



Aide Médiévale

Dud

IRZOM LE MÉDECIN

La survie de nombreux villages repose entièrement sur le passage des Transmarches. Certaines professions y sont complètement liées : les gardiens des tertres, cimetières des transmarches, les auberges, et bien entendu, les médecins qui soignent les plaies des voyageurs. Irzom est l'un d'entre eux.



À l'origine, Irzom aurait voulu être magicien. Il était habile de ses doigts et connaissait plusieurs tours de passe-passe spécialement étudiés pour épater la galerie. Seulement les disciplines qu'il comptait acquérir demandaient beaucoup plus que savoir jongler avec une carte. Aussi, ne fut-il même pas admis à passer l'épreuve qui lui aurait permis d'entrer dans l'école de magie de Luskan. C'est avec dépit qu'il rejoignit la flotte d'un pirate à l'âge de treize ans. Il y fut engagé comme mousse à bord de "La

Méduse". C'est-à-dire comme bonne à tout faire : récurer le pont, laver les affaires, préparer les repas... Cette période fut profitable en terme de formation. Il apprit à manier les armes, à insulter les hommes, à piller, à ne pas faire de quartier - le tout en théorie puisqu'il ne participa jamais à la moindre rixe. Était-ce qu'il fut trop jeune ou qu'il cuisinait trop bien ? une chose est sûre, il rêvait de ces interminables bagarres dont parlait l'équipage tous les jours. Sa curiosité fut satisfaite le jour où la flotte

d'Eauprofonde décida qu'il était temps pour les pirates de calmer leurs ardeurs... Ainsi, plusieurs galères de combat prirent en chasse "la Méduse". Olaf Gronstan, le capitaine, voyant que jamais son navire ne sèmerait les poursuivants hissa ses couleurs signifiant "pas de quartier" et passa à l'attaque. L'effet de surprise lui fut profitable de telle manière qu'il parvint à éventrer une première galère. Cela faisait un ennemi en moins, mais cela permit aux autres navires de se jeter sur eux comme un rapace sur sa proie.

L'abordage et la sauvagerie des soldats d'Eauprofonde n'avaient rien à leur envier. L'annonce du "Pas de quartier" avait eu son effet. Irzom assista pour la première et la dernière fois au sac d'un bateau. Olaf mourut assez rapidement. Et contrairement à ce qui aurait pu être cru, les soldats d'Eauprofonde firent des prisonniers. Ils découvrirent Irzom caché dans un tonneau vide. Inutile de préciser que la présence d'un gain de treize ans à bord d'un navire pirate surprit quelque peu les soldats. Comprenant l'incompréhension, Irzom inventa une histoire qui allait le mener beaucoup plus loin qu'il ne l'avait imaginé. Il raconta être le fils d'un riche marchand originaire des portes de Baldur. Il accompagnait son père en mer quand les pirates ont attaqué leur navire et ont tué tout l'équipage. Ils l'avaient gardé en vie espérant tirer une forte rançon auprès de sa famille qui saurait bien entendu remercier les soldats pour l'avoir sauvé des griffes des pirates.

Faute de pouvoir le contredire, mais méfiant quand même, Jenson Raven, capitaine du Fauconnier, le sépara des autres pirates qui, bon joueur, ne révélèrent pas la réelle condition du jeune homme. Lorsqu'ils montèrent sur la planche, le secret mourut avec eux.

De retour à la capitainerie, Jenson proposa d'envoyer des messagers au sud, pour avertir les parents du jeune homme qu'il était saint et sauf. Mais il n'était pas dupe et fit clairement comprendre à Irzom que si les messagers revenaient bredouille, il aurait de sérieux problèmes. Le jeune homme proposa alors une situation intermédiaire : si le capitaine l'engageait à bord de son navire, il gagnerait un mousse et économiserait des messagers. Ce que Jenson accepta mais pas à bord de son navire.

Quelques jours plus tard, Irzom se retrouvait dans la prison d'Eauprofonde. Non pas en tant que pensionnaire, mais en tant qu'assistant du bourreau. C'est à cette époque qu'il comprit qu'il valait mieux être du bon côté de la loi. C'est-à-dire du côté qui tient la hache ou le bâton. Il vécut là jusqu'à l'âge de seize ans. À la mort de Jenson, tué dans une bataille, il décida qu'il était temps pour lui de changer d'horizon. Il prit son baluchon et partit à la conquête du monde. Ses tribulations durèrent onze jours. Puis, un tête à tête avec un troll lui fit faire demi-tour. Par chance, il croisa la route avec la transmarche montante qui, elle-même, avait subi les assauts sans doute des autres membres de la famille du troll. Leurs blessés étaient nombreux et ils n'avaient pas même réussi à en tuer un. Pourtant, ils étaient parvenus à les faire fuir. Pour payer son voyage vers Eauprofonde, Irzom proposa de se rendre utile en assistant Garek Fildargent, l'un des chirurgiens des Six Coffres. Ce dernier constata qu'en effet, Irzom était habi-

le de ses doigts et lui enseigna l'art et la manière de guérir les blessures sanglantes. Comme ce cas est généralement soudain, il faut y remédier promptement. À cet effet, il lui apprit à remplir avec prudence les indications suivantes.

Tout d'abord, il faut diminuer la quantité de sang qui aborde les vaisseaux de la plaie. Ensuite il faut fortifier ces vaisseaux trop relâchés et modérer la sensibilité de la plaie par des narcotiques. Enfin, corriger la trop grande fluidité du sang.

Pour cela il faut d'abord ordonner au malade un repos complet et l'obliger à garder la paillasse sans bouger, ni même penser. Une trop grande émotion et trop de mouvements peuvent raviver l'écoulement du sang.

Dans le cas de la perte abondante de sang, la saignée du bras est le plus sûr remède. Elle diminue la quantité de sang qui va à la plaie en diminuant celle qui est dans le corps. En diminuant l'effort de contraction du cœur, elle diminue l'impétuosité du sang.

La saignée du bras sert donc doublement à diminuer la perte de sang, et par la diminution de la quantité de sang qui y va et par la diminution de l'impétuosité avec laquelle il y va.

Mais il faut que ce soulagement vienne vite.

Il n'est cependant pas possible de déterminer ni la quantité des saignées, ni la grandeur que l'on doit faire. Il faut régler à cet égard sur la force et sur l'âge des malades, sur l'état du pouls et sur la violence du mal. Mais on peut dire en général que dans une grande perte de sang qui menace d'un danger imminent, on peut saigner de quatre heures en quatre heures. À moins que des contradictions fortes s'y opposent. Mais il vaut mieux se souvenir qu'il vaut mieux faire deux saignées de trop qu'en omettre une nécessaire.

C'est vainement que les assistants sont toujours prêts à objecter qu'une saignée de trop peut épuiser le malade. Mais un médecin qui connaît le pouls de son patient et qui le consulte scrupuleusement ne doit pas s'arrêter à ces représentations. À mesure que l'on diminue le volume de sang, il convient de détendre les vaisseaux de la plaie. Pour cela on pourra faire une décoction à base de plantes astringentes comme le plantain, la bourrache et l'ortie blanche. On choisira plusieurs de ces plantes auxquelles on rajoutera de la coquille d'œuf broyée et du safran. On pilera le tout pour rendre une poudre que l'on additionnera avec un sirop préparé à base de corail rouge et de sucre. Dans un bol, on fera bouillir de l'eau (celle du sirop conviendra) et l'on donnera le bouillon au malade de quatre heures en quatre heures.

Il faut reconnaître que les résultats n'étaient pas toujours là. Mais à partir de cet enseignement, Irzom décida d'en

savoir plus et pour la première fois de sa vie, il étudia. Il fit, en compagnie de Garek trois fois le voyage des transmarches d'Eauprofonde à Iriaebor. Six années s'écoulèrent où il utilisa les blessés pour ses études et tester de nouvelles médecines qu'il apprit auprès de prisonniers barbares, orcs et autres. Parfois, les Charognards (ceux qui suivent la transmarche sans bénéficier de sa protection faute de moyens) comptaient un homme plus cultivé que les autres qui lui apprenaient plusieurs choses. À vingt-deux ans, il était un bon médecin. Il reconnaissait et savait soigner les maladies courantes et la plupart des blessures. Mais cela ne suffisait pas. Il lui fallait contrairement à Garek maîtriser les blessures graves. C'est ainsi qu'il quitta la transmarche pour s'installer dans le relais des Trois Tours. Il s'agissait d'un relais caravanier situé sur l'emplacement de ce qui fut trois tours de guets. Trois Tours comprenait plusieurs centaines de villageois. La plupart étaient gardiens des tertres. La proximité des montagnes rendait la région dangereuse et les attaques étaient courantes. Les gardiens se devaient, pour les transmarches, de garder en l'état les tombeaux des voyageurs morts. Le pillage de l'un d'eux était le crime le plus grave... Et cela ne se produisait pratiquement jamais. S'il n'y avait pas eu les créatures des montagnes, le village aurait été agréable à vivre. Mais le danger omniprésent rendait l'aventure plus intéressante. Les blessés lui servaient. C'est ainsi qu'il se construisit une maison. Au début, il était seul à le faire. Mais au fur et mesure que les jours passaient, l'étranger qu'il était n'en était plus un et les habitants vinrent l'aider.

Deux ans plus tard, il était définitivement installé et entamait une carrière de chirurgien des Transmarches.