraisemblablement issus des connaissances apportées par les Terriens perdus, ou du moins d'assez d'informations et d'intuition pour avoir donné des pistes à quelques physiciens chercheurs et curieux. Seul souci, pour le moment, les quelques vaccins existants ne fonctionnent qu'avec des porteurs de symbiotes. Tout simplement parce qu'il est plus facile et rapide d'expérimenter sur les symbiotes que sur des patients humains et bien vivants. Les vaccins les plus répandus et ayant eu le plus de succès médical sont le vaccin contre la tuberculose, la syphilis, le choléra et la diphtérie.

Cependant, la couverture vaccinale, c'est-à-dire le taux nécessaire de gens vaccinés pour qu'une maladie ne se répande pas, n'est jamais atteinte. Tout le monde ne porte pas de symbiote (en fait seul un tiers environ des gens en ville) et tout le monde n'a pas les moyens ou l'envie de payer le coût d'un vaccin, malgré des campagnes de promotion des hospices et de l'Église. Paradoxalement, ce sont souvent les esclaves qui sont le plus couverts de ce point de vue. Mais avec, au final, moins d'un tiers de la population concernée, ces maladies sévissent toujours et ne disparaîtront pas de sitôt.

Se faire vacciner coûte environ 2 andris d'argent, en hospice. Chez un praticien privé, cela pourra être plus cher. La procédure exige en général deux séries d'injections espacées d'une dizaine de jour. Les physiciens lossyans vont en général effectuer une vaccination multiple, aussi, le patient est-il un peu crevé durant trois jours après les injections.

Les quarantaines

C'est l'outil le plus souvent employé en cas de risque de contagion. Le plus souvent, cependant, la quarantaine est employée quand l'infection se déclare dans un lieu ou une population et que les personnes atteintes portent les symptômes de la maladie, plutôt que de l'employer par prévention. Une quarantaine consiste donc à isoler le lieu ou la population infectée du reste du monde et d'attendre, en général quatre semaines lossyannes, que les personnes infectées guérissent ou décèdent.

Pour établir une quarantaine, il faut des moyens humains et une organisation conséquente et, si on la veut efficace, il ne doit y avoir aucune exception ou passe-droit. C'est souvent le plus difficile à obtenir : personne ne veut rester enfermé avec des malades et des agonisants au risque de mourir aussi. C'est donc une procédure très violente, qui fait fi des droits des personnes et suspend les lois et les libertés, pour l'intérêt commun. Dans la mesure où ce n'est pas sans conséquence, les quarantaines ne sont établies que pour des risques graves de maladies à fort taux d'infection et de mortalité, comme la peste, la Rage ou la grippe lossyanne. Et pour qu'elle réussisse, une quarantaine exige une quantité de soldats et de forces de l'ordre, ainsi que des équipes médicales pour porter secours aux malades, ce qui n'est pas toujours possible. Dans les pires cas, comme la Rage, on ne s'embarrasse pas : on attend que tout le monde meure et on tue sans pitié animal ou humain qui veut fuir la quarantaine. Et quand tout est fini, on brûle corps, biens, et habitations.

Les quarantaines préventives, aux portes des cités, dans les ports et les caravansérails, sont un peu plus aisées à mettre en place. Quand on soupçonne un navire ou une caravane, il est assez simple de le mettre en isolement sous surveillance et d'attendre quelques jours, en général une semaine lossyanne, l'apparition de symptômes ou non. Si on en constate en effet, on gardera l'isolement en envoyant des équipes médicales et en mettant en place si besoin un cordon sanitaire pour arrêter tout voyageur qui viendrait de la même région que les individus mis en quarantaine.

Les contrôles

Toutes les portes des grandes cités-États, tous les caravansérails et tous les grands ports ont des agents de douane et des médecins chargés de contrôler la santé de qui entre, mais

aussi qui sort. Si on ne contrôle guère le péquin venu du village voisin vendre ses fruits et légumes, on sera nettement plus sévère et systématique pour une caravane marchande qui a fait un voyage de mille milles depuis l'autre bout du pays. Et, en règle générale, qui a l'air malade, mal en point ou de vouloir cacher son apparence ou son allure attirera l'attention de ces contrôleurs.

Ces contrôles ne sont cependant pas si attentifs et efficaces que cela, d'autant que cela demande des moyens : on n'a pas toujours de médecins à disposition, les agents des douanes peuvent être occupés ailleurs ou distraits et les gardes ne sont guère formés à ce genre de choses. Mais dans l'ensemble, personne ne plaisante trop avec ce genre de risques ; qu'une personne atteinte de choléra entre en ville et, quelques jours plus tard, c'est une épidémie qui peut ravager des pâtés de maisons entiers, ou encore, dans les pires des cas, des quartiers complets.

LA CHIRURGIE

On l'a expliqué plus haut, la chirurgie n'est pas exactement le domaine d'excellence des physiciens lossyans, loin s'en faut. Extraire une flèche ou une balle d'une plaie dans les viscères se finit parfois dramatiquement, arrêter une hémorragie interne est souvent peine perdue et opérer avec succès une appendicite très aléatoire. Les lossyans connaissent encore mal le corps humain et ne sont que peu nombreux à en comprendre et en explorer l'anatomie. Et on ne parle même pas de s'intéresser à sa biochimie. C'est sur le lien pharmacopée et symbiotes que se fonde l'efficacité remarquable de la médecine lossyenne. Quand il faut ouvrir et opérer, soudainement, celle-ci est autrement plus limitée.

Néanmoins et c'est rassurant, les physiciens lossyans sont beaucoup moins farfelus que les praticiens du 17^e ou 18^e siècle. Déjà, contrairement à cette époque, un chirurgien est considéré, sur Loss, comme un médecin à part entière et non comme un barbier ; oui, si vous ne saviez pas, en 1730, en France, vous auriez été opéré d'un ulcère par un... barbier. Ces derniers n'étaient pas admis comme médecins ! On apprend à opérer dans les universités de physicien autant qu'on apprend à ausculter ou traiter des symbiotes. Ainsi, le geste opératoire, les règles d'hygiène, les techniques d'anesthésie sont connus de celui qui se prépare à trancher dans le vif. Ces mêmes médecins savent fort bien que le clystère

(les lavements) ou la saignée, ça ne fonctionne pratiquement jamais et ça a même tendance à tuer leurs patients. Certains ont même compris l'importance de la transfusion de sang pour sauver un blessé exsangue et n'hésitent pas à en user. Bien entendu, sans connaître les principes du rhésus sanguin, cela se passe parfois mal. D'un autre côté, parfois, cela le sauve quand il serait autrement condamné.

En conclusion, si la chirurgie lossyenne est loin de pouvoir faire des miracles et reste aléatoire dans ses succès, elle permet cependant de sauver des vies et soulager des souffrances avec une certaine efficacité. C'est, sans surprise, dans le domaine de la chirurgie de guerre qu'elle se distingue le plus, mais elle est aussi assez efficace dans les soins dentaires, même si concrètement, personne sur Loss n'a guère le désir d'aller voir un dentiste, sauf s'il y est contraint et forcé.

Les soins dentaires

La chirurgie dentaire consiste avant tout à arracher une dent cariée pour soulager le patient. Certains praticiens ont quelques expertises et outillages pour fraiser et marteler l'émail et nettoyer une carie, mais ces procédures, inconfortables et douloureuses, sont compliquées. De plus, le plombage et la réparation des dents ainsi traitées restent eux aussi compliqués et onéreux, exigeant des alliages à base d'or. Il est autrement plus facile et rapide, bien que tout aussi inconfortable, même avec une anesthésie efficace, d'arracher la dent qui pose problème et de traiter l'infection.

Les dentistes les plus raffinés peuvent alors remplacer les dents perdues par des prothèses, taillées dans de l'ivoire ou de la céramique ou encore moulées dans des alliages d'or. La pose de ces prothèses n'est pas forcément des plus solides et les complications ne sont pas rares, mais, pour une coquette somme d'Andris, un homme peut se payer un sourire retrouvé tout à fait acceptable. Pour les plus pauvres, malheureusement, ces luxes sont hors d'atteinte.

Les amputations

Contrairement à l'imagerie bien connue du 18^e siècle, que ce soit pour les guerres napoléoniennes ou encore pour la piraterie et les conflits de mer, les lossyans n'amputent pas à tour de bras. Ceci est dû à une croyance historique absente de la pensée médicale

lossyenne. Au 18^e siècle et jusqu'au début du 19^e, les chirurgiens pensaient que les balles des armes à feu étaient empoisonnées par la poudre noire et que c'était la cause des infections qui tuaient les blessés ; le seul remède était alors de couper le membre blessé pour éviter que la gangrène ne tue le patient. Les lossyans, eux, savent que ce sont les miasmes qui s'infiltrent dans la plaie ouverte par les balles des impulseurs et par les plaies des actes chirurgicaux et qu'un bon traitement médical et un bon nettoyage des plaies peuvent parvenir à chasser ces miasmes.

En chirurgie de guerre, on préfère donc extraire les projectiles, nettoyer la plaie, retirer éclats et chairs mortes, arrêter au mieux les hémorragies plutôt que de tout couper. Les amputations n'ont lieu que quand la destruction du membre est telle qu'il n'y a guère d'espoir de guérison ou que la gangrène commence clairement à s'installer. Cela évite de se retrouver avec des estropiés qui, pour la plupart, ne pourront bénéficier des talents des Génies lossyans en matière de prothèses fonctionnelles. Et il y a aussi une autre raison : en cas d'amputation, le patient a une chance sur quatre en général de décéder, surtout si cela a été effectué en chirurgie de guerre, sous en tente à côté du champ de bataille ou sur le pont d'un navire. Aussi, le physicien lossyan considère-t-il l'amputation comme une solution d'extrême recours. Avant, il tentera, s'il le peut, tout le panel de ses talents pour sauver son patient sans avoir à couper.

4- La pharmacopée

Nous avons plutôt présenté le sujet plus haut et rappelé que d'une part, les symbiotes permettent une large gamme de traitements médicamenteux et que, d'autre part, la nature de Loss est très généreuse en ce qui concerne la pharmacopée qu'elle propose.

Bien entendu, le tout est d'une part de les connaître, d'autre part d'y avoir accès. Certains de ces remèdes ne sont pas exactement faciles à récolter et font l'objet d'un trafic prospère, où de courageux hommes des bois s'enfoncent dans les milieux les plus sauvages de Loss pour aller les chercher. Sans étonnement, certains n'en reviennent pas.

Bien entendu, ce qui peut alors être cultivé ou élevé pour être exploité plus aisément l'est dès qu'on le peut. Cependant certains remèdes extraits d'insectes ou d'animaux ou récoltés

au fond des mers et des lacs ne peuvent que difficilement, voire pas du tout être adaptés à une culture ou un élevage. Par exemple, la couronne de cupule noire, un champignon qui ne pousse que sur les fientes des arkahaa dans l'Archipel des San'eshe, demandera forcément des expéditions risquées pour parvenir à s'en procurer.

Ci-dessous sont décrits quelques exemples de médicaments lossyans. Certains ont plusieurs usages et applications, décrits dans leur description (c'est par exemple le cas du métée). Nous ne citons ici que les remèdes les plus courants et/ou considérés les plus efficaces, ainsi que leur prix indicatif, non par dose, mais par traitement. Un traitement peut être soit une dose, soit les doses nécessaires pour une guérison du patient. Dans certains cas, la durée du traitement est alors indiquée.

Effets en termes de règles de jeu

Les remèdes, en termes de système de jeu dans les Chants de Loss, sont décrits de manière synthétique dans le chapitre « *Dégâts, santé & détresse* » du livre *Les Lois de Loss*. Ce qui est décrit ici permet de nommer des remèdes et des composés utiles à la guérison d'un patient. Par exemple, le métée est un remède qui permet *d'accélérer la guérison naturelle*. L'eau de mirula est un *remède coup de fouet* et, enfin, la péramine est un *remède de dernière chance*. Certaines des substances ci-dessous n'ont pas d'équivalent en termes de règles de jeu, mais font partie de la trousse de médecin ou de la pharmacie d'un physicien. Ainsi, les personnages-joueurs ont-ils des références de produits, leur accessibilité et leur prix, pour enrichir l'interprétation du rôle de soigneur.

Petit rappel de règles : pharmacie et tests de Médecine

Si un soignant a accès à une pharmacie convenable ou une trousse de soins avec tout le nécessaire en quantité pour soigner un patient, il profite d'un +2 aux Tests de Médecine. S'il a accès à un hospice équipé et son personnel, il profite d'une Augmentation Gratuite.

LES ANESTHÉSANTS & SÉDATIFS

Tout ce qui permet de supprimer les sensations chez le patient, soit localement, soit en le mettant totalement inconscient. Les sédatifs sont moins efficaces que les anesthésiants et

sont employés pour détendre, favoriser ou provoquer le sommeil. Dans ce domaine, les produits sédatifs sont beaucoup plus nombreux que les anesthésiants ; ces derniers, non seulement rares sont aussi dangereux d'emploi.

Le nawmé

- **Origine** : commun en forêt, issu d'un kyste parasite des arbres.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3aa

Un anesthésiant qui à faible dose soulage la douleur et aide au sommeil, et à forte dose plonge le patient dans un coma qui peut durer plusieurs heures. Le nawmé, tiré des kystes parasites d'un arbre assez courant, est assez cher ; on ne l'emploie pas à outrance. Mais il permet de soulager les plus terribles souffrances et surtout de tenter une chirurgie dans de bonnes conditions – si on sait s'en servir, et qu'on sait maintenir le comateux en vie. Le nawmé s'administre avec de l'eau, ou en le faisant brûler pour en respirer les vapeurs.

Le uari

- **Origine** : Jungles des Cités-Unis
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 10aa

Une sorte de curare extrait de lianes grimpantes aux épines venimeuses que l'on trouve au nord des Cités-Unies et dans le sud de l'Heamlaris, c'est un paralysant, employé aussi bien en médecine comme anesthésiant que comme enduit sur des projectiles et aiguilles pour la chasse, aux humains compris. En chirurgie, il a l'avantage de garder le patient conscient, mais immobile et insensible.

La fausse-mort

- **Origine** : eaux chaudes des mers autour de Terancha
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 4aa

Anesthésiant obtenu sur les glandes venimeuses du poisson-tueur, un poisson épineux des eaux chaudes ; au demeurant délicieux, mais dangereux à pêcher. C'est un paralysant donnant à la victime presque l'apparence de la mort. On ne peut plus sentir son cœur battre et seul le test du miroir permet de vérifier que la victime respire. La fausse-mort est fréquente dans le monde médical pour la pratique du changement de symbiote, car elle permet de provoquer leur mort sans risquer celle de leur hôte, du moins si on ne surdose pas.

L'herbe à fumer

- **Origine** : Athémaïs et sud des Plaines de l'Étéocle
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

L'herbe à fumer est une forme de chanvre, que l'on peut assez aisément faire pousser partout et dont on tire des feuilles séchées, fumées avec du tabac. La version médicale est une huile extraite des feuilles fraîches qui, prise en infusion, est un excellent sédatif souvent employé aussi, en modulant le dosage, comme calmant pour les patients agités. Il y a un risque d'accoutumance modéré, mais qui n'est guère un souci pris en compte pour les physiciens lossyans.

LES ANTALGIQUES

Les médicaments servent à atténuer et soulager la douleur, un peu comme le paracétamol ou l'aspirine. Les produits les plus puissants, comme les morphiniques, ont des effets similaires, mais en supprimant la sensibilité à la douleur. Ils sont aussi plus dangereux.

La codia

- **Origine** : Hemlaris et Cités-Unis
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

La feuille de codia n'a guère d'effet antalgique en elle-même. Mais, broyée, torréfiée et employée dans des décoctions ou encore traitée comme poudre à priser ou à chiquer, elle a un rapide et puissant effet antidouleur. Les feuilles de codia font l'objet de tout un marché de culture et d'exploitation qui a enrichi quelques hommes avisés, car elle est consommée largement au-delà du cercle médical, sans trop se soucier des conséquences, dont une addiction marquée.

Le cèdre rouge

- **Origine** : Elmerase
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 6ab

Une exportation assez courante, exploitée d'ailleurs depuis la petite cité-État de la Croisée, dans les forêts de l'Elmerase, c'est celle des pignons du cèdre rouge. À la fois épice pour nombre de plat et antalgique d'usage très simple, apprécié des gens ayant des douleurs dentaires ou abdominales, il n'exige aucune préparation. Mais en général, on fait cuire les pignons pour s'assurer de leur conservation. Bien qu'apprécié et recherché, le cèdre rouge n'est cependant pas commun, et reste une forme de luxe.

Le glécil des damnés

- **Origine** : répandu partout, mais en élevage.
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 1aa

Le glécil, c'est la bave d'un gros ver parasite des toshs, mais aussi d'autres petits mammaliens fouisseurs. Malaisé à récolter dans la nature, il existe une méthode en pratiquant l'élevage d'animaux infectés. Ce n'est pas très sympa pour eux, mais le résultat, une fois raffiné, est un élixir qui, en laissant agir quelques gouttes sur la langue, a un puissant effet analgésique, supérieur à la morphine. En surdose, c'est une drogue aux effets euphorisants particulièrement puissants. C'est pour cela qu'on l'appelle glécil des damnés : il suffit d'en prendre une demi-douzaine de fois consécutives pour être totalement accroc.

L'herbe à fumer

- **Origine** : Athémaïs et sud des Plaines de l'Étéocle
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1ab

L'herbe à fumer, dans sa version mélangée au tabac est un assez bon sédatif, très commun et qui procure un soulagement de longue durée. Il y a un risque d'accoutumance modéré, mais qui n'est guère un souci pris en compte par la plupart des lossyans.

LES ANTIBIOTIQUES

Les antibiotiques sont des substances qui détruisent ou bloquent la croissance des bactéries. En usage externe, on parle alors plutôt d'antiseptiques, décrit plus haut au chapitre sur l'hygiène. Il s'agit du type de remède qui sauve le plus de vies dans le monde de Loss, et c'est sans doute le principal responsable de l'accroissement de l'espérance de vie des lossyans.

L'eau de mirula

- **Origine** : marais côtiers du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 20aa

Un antibiotique et anti-inflammatoire qui ne s'active efficacement que sur des gens ayant un symbiote. La mirula est une fleur, une plante carnivore vivant dans les marécages des régions côtières du sud des Mers de la Séparation. Le suc digestif de ces fleurs est filtré puis distillé pour devenir un remède qui doit être avalé par le patient. Son dosage doit être précis ; à forte dose, l'eau de mirula provoque des nausées si violentes qu'elles peuvent tuer. L'eau de mirula administrée pendant une semaine à un patient souffrant de blessures graves permet une récupération rapide sans infection.

L'huile de cupule

- **Origine** : Archipel des San'eshe
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 35aa

L'huile de cupule est extraite de la couronne de cupule noire, un champignon qui ne pousse que sur les fientes des arkahaa dans l'Archipel des San'eshe. Autant dire que sa récolte est malaisée et que ce remède est assez rare. C'est le seul antibiotique réellement efficace contre la lèpre.

L'élésée

- **Origine** : montagnes du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa, 8aa dans sa version injectable.

L'élésée est une petite fleur de montagne, qu'on ne peut cultiver qu'en altitude à des climats doux. Employé sous forme d'infusion, il en existe une version très puissante sous forme injectable. On préconise l'élésée dans la plupart des cas d'infection et elle est très courante dans les hospices.

Le thé rance

- **Origine** : répandu partout
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Mélange de plantes grasses très communes, les azurées, que broutent nombre de mammaliens dans les prairies lossyannes, ce remède se présente sous forme de feuilles séchées que l'on administre en décoction. D'un goût particulièrement atroce, c'est un antibiotique à spectre large, aux effets modérés, mais qui reste cependant efficace pour les infections les plus courantes et surtout, d'accès aisé pour la plupart des gens. Il fonctionne assez efficacement contre le tétanos, une maladie répandue.

LES ANTI-INFLAMMATOIRES

Un anti-inflammatoire est une substance destinée à traiter les réactions inflammatoires, que ce soient les rhumatismes, les effets de lésions tendino-musculaires ou encore les fractures. Le plus commun des anti-inflammatoires, c'est le froid.

Le métée

- **Origine** : Prairies humides et lisières forestières.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 5aa

Le métée, appelé aussi Aïbya par les Athémaïs ou encore miel salé par les Dragensmanns est un baume cicatrisant, qui ressemble en effet à un gel poisseux et collant comme de la mélasse, salé et très amer, issu d'un mélange de miel et de plantes médicinales macérées. Le métée fonctionne uniquement avec un porteur de symbiote. C'est un anti-inflammatoire et cicatrisant aux propriétés puissamment antiseptiques qui va accélérer la guérison des plaies, sauf si les dégâts sont internes.

L'eau de mirula

- **Origine** : marais côtiers du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

Un antibiotique et anti-inflammatoire qui ne s'active efficacement que sur des gens ayant un symbiote. Elle est efficace comme anti-inflammatoire même à très faible dosage.

Le curcuma

- **Origine** : régions côtières de Terancha, Imareth et les Cités-Unis
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Le curcuma est simplement l'ingrédient principal du même nom connu sur Terre du curry. C'est une plante assez facile à faire pousser tant que le climat s'y prête. On broie ses racines en poudre, qui sert donc d'épice. C'est aussi un puissant anti-inflammatoire, y compris sous forme d'huile et d'extraits, qui a l'avantage d'être d'un accès très large.

LES ANTIHYPERTENSEURS & VASOPRESSEURS

Les antihypertenseurs servent à réduire l'hypertension artérielle, ce qui réduit les risques d'accident cardiovasculaires ; quant aux vasopresseurs, ils permettent, au contraire, d'augmenter une pression artérielle diminuée, entre autres, dans des circonstances chirurgicales, quand le patient a perdu du sang.

La péramine

- **Origine** : Mélisaren et sa région
- **Disponibilité** : 3
- **Coût** : 50aa

Formule chimique assez complexe incluant des extraits de bile de griffon et de polypes de symbiotes, la péramine est un vasopresseur qui fonctionne presque comme de l'adrénaline. Employée exclusivement en chirurgie et le plus souvent dans des conditions bien particulières, la péramine est souvent surnommée le lève-mort. Ce remède aurait été mis au point par le Physicien de Mélisaren Duncan le Doyen.

Le soulin

- **Origine** : Athémaïs
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 4ab

Mélange de feuilles et de fleurs divers, dont de l'ail, de l'aubépine, et de l'olivier, le soulin est un hypotenseur très simple à concocter et à administrer, sous forme de tisane. Une version concentrée en élixir est employée dans les hospices et par les physiciens en cas de gros soucis d'hypertension.

La phédrine

- **Origine** : Régions désertiques de l'Hemlaris
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 50aa

Appelé dans l'Empire du Trône de Rubis le Kae-ka, c'est à la base une plante désertique, dont les populations tribales locales extraient une puissante drogue excitante, rebaptisée la phédrine dans le sud de Loss. Beaucoup de gens font de cette drogue un usage comme excitant : on est plus efficace, on mémorise plus vite, on a besoin de moins de sommeil. Son usage médical en fait un excellent vasopresseur, presque aussi efficace que la péramine, mais qui présente quelques effets secondaires, comme l'agressivité, l'insomnie, de la tachycardie. À titre de comparaison, la phédrine s'apparente à de l'amphétamine.

LES ANTIPYRÉTIQUES

Les antipyrétiques sont des substances destinées à lutter contre les états févrioux ainsi que certains états inflammatoires aigus. Leur usage principal consiste avant tout à faire tomber la fièvre du patient.

L'ortie du corail

- **Origine** : récifs coralliens au sud-est des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 2aa

Comme son nom l'indique, l'ortie du corail, qui est une algue urticante et comestible, pousse au milieu des coraux, sur les récifs, à trois à cinq mètres de profondeur. Remède particulièrement efficace contre la fièvre, il est malaisé à récolter, l'ortie du corail pouvant infliger des irritations intenses en contact avec la peau. L'ortie est séchée, ce qui lui fait perdre son côté urticant, et employée en infusion. Elle est assez peu vendue au public, mais réservée aux professionnels et aux hospices.

L'ondra blanc

- **Origine** : commun dans toutes les forêts
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1ab

La feuille d'ondra blanc est un peu un remède de grand-mère tant on l'emploie pour tout, en tisane ou cataplasme, du rhumatisme à l'entorse en passant par le mal de dents et l'insomnie. Mais ses effets contre la fièvre sont tout à fait avérés sauf pour les infections les plus graves.

L'eulyteus

- **Origine** : nord de l'Athémaïs.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 6ab

Écorce d'un arbre du même nom, apparenté au camphre, l'elyteus dégage une très puissante odeur. Préparé en décoction et en fumigation, il dégage les bronches et calme remarquablement les fièvres.

LES BRONCHODILATATEURS

Il s'agit d'un type de remède privilégié dans les cas de bronchite, de pneumonie ou de crise d'asthme, pour prévenir les bronchoconstrictions, et, en clair, faciliter la respiration du patient.

La menthe noire

- **Origine** : berges humides dans tous Loss
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

Employée comme épice, la menthe noire est une forme de menthe poivrée très odorante. En fumigation, elle dégage efficacement les bronches et sert de référence médicale pour ce

genre de traitements. Mais elle ne peut malheureusement pas être conservée, elle doit être employée fraîche.

L'eulytus

- **Origine** : nord de l'Athémaïs.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 6ab

Écorce d'un arbre du même nom, apparenté au camphre, l'elyteus dégage une très puissante odeur. Préparé en décoction et en fumigation, il dégage les bronches et est très employé dans les cas d'infections pulmonaires, même les plus graves.

LES DIURÉTIQUES

Les diurétiques n'ont pas que destination à faire uriner le patient, mais aussi traiter l'hypertension artérielle, certains œdèmes, les problèmes rénaux et les insuffisances cardiaques.

Le nefla

- **Origine** : Neiges-dragon & Hégémonie
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Le nefla est une recette Dragensmanns. C'est une sorte d'extrait de levure de bière, de malte et de houblon, mais pratiquement sans alcool ni bulles et très amer. Clairement, la boisson n'a rien de désaltérant, mais elle est très efficace pour faire uriner un patient qui aurait des problèmes de ce côté-là.

Le kawayn :

- **Origine** : Cités-Unies
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 5ab

Le kawayn est un sirop de bambous longuement macéré. Si les bambous, comestibles et appréciés, sont assez faciles à récolter, leur macération dans la saumure puis leur filtration est un procédé long et compliqué. Le sirop est un diurétique et un laxatif puissant. Il vaut mieux éviter de jouer avec ce produit, un surdosage peut faire passer de mauvais jours à la victime.

LES LAXATIFS

Ici, point de mystère, les laxatifs sont employés pour ramollir les selles et faciliter le transit intestinal. Leur usage vise à combattre la constipation.

La cirelle

- **Origine** : Désert des franges
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1 aa

La cirelle est une petite graine d'une herbacée du désert. Elle est toxique, mortellement, sauf si elle est ingérée sans être d'abord passée par les sucs digestifs d'un sika du désert. C'est dans ses excréments qu'on la récolte. Nettoyée et réduite en poudre, elle forme un puissant laxatif, aux effets très rapides et de courte durée.

Le miel de goussette

- **Origine** : Terancha et Athémaïs
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3 ab

Grande fleur comestible, semblable au lys, d'une plante d'agrément qu'on plante en bosquets et haies, la goussette, écrasée et filtrée, produit un miel laiteux, au goût douceux, dont l'effet laxatif une fois ingéré est connu. Un des avantages est qu'on ne peut guère provoquer de surdose, la goussette ayant des effets modérés.

LES PSYCHOTROPES

Les psychotropes sont des substances qui agissent en créant des modifications des perceptions, des sensations et de l'humeur, ou encore des états modifiés de conscience. Ils sont souvent employés à titre récréatifs mais on a une véritable utilité dans l'arsenal médical d'un médecin, pour soigner certaines pathologies nerveuses et mentales.

Le Chiasa

- **Origine** : extrait de l'ergot du til
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 2aa

Le Chiasa n'est rien d'autre que du LSD, parfois employé pour ses effets récréatifs, mais plus souvent pour neutraliser une cible. Dans le domaine médical, il est un des rares remèdes réservés au traitement de certaines crises de folie, pour soulager les drogués en sevrage ou encore pour aider un patient en dépression ou en moralement choqué.

L'Opium

- **Origine** : Hégémonie
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 8 ab

L'opium est un somnifère et psychotrope extrait du pavot, souvent employé dans des cadres médicaux et aussi fumé pour ses effets récréatifs. Le shando est la version à fumer sous forme de boules d'opium, le carial est la version liquide, une huile à l'odeur forte qui permet d'endormir et apaiser un patient agité en quelques minutes. L'opium est connu pour son addiction, mais ça ne freine guère les lossyans à en user.

5- Les handicaps

Les civilisations lossyannes font la différence entre personnes nées avec une infirmité ou l'ayant acquise suite à une maladie et les personnes estropiées. Les secondes n'ont dans

l'esprit commun, pas eu de chance et doivent être traitées avec le respect qu'exige l'Honneur. Par contre, pour les premiers, la situation est nettement moins glorieuse.

Le fait est que dans l'imaginaire lossyan, les gens nés handicapés ou qui le sont devenus après une maladie sont délaissés par les vertus du Concile Divin. En quelque sorte, ils sont maudits, mais, surtout, leur malédiction peut retomber sur leur entourage, voire sur quelque malheureux qui aurait le malheur de les croiser. Il s'agit surtout d'une réaction de rejet. Plus l'invalidé est difforme ou monstrueux, moins on lui attribue de vertus et plus il est effrayant et mis au ban de la société.

L'autre problème, et non des moindres, est que la médecine lossyenne ne peut pas grand-chose pour ces handicapés. Seuls les lépreux, qui effraient tout le monde, peuvent espérer être sauvés s'ils sont pris en charge à temps, mais pas sans des contraintes compliquées et du temps. Pour les autres handicaps, il n'y a rien à faire, ce qui renforce l'idée pour les lossyans que leur sort est le signe d'une malédiction.

Paradoxalement à l'affection et au caractère sacré des enfants pour les lossyans, ceux-ci n'hésitent pas beaucoup à abrégé les souffrances d'un nouveau-né handicapé. C'est une forme de compassion ; il est préférable d'ôter une vie que de la condamner à la souffrance et à l'exclusion.

L'Église a des points de vue quelque peu différents. Les hospices accueillent ce genre d'indigents et s'évertuent à trouver un moyen de les rendre utiles et aider à les inclure dans la société. Ce n'est pas facile, mais ce traitement de compassion porte ses fruits et, dans une certaine mesure, la plupart des cités-États considèrent ce travail comme d'utilité publique. Princes et puissants profitent de la gloire que représentent les donations faites pour aider ces handicapés et certains hospices civils commencent eux aussi à proposer des services d'accueil et du travail à ceux de ces handicapés aptes à pratiquer un métier.

Mais pour une famille, un handicapé reste la marque que les dieux et les êtres du Concile ont souhaités la punir. Il est rare qu'un invalide puisse conserver des contacts étroits avec les siens. Le plus souvent, il sera rapidement exclu de sa famille et chassé de son foyer, une aubaine pour les Cours des Ombres qui recrutent facilement des agents parmi ces indigents et laissés-pour-compte.

LES ESTROPIÉS

Les individus ayant perdu un ou des membres, ou devenus paralytiques, suite à un accident ou une blessure de guerre, s'en tirent nettement mieux. La cause de leur blessure est, dans l'esprit lossyan, un sacrifice pour leur famille, leur guilde, leur cité, et donc, un acte d'Honneur ou de Courage. Les laisser dans l'indigence sans prendre soin d'eux est inacceptable et déshonorant. Aussi, la plupart du temps, leur famille, leur guilde, les prend en charge et veille à les rendre utiles, tout en leur fournissant le nécessaire pour mener la vie la moins inconfortable possible.

Les prothèses ne sont en général guère perfectionnées pour remplacer un membre. Seuls les plus grands génies peuvent produire des prothèses articulées ou mécaniques, d'un coût en général prohibitif. Aussi, on se contente de prothèses simples, jambes de bois et main de fer, quand on ne se contente pas de béquilles et de crochets. Quant aux handicaps les plus lourds, si ceux-ci sont un poids tel que la victime ne peut plus mener un semblant de vie normale, il est coutumier d'accéder à sa demande, si elle le souhaite, et de mettre fin à ses jours, dignement.

6- Les maladies mentales

La maladie mentale est mal comprise en général par les lossyans, y compris par les physiciens. La notion même de maladie n'est d'ailleurs que balbutiante. Pour les savants lossyans, la folie est une affaire de mélancolie, d'effondrement de la sagesse ou encore de la raison, souvent lié intimement au déséquilibre des vertus dans un être.

Perdre l'esprit veut dire perdre cet équilibre dans l'esprit des lossyans, mais cet équilibre peut être retrouvé, par le temps, les efforts, les bons soins, mais aussi les chocs et la violence. Les malades mentaux sont bien traités, mais pas forcément de manière tendre quand on tente de leur rendre la raison. Ceci dit, il ne faut guère se faire d'illusions, la plupart des personnes souffrant d'une maladie mentale n'en sortiront pas et le plus souvent finissent prises en charge par leurs familles ou confiées dans des asiles des hospices.

Étrangement, quelques pistes sont suivies en employant certains symbiotes rares et des drogues ; c'est, pour le moment du domaine de l'expérience. La notion d'aliénation –et le métier d'aliéniste- est encore un concept quasi inconnu, même si certains physiciens se sont fait un devoir de comprendre la nature des folies humaines.

Néanmoins, un indigent fou ou atteint d'une maladie mentale sera toujours bien traité par les lossyans –sauf s'il devient clairement dangereux. Les fous sont considérés comme sacrés et intouchables, à peu près au même titre que les enfants.

7- La vieillesse

Conclusion de tout ce chapitre, la vieillesse est ce qui attend tout lossyan. Si un Ambrose peut offrir cent, voir cent cinquante ans de vie jeune et relativement préservée à son heureux bénéficiaire, ce don ne concerne que moins d'un lossyan sur mille. Pour les autres, la décrépitude les attend tôt ou tard. Et dans les faits, elle commence dès quarante ans environ.

L'espérance de vie moyenne sur Loss est d'environ 38 ans. Ça ne veut pas dire que la majorité des gens meurent à cet âge. L'espérance de vie à la naissance se calcule à partir des quotients de mortalité par âge, c'est-à-dire des probabilités de décéder dans l'année pour des personnes qui atteignent un âge donné. Avec une assez forte mortalité infantile, des risques de mortalité par maladie durant l'âge adulte, cette moyenne reste une moyenne qui rappelle que l'on voit souvent la mort dans le monde de Loss et qu'elle n'épargne personne, à quelque âge que ce soit.

Donc, si l'espérance de vie moyenne est de 38 ans, le lossyan qui n'est pas mort entretemps des aléas de la vie peut en fait atteindre assez fréquemment l'âge de 50 ou 60 ans avant de tirer sa révérence. Les personnes âgées de 70 ans sont, elles, beaucoup plus rares et, à 80 ans et au-delà, on parle de vénérable dans l'esprit des lossyans ; et c'est un âge exceptionnel.

Bien entendu, cet âge limite dépend des conditions de vie et donc de l'environnement et du niveau social du lossyan. Un chasseur Zvatnaz aura beaucoup de chance s'il dépasse les soixante ans, alors qu'un magistrat de l'Athémaïs peut espérer sans trop de crainte dépasser les soixante-dix ans. Autant dire que dans ce domaine, ce sont les esclaves qui ont

les plus faibles chances d'atteindre la vieillesse et rares sont ceux qui dépassent les quarante ans. En gros, ils ne vivent effectivement pas vieux, puisque pour les lossyans, la vieillesse commence à partir de quarante ans, c'est-à-dire en général l'âge où ils ont des petits-enfants.

Sur Loss, pas de retraite, bien entendu. Les vieux travaillent tant qu'ils en sont capables, mais ils sont pris en charge par leur famille et leurs enfants, leur communauté, leur guilde. Ainsi, rares sont les personnes âgées, même sans famille, à finir dans l'indigence. Cela n'arrive qu'à qui n'a plus aucun lien avec personne ou a perdu le respect des siens. Et encore, personne ne voudra le laisser mourir de faim ou de froid : il trouvera toujours de bonnes âmes pour lui offrir un toit, un lit et à manger et dans le pire des cas, les hospices ont toujours une place pour les vieillards sans famille ni lien.

8- Annexe : prix et disponibilité

Trousse de pharmacie

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 30aa

Une trousse complète contenant un lot de remèdes et produits pharmaceutiques pour traiter la plupart des infections et maladies courantes. Remplir ses réserves après usage coûte 2 à 3 andris.

Trousse de premiers soins

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 10aa

Comme la trousse de pharmacie, mais elle se concentre sur les antibiotiques, antiseptiques, outils chirurgicaux simples et bandages et compresses et permet d'assurer des premiers soins efficaces. Remplir ses réserves après usage coûte environ 1 andri.

Lessive de Gecci

- **Disponibilité** : 1

- **Coût** : 2ab

Détergent à base de chlore, il peut faire office de désinfectant quand on n'a rien d'autre sous la main. Le prix est pour un litre.

Alcool distillé

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Alcool fort et stérile, c'est un désinfectant efficace. Le prix est pour un demi-litre.

Essence de Cilucien

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 6ab

Il s'agit d'éther diéthylique (notre bon vieil éther). Il est toujours conservé en bouteille opaque, en céramique ou terre cuite. C'est un désinfectant chirurgical efficace. Le prix est pour un demi-litre

Trousse chirurgicale

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 50aa

Aucun bon chirurgien ne bosse sans bons outils. C'est ce que contient cette trousse, y compris des scalpels à lame de beryl, des clamps, des scies, des canules, mais aussi des compresses, des anesthésiants et désinfectants, etc.

Lot de bandages & compresses

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Un lot nécessaire à des soins basiques ou une chirurgie, avec bandages et compresses propres et relativement stériles, toute proportion gardée.

Location d'une salle opératoire

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 4aa

Il s'agit du prix à payer à un Hospice ou dans un cabinet privé pour accéder à une salle de chirurgie et tout son matériel. Il est possible que selon les produits que va employer le chirurgien, un supplément soit exigé par la suite.

Auscultation médicale

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1aa

Le coût moyen d'un bon physicien dans son cabinet médical pour une auscultation. Le prix sera deux fois moindre pour un petit soigneur local, un rebouteux ou un petit médecin de campagne, mais pourra être bien plus élevé, jusqu'à un andri d'or pour le meilleur médecin de la ville.

Intervention chirurgicale

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 15aa

Le prix pour une intervention chirurgicale dans une salle opératoire exigeant une anesthésie complète et un praticien compétent et son équipe.

Soins dentaires

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

En gros, le prix pour se faire arracher une dent proprement, avec de bons soins et un bon traitement pour soigner la carie.

Vaccination générale

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

Le traitement vaccinal groupé contre la tuberculose, la syphilis, le choléra et la diphtérie. Rarement disponible hors d'une Cité-État, ceci dit.

Implantation de symbiote

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1aa

Le coût de l'implantation d'un symbiote, sans le prix de ce dernier. À vrai dire, n'importe qui ayant appris comment faire peut implanter un symbiote, mais c'est un service que proposent tous les médecins.

Remplacement de symbiote

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 25aa

Autrement plus compliqué que d'implanter un symbiote, en remplacer un consiste à « tuer » le patient pour provoquer la mort du symbiote avant de le remplacer par un autre. La procédure prend au moins deux ou trois jours et elle n'est pas sans risques si le physicien n'est pas attentif et compétent.