GUIDE DU MAÎTRE · HERBORISTERIE ET MÉDECINE

Grade 4 sur 5

HERBORISTERIE ET MÉDECINE EXPERT

L'expert voit ce que les autres ne voient pas : le poison derrière la fièvre, l'épidémie derrière le premier malade, et le futur maître derrière l'élève.

5 cours | Épreuve de passage incluse | Version 1.0 | Réservé aux maîtres de métier

DÉBUTANT
Reconnaître, cueillir, sécher et infuser les simples, tenir une officine propre et faire le bilan d'un blessé avec les premiers secours.

APPRENTI
Préparer les remèdes courants (cataplasmes, onguents, teintures, sirops) et soigner les plaies, brûlures, entorses et fractures jusqu'au garrot et à l'attelle.

ADEPTE
Opérer en campagne : trier les blessés, suturer, extraire un corps étranger, combattre les fièvres et les maladies de mer comme le scorbut et le mal des transports.

EXPERT
Poser un diagnostic difficile, reconnaître poisons et venins, tenir une épidémie à bord, maîtriser la pharmacopée de Grand Line et former un successeur.

MAÎTRE
Diriger une infirmerie ou un hôpital, enseigner à tous les grades et valider les épreuves de passage.

SOMMAIRE

01 Utiliser ce guide
02 Ce grade en bref
03 Cours 1 · Le diagnostic difficile
04 Cours 2 · Poisons, venins et antidotes
05 Cours 3 · L'épidémie à bord et la quarantaine
06 Cours 4 · La pharmacopée de Grand Line : Drum et le savoir Kumate
07 Cours 5 · Former un successeur
08 Ce que l'élève peut fabriquer
09 Questions de contrôle
10 Épreuve de passage
11 Repères officiels du métier
12 Lexique du grade
13 Grand lexique du métier

AVANT LA SCÈNE

UTILISER CE GUIDE

Le médecin-herboriste cueille, prépare et administre les simples, puis soigne les corps que la mer et les combats abîment. Sur Grand Line, un équipage sans soigneur ne survit pas longtemps : fièvres, scorbut, blessures d'abordage et poisons tuent plus de marins que les canons. Factions, villages et navires se disputent ceux qui savent poser un garrot, recoudre une plaie ou tenir une épidémie à distance.

> **Règle d'or : on enseigne ce qui est écrit ici**
> Tous les maîtres de métier, quel que soit l'animateur, enseignent le même savoir. Les chiffres (températures, durées, dosages, proportions) viennent du tableau *Repères officiels* en fin de guide. Si un élève cite un autre maître, vérifiez dans ce guide plutôt que de le contredire. Une erreur ou un manque : signalez-le au pôle Animation, ne corrigez pas de votre côté.

Déroulé type d'un cours (environ 30 min)

Un cours dure en moyenne 30 minutes, avec plusieurs élèves : 20 à 30 min au grade débutant, 30 min à l'apprenti, 30 à 40 min à l'adepte, 40 min à l'expert. **Un cours ne dépasse jamais 40 minutes**, sauf cas exceptionnel. Les travaux longs (cuissons, séchages, chantiers) se jouent en ellipse.

- **Accueil et rappel (2 min).** Le maître accueille les élèves en RP et fait réciter un point du cours précédent.
- **Théorie (8 min).** Il explique l'essentiel des blocs de théorie, puis fait répéter les éléments « À retenir ».
- **Démonstration (7 min).** Il réalise le geste devant les élèves en suivant les étapes, dans l'ordre, en commentant.
- **Pratique (10 min).** Chaque élève fait l'exercice et ses jets /roll. Le maître corrige en s'appuyant sur les erreurs fréquentes.
- **Clôture (3 min).** Une ou deux questions de contrôle, puis le maître annonce ce qui vient au prochain cours.

Les jets /roll

Pendant la pratique, quand l'élève refait une étape marquée `/roll`, il tape `/roll` dans le chat et obtient un nombre de 1 à 100. Il réussit si le résultat atteint le seuil indiqué. Le maître fait sa démonstration sans lancer de dé. Les seuils sont les mêmes pour tous les métiers :

DIFFICULTÉ	RÉUSSI SI /ROLL ≥	POUR QUEL GESTE
Facile	**30**	Geste de routine à ce grade, ou appris à un grade précédent
Normal	**50**	Geste standard qui demande de l'attention
Difficile	**70**	Geste technique, faible marge d'erreur
Très difficile	**85**	Geste de maître, matériau rare
Échec critique	**1 à 5**	Incident sans gravité durable : brûlure légère, pièce perdue, préparation gâchée
Réussite remarquable	**96 à 100**	La pièce ou le remède sort plus beau que prévu

Un raté n'est pas une punition : le maître décrit la conséquence (indiquée dans l'encart), explique ce qui s'est passé, et l'élève reprend l'étape ou recommence au cours suivant selon ce qui est écrit.

Monter de grade

- L'élève doit avoir suivi **au moins 4 des 5 cours** du grade expert, pas forcément avec le même maître.

- Il doit répondre correctement à la majorité des questions de contrôle posées à l'oral.
- Il passe ensuite l'**épreuve de passage** devant un maître. Le maître juge seul : la réussite n'est jamais automatique.
- Notez chaque cours suivi (élève, cours, date, maître) dans le suivi du pôle Animation pour que le maître suivant sache où en est l'élève.

GRADE 4 SUR 5

CE GRADE EN BREF

DÉBUTANT
Reconnaître, cueillir, sécher et infuser les simples, tenir une officine propre et faire le bilan d'un blessé avec les premiers secours.

APPRENTI
Préparer les remèdes courants (cataplasmes, onguents, teintures, sirops) et soigner les plaies, brûlures, entorses et fractures jusqu'au garrot et à l'attelle.

ADEPTE
Opérer en campagne : trier les blessés, suturer, extraire un corps étranger, combattre les fièvres et les maladies de mer comme le scorbut et le mal des transports.

EXPERT
Poser un diagnostic difficile, reconnaître poisons et venins, tenir une épidémie à bord, maîtriser la pharmacopée de Grand Line et former un successeur.

MAÎTRE
Diriger une infirmerie ou un hôpital, enseigner à tous les grades et valider les épreuves de passage.

En arrivant

L'élève trie, recoud, extrait, mène une fièvre et protège un équipage des maladies de mer. Il bute encore sur les malades dont on ne comprend pas le mal, ne sait rien des poisons et n'a jamais tenu tout un navire malade ni formé quelqu'un.

En sortant

Il pose un diagnostic difficile par méthode, reconnaît un empoisonnement et conduit les secours, tient une épidémie à bord jusqu'à la levée de la quarantaine, connaît la pharmacopée de Grand Line, la médecine de Drum et le savoir Kumate, et sait former un successeur jusqu'au grade de maître.

Consignes pour le maître

- Le maître parle à l'expert presque d'égal à égal : il pose des cas, écoute le raisonnement, contredit pour éprouver. Laissez l'élève mener la scène et intervenez peu.
- Pour les poisons, restez strictement narratifs : symptômes, reconnaissance, conduite à tenir. Aucun dosage, aucune recette de poison ni de contrepoison n'est donnée en jeu ; l'antidote est un acte RP validé par un jet, pas une formule.
- Rappelez que le savoir de Grand Line n'a rien de magique : les plantes rares soignent mieux ou plus vite, jamais au-delà de ce qu'un corps peut faire. Aucun remède ne donne d'avantage en combat.
- Respectez le lore RE:VERSE autour des Kumate : leur savoir est un secret de clan, transmis de bouche à oreille. Un expert extérieur au clan n'en connaît que ce qu'on a bien voulu lui confier en RP.
- Le dernier cours prépare l'élève à enseigner : faites-lui donner une vraie leçon à un débutant pendant la scène, et jugez sa pédagogie autant que son savoir.

Les 5 cours du grade

N°	COURS	OBJECTIF	DURÉE
1	**Le diagnostic difficile**	Mener un examen complet et méthodique, comparer plusieurs maladies possibles et trancher, en tenant un registre médical utile au successeur.	35 à 40 min
2	**Poisons, venins et antidotes**	Reconnaître un empoisonnement ou une envenimation par ses signes, conduire les secours, et savoir quand et comment l'antidote se joue en RP.	40 min
3	**L'épidémie à bord et la quarantaine**	Reconnaître le début d'une épidémie, l'enrayer par l'isolement, l'eau et l'hygiène, et mener la quarantaine jusqu'à sa levée.	35 à 40 min
4	**La pharmacopée de Grand Line : Drum et le savoir Kumate**	Connaître les grandes écoles de médecine de Grand Line, distiller à l'alambic et intégrer à sa pratique une plante rare sans jamais lui prêter de pouvoir magique.	40 min
5	**Former un successeur**	Préparer un futur maître : choisir un élève, lui transmettre le métier grade par grade, l'évaluer avec justice et lui confier ses registres.	40 min

COURS 1 SUR 5

LE DIAGNOSTIC DIFFICILE

OBJECTIF	Mener un examen complet et méthodique, comparer plusieurs maladies possibles et trancher, en tenant un registre médical utile au successeur.
DURÉE	35 à 40 min
MATÉRIEL	Registre médical du bord · Thermomètre · Montre · Lanterne et miroir · Cornet d'écoute en bois · Bols propres pour examiner urines et selles · Carnet de cas anciens
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ L'anamnèse

La moitié du diagnostic se fait en écoutant. L'anamnèse, c'est l'histoire du malade racontée dans l'ordre : quand cela a commencé, comment, ce qui aggrave ou soulage, ce qu'il a mangé, bu, touché, où il a débarqué, s'il a déjà eu ce mal, si d'autres l'ont. Un malade ment souvent par honte : l'expert repose les questions autrement.

◆ Le diagnostic différentiel

Un même signe a dix causes : une fièvre peut venir d'une plaie, d'une eau souillée, d'une piqûre ou d'un poison. L'expert dresse la liste des maladies possibles, puis cherche pour chacune le signe qui la confirme ou l'élimine. Il commence toujours par écarter les plus dangereuses, même si elles sont rares.

◆ Le registre

Chaque malade a sa page : date, nom, histoire, constantes, examen, hypothèses, traitement, évolution. Le registre sert à repérer qu'un même mal touche plusieurs hommes, à retrouver ce qui a marché, et à transmettre le savoir au successeur. Un médecin sans registre oublie, et son savoir meurt avec lui.

À retenir par l'élève

- L'histoire du malade d'abord, l'examen ensuite, le traitement en dernier.
- Lister **toutes** les causes possibles et écarter d'abord les plus dangereuses.
- Examen complet : constantes, peau, yeux, bouche, ventre, souffle, urines.
- Un malade = une page de registre, datée et signée.
- Quand on ne sait pas, on le dit, on surveille et on note.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1 Écouter l'histoire

Le maître fait asseoir le malade, s'assoit à sa hauteur et le laisse parler sans l'interrompre. Puis il reprend dans l'ordre : début, évolution, nourriture et eau, escales récentes, blessures, autres malades à bord. Il note mot pour mot les phrases qui comptent.

`/roll` NORMAL **50+**

RÉUSSI Le malade se confie : l'élève obtient le détail caché qui oriente tout, une escale, un fruit inconnu, une morsure.

RATÉ Le malade se ferme ou omet un détail par honte : l'élève devra reposer la question autrement plus tard, et le diagnostic prendra une journée de plus.

2 Prendre toutes les constantes

Il prend la température, le pouls en notant s'il est régulier ou non, la respiration, et presse l'ongle pour juger la recoloration. Il compare chaque chiffre aux repères et souligne ce qui sort de la norme.

3 **Examiner de la tête aux pieds**

À la lanterne, il regarde le blanc des yeux (jaune ?), la taille des pupilles, la bouche, les gencives et la langue. Il observe la peau à la recherche de taches, de piqûres, de bleus. Il pose le cornet d'écoute sur la poitrine pour entendre souffle et cœur, puis palpe le ventre doucement, quart par quart, en guettant la grimace.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI L'examen fait apparaître le signe discret : un teint jaune, une rate gonflée, une piqûre minuscule derrière l'oreille.

RATÉ L'élève passe à côté : il devra recommencer l'examen le lendemain, quand le signe sera plus visible et le malade plus atteint.

4 **Regarder urines et selles**

Il fait recueillir urines et selles dans des bols propres et les observe : couleur, quantité, sang, odeur. Des urines très foncées, des selles comme de l'eau de riz, du sang : chaque détail est noté et compte. Il se lave les mains aussitôt après.

5 **Dresser la liste**

Au registre, il écrit trois à cinq maladies possibles, de la plus dangereuse à la plus bénigne. Pour chacune, il note le signe qui la confirmerait et celui qui l'éliminerait. Il raye ce que l'examen a déjà éliminé.

6 **Chercher le signe qui tranche**

Il va chercher ce qui manque : il interroge les compagnons du malade, goûte l'eau du tonneau qu'il a bue, inspecte la couchette, compare avec les cas anciens du registre. Il élimine les hypothèses une à une.

7 **Trancher**

Il énonce son diagnostic à voix haute avec ses raisons, et ce qui pourrait encore le faire changer d'avis. Il choisit le traitement, en commençant par ce qui ne nuit pas si le diagnostic était faux.

`/roll` TRÈS DIFFICILE **85+**

RÉUSSI Diagnostic juste sur un cas trompeur : le traitement commence à temps et le malade se rétablit.

RATÉ L'élève tranche sur la mauvaise maladie : le traitement ne nuit pas mais n'aide pas, et le malade s'aggrave ; il doit reprendre sa liste le lendemain avec le nouveau signe apparu.

8 **Suivre et réviser**

Il revoit le malade deux fois par jour, note l'évolution et révise son diagnostic si les faits le contredisent. Il écrit la fin de l'histoire au registre, même quand il s'est trompé : c'est la page la plus utile pour son successeur.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître présente un cas sur fiche : un tonnelier fatigué depuis dix jours, fiévreux le soir, le blanc des yeux légèrement jaune, revenu d'une île tropicale où il a bu l'eau d'un ruisseau. L'élève mène l'histoire, l'examen, dresse la liste et tranche. Le maître lui livre les réponses seulement quand il les cherche.
RÉUSSI SI	Une liste complète où le plus dangereux est écarté en premier, un diagnostic argumenté, un traitement qui ne nuit pas et une page de registre propre.

Erreurs fréquentes

- Soigner le premier signe venu sans chercher la cause.
- S'arrêter à la première hypothèse qui colle : on rate la maladie rare et grave.
- Oublier de demander les escales : on ignore la maladie d'île.
- Ne pas écrire ses erreurs au registre : le successeur les refera.

Sur Grand Line

À Drum, l'île d'hiver, on raconte que les médecins du royaume tenaient des registres sur des générations, et qu'une vieille doctoresse plus que centenaire y diagnostiquait d'un coup d'œil ce que d'autres cherchaient pendant des semaines. Ce n'était pas de la magie : seulement soixante ans d'examens notés, page après page.

COURS 2 SUR 5

POISONS, VENINS ET ANTIDOTES

OBJECTIF	Reconnaître un empoisonnement ou une envenimation par ses signes, conduire les secours, et savoir quand et comment l'antidote se joue en RP.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Registre des poisons connus · Herbier des plantes toxiques (sous clé) · Bols et flacons étiquetés pour échantillons · Seau d'eau très chaude et thermomètre · Bandes larges · Couvertures · Lanterne
JETS	4 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Penser au poison

Un empoisonnement se cache derrière bien d'autres maux. On y pense quand le mal frappe soudainement un homme bien portant, quand plusieurs tombent après le même repas, après un fruit, un champignon ou un poisson inconnu, ou quand les signes ne ressemblent à aucune maladie : pupilles minuscules ou énormes, salive abondante ou bouche sèche, cœur trop lent, paralysie qui monte des jambes.

◆ Les grandes familles de signes

Certaines baies et racines donnent une bouche sèche, une peau rouge et brûlante, des pupilles dilatées et un délire. Certaines ombelles blanches donnent une paralysie qui monte des pieds vers la poitrine. Certaines feuilles touchent le cœur : pouls lent et irrégulier, nausées, vision trouble. Certains poissons de Grand Line donnent des picotements aux lèvres puis une faiblesse générale. Les champignons dont les signes arrivent tard, une demi-journée après le repas, sont souvent les plus graves.

◆ Venins de mer et de terre

Une morsure de serpent se traite en gardant le blessé calme et immobile, le membre maintenu au niveau du cœur par une bande large, sans inciser, sans sucer et sans garrot. Une piqûre de poisson à épines venimeuses se soulage en plongeant le membre dans une eau aussi chaude que le blessé la supporte sans se brûler. Une brûlure de méduse se rince à l'eau de mer, jamais à l'eau douce, et l'on retire les filaments à la pince.

◆ L'antidote en RP

Un antidote n'existe que pour un poison identifié avec certitude. Il est préparé par un expert à partir de son registre et de sa réserve, et se joue par un jet, jamais par une recette. Sans identification, l'expert ne donne rien à l'aveugle : il soutient le corps (souffle, cœur, chaleur, eau) en attendant que le poison s'élimine.

À retenir par l'élève

- Plusieurs malades après un même repas : penser poison et garder les restes.
- Toujours garder un **échantillon** : plante, fruit, plat, vomissure.
- On ne fait pas vomir un homme somnolent ni celui qui a avalé un produit qui brûle.
- Morsure de serpent : calme, immobile, bande large, ni incision, ni succion, ni garrot.
- Pas d'antidote sans poison identifié ; sinon, soutenir souffle, cœur et chaleur.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Sécuriser et arrêter l'exposition**
   Le maître fait cesser le repas, mettre de côté la marmite, le tonneau ou le fruit suspect, et éloigner le malade de la fumée, de l'animal ou de la plante. Il demande que personne d'autre ne touche à la source.

2 **Garder l'échantillon**

Il recueille dans des flacons propres et étiquetés un reste du plat, la plante, la baie, le poisson, et si possible ce que le malade a vomi. Il note l'heure du repas ou de la piqûre et l'heure des premiers signes.

3 **Lire les signes**

Il regarde les pupilles à la lanterne, la peau (sèche et rouge, ou moite et pâle), la bouche (sèche ou pleine de salive), prend le pouls (rapide, lent, irrégulier) et la respiration. Il teste la force des jambes et des bras. Il range ce tableau dans une des grandes familles.

/roll	
DIFFICILE	RÉUSSI L'élève reconnaît la famille de poison d'après les signes.
70+	RATÉ Il confond avec une fièvre ou une ivresse : le maître lui fait relire les signes un par un, mais le malade a perdu un temps précieux.

4 **Soutenir le corps**

Pendant qu'il réfléchit, il agit : malade somnolent en position latérale de sécurité, surveillance du souffle, massage cardiaque prêt si le cœur lâche. Il le garde au chaud, lui fait boire de l'eau s'il est bien conscient et avale sans peine, et ne le laisse jamais seul.

5 **Soigner une envenimation**

Pour une morsure de serpent sur le quai, il allonge le blessé, le calme, retire bagues et bracelets, et enroule une bande large sur tout le membre sans serrer comme un garrot. Pour une piqûre de poisson à épines, il plonge le pied dans une eau très chaude que le blessé supporte, en la testant d'abord sur sa propre main.

/roll	
NORMAL	RÉUSSI Le blessé reste calme, le membre est immobilisé ou plongé correctement, la douleur baisse.
50+	RATÉ L'élève laisse le blessé s'agiter ou serre trop la bande : le venin progresse ou la jambe gonfle, il faut reprendre le geste sous l'œil du maître.

6 **Identifier le poison**

Il compare l'échantillon avec l'herbier sous clé et le registre des poisons, interroge le cuisinier ou le pêcheur, examine l'emballage ou le lieu de cueillette. Il ne conclut que lorsque l'échantillon, les signes et l'histoire concordent.

/roll	
TRÈS DIFFICILE	RÉUSSI Le poison est identifié avec certitude : l'antidote peut être préparé.
85+	RATÉ Identification impossible : l'élève renonce à l'antidote et soutient le corps jusqu'à ce que le poison s'élimine ; le malade s'en sort plus lentement, ou plus mal sur un échec critique.

7 **Préparer et donner l'antidote**

Si et seulement si le poison est identifié, il prépare le contrepoison tiré de sa réserve et de son registre, l'administre et note l'heure. En jeu, l'animateur décrit ce geste sans aucune formule ni dose : seul compte le jet.

/roll	
DIFFICILE	RÉUSSI L'antidote agit : les signes reculent en quelques heures.
70+	RATÉ Préparation imparfaite : l'effet est faible, l'élève doit reprendre la surveillance et le soutien jusqu'au lendemain.

8 **Remonter à la source**

Une fois le malade sauvé, il cherche comment le poison est arrivé : erreur de cueillette, plante confondue, poisson mal connu, acte malveillant. Il écrit tout au registre des poisons et prévient le capitaine si un empoisonneur est à bord.

PRATIQUE

EXERCICE	Le maître joue un dîner d'équipage : deux heures après une soupe d'herbes cueillies à l'escale, trois matelots ont la bouche sèche, la peau rouge, les pupilles énormes et délirent. L'élève sécurise, garde l'échantillon, soutient les malades, identifie la plante et décide de l'antidote. Dans un second temps, un mousse est piqué au pied par un poisson à épines.
RÉUSSI SI	Échantillon gardé, malades soutenus, famille de poison reconnue, antidote donné seulement après identification, piqûre soulagée à l'eau très chaude sans brûler.

Erreurs fréquentes

- Jeter la soupe : on perd la seule preuve du poison.
- Faire vomir un malade somnolent : il s'étouffe.
- Inciser ou sucer une morsure : infection et aucun venin retiré.
- Donner un contrepoison au hasard : on ajoute un poison au poison.

Sur Grand Line

Les mers de Grand Line regorgent de poissons à la chair délicieuse et mortelle, et certains rois des mers ont un sang dont on dit qu'il brûle la peau. Les experts tiennent des registres de poisons île par île : on se les échange entre médecins de confiance, jamais avec n'importe qui.

COURS 3 SUR 5

L'ÉPIDÉMIE À BORD ET LA QUARANTAINE

OBJECTIF	Reconnaître le début d'une épidémie, l'enrayer par l'isolement, l'eau et l'hygiène, et mener la quarantaine jusqu'à sa levée.
DURÉE	35 à 40 min
MATÉRIEL	Registre médical · Pavillon jaune · Voiles pour cloisonner · Marmites d'eau bouillante · Savon et chaux · Linges de rechange · Seaux à couvercle · Solution de réhydratation
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Reconnaître une épidémie

Un malade est un cas ; deux malades avec les mêmes signes, c'est un doute ; trois, c'est une épidémie jusqu'à preuve du contraire. L'expert cherche le premier malade, le cas index, et ce qui relie les autres : même tonneau, même couchette, même escale, même plat. La source trouvée, l'épidémie s'arrête souvent d'elle-même.

◆ Par où passe le mal

Les maladies de bord passent par l'eau et la nourriture souillées (diarrhées violentes, fièvres de ventre), par les mains sales, par les poux et les puces (fièvres avec taches sur la peau), ou par le souffle des malades dans la cale fermée. Chaque voie a sa parade : eau bouillie, mains lavées, linge bouilli et épouillage, air et éloignement.

◆ Isolement et quarantaine

À bord, on isole les malades et ceux qui les soignent, jusqu'à 14 jours sans nouveau malade. Arrivé au port, un navire touché hisse le pavillon jaune et accepte la quarantaine, 40 jours selon la tradition, ou moins si le médecin du port le décide. Cacher une épidémie pour entrer au port est un crime dans tous les ports honnêtes.

◆ La peur tue aussi

Toute maladie qui fait peur n'est pas contagieuse. À Flevance, la ville blanche de North Blue, le syndrome du plomb ambré venait du minerai et ne se transmettait pas d'homme à homme ; la panique et l'ignorance ont pourtant fait massacrer toute une ville. L'expert vérifie avant de condamner, et le dit haut et fort.

À retenir par l'élève

- **Trois** malades aux mêmes signes : épidémie jusqu'à preuve du contraire.
- Chercher le **cas index** et ce qui relie les malades.
- Isolement à bord jusqu'à **14 jours** sans nouveau malade.
- Quarantaine des ports : **40 jours** par tradition, pavillon jaune hissé.
- Eau bouillie, mains lavées, linge bouilli : les trois murs contre l'épidémie.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Ouvrir le registre de l'épidémie**
   Dès le troisième malade, le maître ouvre une page spéciale : pour chaque cas, le nom, le poste, la couchette, la date des premiers signes, ce qu'il a mangé et bu, ses escales. Il dessine le plan du navire et y marque chaque malade d'une croix.

2 **Trouver la source**

Il cherche ce que les malades ont en commun et que les bien-portants n'ont pas : un tonneau d'eau embarqué à la même escale, une marmite, un quartier de la cale. Il goûte, sent et regarde l'eau des tonneaux, inspecte la cambuse et les latrines.

/roll TRÈS DIFFICILE 85+	RÉUSSI La source est trouvée : un tonneau souillé, des latrines qui suintent près de la réserve d'eau. On la supprime, l'épidémie ralentit en quelques jours. RATÉ La source reste cachée : l'élève doit compter sur l'hygiène et l'isolement seuls, et de nouveaux cas apparaissent ; il pourra refaire le jet le lendemain avec les nouveaux cas.

3 **Isoler les malades**

Il fait cloisonner un coin du navire avec des voiles, à l'écart de la cuisine et des réserves, aéré. Les malades y sont regroupés avec un ou deux soignants désignés qui ne vont plus ailleurs. Chacun y a son bol, sa cuillère et son seau à couvercle.

4 **Imposer les trois murs**

Il fait bouillir toute l'eau de boisson, impose le lavage des mains au savon avant chaque repas et après les latrines, et fait bouillir le linge des malades. Les selles et vomissures sont couvertes de chaux et jetées à la mer sous le vent, loin de la prise d'eau.

/roll NORMAL 50+	RÉUSSI L'équipage suit les consignes : plus de nouveau cas hors de la zone d'isolement. RATÉ Un marin boit au tonneau en cachette ou néglige ses mains : un nouveau cas apparaît, l'élève doit parler à l'équipage et faire respecter les consignes avec le capitaine.

5 **Soigner les malades**

Pour les diarrhées et vomissements, il fait boire la solution de réhydratation sans relâche, gorgée par gorgée, de jour comme de nuit. Il surveille les constantes, refroidit les fièvres, et note chaque jour qui guérit et qui s'aggrave.

6 **Hisser le pavillon jaune**

À l'approche d'un port, il fait hisser le pavillon jaune et monte lui-même parler au médecin du port, son registre à la main. Il annonce honnêtement le nombre de cas, les signes et les mesures prises.

7 **Tenir face à la peur**

Quand l'équipage parle de jeter les malades à la mer ou de fuir le navire, il réunit tout le monde, explique comment passe la maladie, ce qui protège, et ce qui ne sert à rien. Il s'appuie sur le registre et sur des faits, jamais sur des rumeurs.

/roll DIFFICILE 70+	RÉUSSI L'équipage se calme et garde confiance dans son médecin. RATÉ La panique gagne : des hommes refusent d'approcher les malades, le capitaine doit intervenir et l'élève perd du crédit auprès de l'équipage.

8 **Lever l'isolement**

Il compte les jours depuis le dernier nouveau cas. Après 14 jours sans aucun nouveau malade à bord, il lève l'isolement, fait bouillir tout le linge, laver la zone à la chaux et aérer. Au port, il se plie à la durée fixée par le médecin du port.

PRATIQUE

EXERCICE	En plusieurs scènes, le maître fait vivre une épidémie de diarrhées violentes : trois malades le premier jour, deux de plus le lendemain. L'élève tient le registre, dessine le plan, cherche la source, isole, impose l'hygiène, calme l'équipage et prépare l'arrivée au port sous pavillon jaune.
RÉUSSI SI	Registre tenu dès le troisième cas, source trouvée ou hygiène si stricte que les cas cessent, aucun malade abandonné, déclaration honnête au port.

Erreurs fréquentes

- Attendre le dixième malade pour réagir.
- Soigner sans chercher la source : les cas continuent.
- Mélanger malades et bien-portants pour gagner de la place.
- Cacher l'épidémie au port : le navire est banni, l'équipage poursuivi.

Sur Grand Line

Le souvenir de Flevance hante encore les médecins des Blues et de Grand Line : un expert qui annonce une maladie doit toujours dire si elle se transmet ou non, car un mot de travers peut faire fermer les ports, ou faire brûler une ville.

COURS 4 SUR 5

LA PHARMACOPÉE DE GRAND LINE : DRUM ET LE SAVOIR KUMATE

OBJECTIF	Connaître les grandes écoles de médecine de Grand Line, distiller à l'alambic et intégrer à sa pratique une plante rare sans jamais lui prêter de pouvoir magique.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Alambic de cuivre · Fleurs et feuilles fraîches (lavande, thym, menthe) · Eau de source · Flacons de verre teinté · Réchaud doux · Registre de pharmacopée · Herbier des plantes de Grand Line
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ La médecine de Drum

Le royaume de Drum, île d'hiver de Grand Line, fut longtemps réputé pour sa médecine, la plus avancée de la mer. Ses médecins y ont développé l'art d'opérer, de tenir des registres sur des générations et de soigner les maux du grand froid. Un ancien tyran y garda pour lui seul une vingtaine de médecins et laissa le peuple sans soins : à Drum, on enseigne depuis qu'un médecin appartient aux malades, jamais aux puissants.

◆ Le savoir Kumate

La tribu Kumate, venue de Little Garden, passe pour une tribu rustique. En vérité, c'est une bibliothèque vivante de savoir médical, transmis de bouche à oreille et enrichi à chaque génération. Ce savoir lui a valu l'esclavage et les massacres : elle l'a caché. Depuis la Grande Ramification, ses branches vivent sur l'île de Fushia. Un étranger n'apprend des Kumate que ce que le clan accepte de lui confier.

◆ L'alambic et les hydrolats

L'alambic chauffe la plante dans l'eau ; la vapeur emporte ses parfums, se refroidit dans le serpentin et retombe en gouttes. On recueille un hydrolat, eau parfumée et douce, utile pour laver les yeux, la peau et les plaies propres, et parfois quelques gouttes d'huile essentielle, très concentrée, qui ne s'emploie jamais pure. Le même appareil donne l'alcool fort qui désinfecte la peau et les instruments.

◆ Une plante rare n'est pas un miracle

Grand Line abrite des plantes qu'on ne trouve nulle part ailleurs : fougères géantes des îles préhistoriques, lichens des îles d'hiver, fleurs qui ne poussent que sous un climat d'une seule île. Elles soignent parfois mieux ou plus vite qu'un simple ordinaire, mais jamais au-delà de ce qu'un corps peut faire : aucune ne referme une plaie en une nuit ni ne rend plus fort au combat. L'expert les essaie avec prudence et note tout.

À retenir par l'élève

- Drum : un médecin appartient aux malades, jamais aux puissants.
- Kumate : un savoir de clan, transmis de bouche à oreille ; on n'apprend que ce qu'il confie.
- Alambic : chauffe douce, on recueille l'hydrolat ; l'huile essentielle ne s'emploie jamais pure.
- Une plante rare soigne mieux, jamais par miracle.
- Toute plante nouvelle est essayée en petit, sur la peau d'abord, et notée au registre.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Monter l'alambic**
   Le maître vérifie que la cuve, le chapiteau et le serpentin sont propres et sans fuite, rince le tout à l'eau bouillante, et remplit le bassin du serpentin d'eau froide. Il pose l'alambic sur un réchaud doux, jamais sur une flamme vive.

2 **Charger la cuve**

Il met dans la cuve les fleurs fraîches de lavande ou les feuilles de thym, et les couvre d'eau de source jusqu'aux deux tiers. Il ferme le chapiteau et lute les jointures avec une pâte de farine et d'eau pour que la vapeur ne fuie pas.

3 **Conduire la chauffe**

Il chauffe doucement jusqu'au frémissement, puis tient ce feu. Il change l'eau du bassin quand elle tiédit. Les premières gouttes tombent dans le flacon : elles doivent sentir fort la plante, sans odeur de brûlé.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI Écoulement régulier, goutte à goutte, hydrolat parfumé et clair.
RATÉ Feu trop vif : la plante brûle au fond de la cuve, l'hydrolat sent le roussi et doit être jeté ; il faut nettoyer et recharger.

4 **Séparer et conserver**

Il laisse reposer le flacon : quelques gouttes d'huile essentielle flottent à la surface. Il les recueille à part dans un minuscule flacon étiqueté « jamais pur », et garde l'hydrolat dans des flacons teintés, au frais, à utiliser dans les semaines qui suivent.

5 **Lire une page de Drum**

Il ouvre un ancien registre de médecin de Drum (ou sa copie) et le lit avec l'élève : la façon de décrire un cas, de suivre un malade sur des mois, de noter les échecs. Il fait comparer avec le registre de l'élève et corriger ce qui manque.

6 **Recevoir un savoir Kumate**

Si l'élève a gagné la confiance d'une branche Kumate en RP, le maître montre comment on reçoit ce savoir : écouter sans écrire devant le conteur, répéter jusqu'à ce qu'il approuve, ne jamais le transmettre hors de ceux qu'il désigne. Sinon, il explique pourquoi l'élève ne doit pas chercher à l'arracher.

`/roll` TRÈS DIFFICILE **85+**

RÉUSSI Le conteur Kumate juge l'élève digne : il lui confie un remède ou un geste, que l'élève pourra employer mais jamais divulguer.
RATÉ Le conteur se tait et l'élève doit gagner la confiance du clan autrement, par ses actes en RP, avant de demander à nouveau.

7 **Essayer une plante rare**

Devant une plante de Grand Line décrite au registre, il commence petit : une compresse d'infusion légère sur un coin de peau saine, pendant un jour, en surveillant rougeur et démangeaisons. Il compare son effet à un simple ordinaire sur un mal identique et note tout.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI L'élève établit l'usage réel de la plante et ses limites ; elle entre dans sa pharmacopée.
RATÉ La peau réagit : l'élève arrête aussitôt, lave, note la réaction, et la plante reste interdite d'usage jusqu'à nouvel essai.

8 **Inscrire à la pharmacopée**

Il fait inscrire au registre de pharmacopée la plante, l'île, la partie utilisée, la préparation, l'usage, les limites et les réactions observées, avec la date et la signature. Une plante non inscrite ne se donne à personne.

PRATIQUE

EXERCICE	L'élève distille un hydrolat de thym à l'alambic, de la charge de la cuve à la mise en flacon. Puis le maître lui présente une fougère d'une île préhistorique dont un marin dit qu'elle « guérit les brûlures en une nuit » : l'élève démêle le vrai du faux, l'essaie avec prudence et l'inscrit à la pharmacopée avec des usages réalistes.
RÉUSSI SI	Hydrolat clair et parfumé, huile essentielle étiquetée « jamais pur », plante rare essayée par étapes, inscrite avec des usages et des limites crédibles.

Erreurs fréquentes

- Chauffer l'alambic trop fort : la plante brûle, tout est perdu.
- Employer l'huile essentielle pure sur une plaie : brûlure de la peau.
- Croire au remède miracle d'un marchand : le malade n'est pas soigné.
- Divulguer un savoir Kumate confié sous le secret : le clan rompt tout lien.

Sur Grand Line

Chaque branche Kumate de l'île de Fushia garde, dit-on, une part différente du savoir de Little Garden : aucune ne le possède en entier. C'est pour cela que la Grande Ramification a sauvé le clan, et que nul ne peut le piller d'un seul coup.

COURS 5 SUR 5

FORMER UN SUCCESSEUR

OBJECTIF	Préparer un futur maître : choisir un élève, lui transmettre le métier grade par grade, l'évaluer avec justice et lui confier ses registres.
DURÉE	40 min
MATÉRIEL	Les fiches de grade du métier · Registre médical et registre de pharmacopée · Herbier personnel · Trousse complète · Un élève débutant joué par un autre joueur ou le maître
JETS	3 jets `/roll` pendant la pratique

THÉORIE

◆ Pourquoi transmettre

Un médecin meurt en mer plus souvent qu'au lit. Si son savoir n'est que dans sa tête, il disparaît avec lui, et l'équipage se retrouve sans soins au pire moment. Les Kumate l'ont compris avant tout le monde : chaque génération enseigne la suivante et y ajoute ce qu'elle a appris. Former un successeur fait partie du métier, au même titre que soigner.

◆ Montrer, faire faire, laisser faire

On transmet un geste en trois temps. D'abord le maître montre en expliquant à voix haute. Puis l'élève fait sous ses yeux, et le maître corrige tout de suite, main sur la main si besoin. Enfin l'élève fait seul, et le maître regarde sans intervenir sauf danger. On ne passe au temps suivant que quand le précédent est sûr.

◆ Juger avec justice

Un bon maître ne fait pas passer un élève parce qu'il l'aime bien, ni ne le retient parce qu'il en a besoin. Il juge sur des critères connus d'avance, les mêmes pour tous : ceux des fiches de grade. Il dit clairement ce qui manque et quand on pourra retenter.

À retenir par l'élève

- Montrer, faire faire, laisser faire : jamais dans le désordre.
- Un geste raté se corrige **tout de suite**, sans humilier.
- Les critères d'épreuve sont connus d'avance et les mêmes pour tous.
- Les registres se transmettent avec le métier.
- Un futur maître doit savoir enseigner, pas seulement soigner.

LE GESTE, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. **Choisir l'élève**
   Le maître observe longtemps avant de choisir : des mains calmes, la patience de bien laver ses mains trente secondes même pressé, l'honnêteté de dire « je ne sais pas », le respect des malades. Il préfère un élève lent et sûr à un élève brillant et imprudent.

2. **Bâtir le plan d'enseignement**
   Il reprend les fiches de grade et trace pour l'élève un chemin : quels cours, dans quel ordre, combien de temps de pratique entre chaque. Il l'écrit au registre et le montre à l'élève pour qu'il sache où il va.

3 Donner une leçon de débutant

Devant le maître, l'expert donne lui-même le cours d'infusion et de décoction à un débutant : il montre en parlant, fait faire, corrige, puis laisse faire. Il doit donner exactement les chiffres du référentiel, pas un de plus.

`/roll` DIFFICILE **70+**

RÉUSSI Le débutant réussit son infusion et sa décoction sans erreur : la leçon était claire.
RATÉ Le débutant se trompe de méthode : l'expert a parlé trop vite ou sauté une étape, il reprend la leçon depuis le début avec un rythme plus lent.

4 Corriger sans humilier

Quand le débutant se trompe, l'expert arrête le geste, montre ce qui ne va pas et pourquoi, refait devant lui, puis lui fait recommencer. Il ne rit jamais d'une erreur devant l'équipage et félicite précisément ce qui est réussi.

`/roll` NORMAL **50+**

RÉUSSI L'élève corrige son geste et garde confiance.
RATÉ L'élève se braque et n'ose plus essayer : l'expert doit prendre le temps de le rassurer avant de reprendre.

5 Faire passer une épreuve

L'expert fait passer au débutant l'épreuve de son grade en suivant la fiche à la lettre : déroulé, critères, jets. Il annonce le résultat avec les raisons, et en cas d'échec le délai et le cours à refaire.

6 Transmettre les registres

Il ouvre ses registres à l'élève avancé : malades, poisons, pharmacopée. Il lui fait lire les cas où il s'est trompé, et lui apprend à tenir les siens. Au jour venu, il lui confie une copie, ou l'original s'il quitte le navire.

7 Se présenter au grade de maître

Quand l'expert a mené un élève au moins jusqu'au grade d'apprenti, il se présente à son propre maître pour l'épreuve de maîtrise. Il apporte ses registres, son herbier, sa trousse et le témoignage de son élève.

`/roll` TRÈS DIFFICILE **85+**

RÉUSSI Le maître juge l'enseignement de l'expert digne de la maîtrise : il est autorisé à se présenter à l'épreuve finale.
RATÉ Le maître relève des lacunes dans la transmission : l'expert doit former encore un élève ou combler les manques avant de se représenter.

PRATIQUE

EXERCICE	Un joueur débutant, ou le maître jouant un débutant maladroit, est confié à l'expert. Celui-ci prépare un plan d'enseignement écrit, donne le cours d'infusion et de décoction en suivant la fiche débutant, corrige au moins deux erreurs, puis fait passer une partie de l'épreuve de la garde de l'officine.
RÉUSSI SI	Le débutant apprend réellement le geste, les chiffres donnés sont exactement ceux du référentiel, les erreurs sont corrigées sans humiliation et l'épreuve est jugée sur ses critères.

Erreurs fréquentes

- Faire à la place de l'élève : il n'apprend rien.
- Donner des chiffres différents du référentiel : les élèves des différents maîtres ne s'entendent plus.
- Laisser faire seul avant que le geste soit sûr : accident sur un vrai malade.
- Faire passer un élève par amitié : il blessera quelqu'un plus tard.

Sur Grand Line

Chez les Kumate, dit-on, un soigneur n'est vraiment reconnu que le jour où son propre élève sauve une vie sans lui. Beaucoup d'experts de Grand Line ont fait leur cette règle, quel que soit leur pavillon.

CE QUE LE GRADE PERMET

CE QUE L'ÉLÈVE PEUT FABRIQUER

Ce qu'un artisan de grade expert peut produire en RP. Tout ce qui sort de cette liste attend le grade suivant.

Autorisé

- Diagnostic complet et registre médical d'équipage.
- Antidotes en RP, uniquement pour un poison identifié avec certitude (jeu narratif, sans formule).
- Soins des envenimations (serpents, poissons venimeux, méduses).
- Plan d'épidémie : isolement, hygiène, registre, déclaration de quarantaine.
- Hydrolats, huiles essentielles et alcool fort distillés à l'alambic.
- Remèdes de plantes de Grand Line inscrites à sa pharmacopée.
- Plan d'enseignement et épreuves des grades débutant et apprenti.

Pas encore

- Faire passer l'épreuve d'adepte ou d'expert à un élève (réservé au maître).
- Diriger un hôpital ou une école de médecine (réservé au maître).
- Divulguer un savoir Kumate reçu sous le secret.
- Préparer un poison, quel qu'en soit le prétexte.

À POSER À L'ORAL

QUESTIONS DE CONTRÔLE

Le maître en pose quelques-unes en fin de cours et avant l'épreuve. L'élève répond de mémoire, avec ses mots : le sens compte plus que la formule exacte.

N°	QUESTION	RÉPONSE ATTENDUE
1	Qu'est-ce que l'anamnèse ?	L'histoire du malade, racontée et reprise dans l'ordre.
2	Dans un diagnostic différentiel, quelles maladies écarte-t-on en premier ?	Les plus dangereuses, même si elles sont rares.
3	Quand pense-t-on au poison ?	Mal soudain chez un bien-portant, plusieurs malades après un même repas, signes qui ne ressemblent à aucune maladie.
4	Pourquoi garde-t-on un échantillon ?	Pour identifier le poison : sans identification, pas d'antidote.
5	Que ne fait-on jamais sur une morsure de serpent ?	Inciser, sucer ou poser un garrot.
6	Comment soulage-t-on une piqûre de poisson à épines venimeuses ?	Membre plongé dans une eau très chaude, supportable, testée d'abord sur sa propre main.
7	À partir de combien de malades parle-t-on d'épidémie ?	Trois malades aux mêmes signes.
8	Quand lève-t-on l'isolement à bord ?	Après 14 jours sans aucun nouveau malade.
9	Que signifie le pavillon jaune ?	Navire touché par une maladie, qui demande la quarantaine au port (40 jours par tradition).
10	Que retient-on de Flevance ?	Une maladie qui fait peur n'est pas forcément contagieuse : on vérifie avant de condamner.
11	Que recueille-t-on à l'alambic ?	Un hydrolat, quelques gouttes d'huile essentielle à ne jamais employer pure, ou de l'alcool fort.

N°	QUESTION	RÉPONSE ATTENDUE
12	Quels sont les trois temps de la transmission d'un geste ?	Montrer, faire faire, laisser faire.

PASSAGE AU GRADE MAÎTRE

LE NAVIRE MALADE

DURÉE	40 min
JURY	Un maître du métier (personnage animateur, puis joueur maître)

Déroulé

- Le maître présente un cas trompeur sur fiche : l'expert mène l'histoire, l'examen et le diagnostic différentiel jusqu'à trancher.
- Deux autres marins tombent malades avec des signes proches : l'expert doit dire s'il s'agit d'un poison ou d'une épidémie, et agir en conséquence.
- Il conduit les secours, garde l'échantillon ou isole, cherche la source et tient le registre.
- À l'arrivée au port, il fait sa déclaration au médecin du port sous pavillon jaune s'il le faut.
- Il donne enfin un court cours à un débutant, sur un geste tiré au sort dans la fiche débutant.
- Le maître pose quatre questions orales tirées de la liste du grade.

Jets de l'épreuve

MOMENT	SEUIL	RÉUSSI	RATÉ
Diagnostic du cas trompeur Très difficile	**85+**	Diagnostic juste et argumenté.	Mauvais diagnostic : l'expert peut le réviser une fois si un nouveau signe apparaît ; sinon l'épreuve est manquée.
Poison ou épidémie Difficile	**70+**	L'expert reconnaît la nature du mal et agit en conséquence.	Confusion : il isole pour un poison ou cherche un poison dans une épidémie ; le maître laisse la situation s'aggraver d'un cran et l'expert doit se rattraper par la méthode.
Recherche de la source Très difficile	**85+**	Source trouvée et supprimée.	Source introuvable : l'expert doit tenir par l'hygiène et l'isolement ; s'il ne le fait pas, l'épreuve est manquée.
Leçon au débutant Difficile	**70+**	Le débutant maîtrise le geste en fin de leçon.	Le débutant n'a pas compris : l'expert peut reprendre une fois ; un second échec fait manquer l'épreuve.

Critères de réussite

- Histoire et examen complets, hypothèses dangereuses écartées en premier.
- Distinction juste entre poison et épidémie, et conduite adaptée.
- Aucun antidote donné sans identification, aucun dosage inventé.
- Registre clair, utilisable par un successeur.
- Leçon au débutant claire, chiffres conformes au référentiel, erreurs corrigées sans humilier.

Échec

Échoue à coup sûr l'expert qui donne un antidote sans poison identifié, invente un dosage, cache une épidémie au port, abandonne un malade par peur de la contagion, ou enseigne des chiffres contraires au référentiel. Il refait le cours concerné et ne peut se représenter qu'au bout de 14 jours de jeu.

COMMUN AUX 4 GRADES

REPÈRES OFFICIELS DU MÉTIER

Les seuls chiffres à donner en cours. Ils sont identiques dans tous les guides d'herboristerie.

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	VALEUR
Constantes vitales	Pouls d'un adulte au repos	**60 à 100 battements par minute**
Constantes vitales	Respiration d'un adulte au repos	**12 à 20 cycles par minute**
Constantes vitales	Température normale du corps	**36,5 à 37,5 °C**
Constantes vitales	Fièvre	**Dès 38 °C ; dangereuse au-delà de 40 °C (refroidir sans attendre)**
Constantes vitales	Hypothermie	**En dessous de 35 °C**
Préparations	Infusion (fleurs, feuilles)	**Eau frémissante à 90-95 °C versée sur la plante, 5 à 10 min à couvert**
Préparations	Dose courante d'une tisane	**1 cuillère à soupe de plante sèche pour 250 ml d'eau (le double en plante fraîche)**
Préparations	Décoction (racines, écorces, graines)	**Départ à l'eau froide, frémissement 10 à 20 min, puis 10 min de repos à couvert**
Préparations	Macération à froid (guimauve, plantes à mucilage)	**8 à 12 h dans l'eau froide, puis filtrer**
Préparations	Teinture	**1 part de plante sèche pour 5 parts d'alcool fort (40 à 60°), 3 semaines à l'ombre, secouer chaque jour**
Préparations	Huile macérée (calendula, millepertuis, arnica)	**Plante sèche couverte d'huile de 2 cm, 3 à 4 semaines, puis filtrer**
Préparations	Onguent	**1 part de cire d'abeille pour 5 parts d'huile macérée, fondues au bain-marie**
Préparations	Cataplasme	**Pose de 20 à 30 min, 2 à 3 fois par jour, toujours sur peau propre**
Cueillette et séchage	Feuilles	**Avant la floraison, le matin une fois la rosée évaporée**
Cueillette et séchage	Fleurs	**À peine ouvertes, par temps sec, en fin de matinée**
Cueillette et séchage	Racines et écorces	**Racines à l'automne ; écorces au printemps, à la montée de sève, sur les branches seulement**

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	VALEUR
Cueillette et séchage	Séchage	**À l'ombre, au sec et aéré, jamais au-dessus de 35 °C ; 1 à 3 semaines, jusqu'à ce que la plante casse net**
Cueillette et séchage	Conservation des plantes sèches	**Bocal fermé, à l'abri de la lumière : 1 an (racines et écorces : 2 ans)**
Hygiène et soins	Lavage des mains	**Eau et savon, 30 secondes, ongles et poignets compris**
Hygiène et soins	Stérilisation des instruments	**20 min dans l'eau bouillante, puis séchage sur linge bouilli**
Hygiène et soins	Brûlure	**Refroidir 15 min sous une eau fraîche (15 à 25 °C), jamais de glace**
Hygiène et soins	Garrot	**5 à 7 cm au-dessus de la plaie, jamais sur une articulation ; heure notée ; jamais desserré avant le médecin**
Hygiène et soins	Suture	**Dans les 6 h après la blessure ; points retirés à 5 jours au visage, 10 jours sur le corps, 14 jours sur une articulation**
Hygiène et soins	Massage cardiaque	**100 à 120 compressions par minute, enfoncement de 5 à 6 cm, 30 compressions pour 2 insufflations**
Hygiène et soins	Triage des blessés	**Rouge : immédiat ; jaune : urgent, peut attendre 1 h ; vert : peut marcher, attend ; noir : hors de portée des soins**
Vie en mer	Eau de boisson d'un marin	**2 à 3 litres par jour, davantage sous le soleil ou à l'effort**
Vie en mer	Solution de réhydratation	**1 litre d'eau bouillie refroidie, 6 cuillères à café rases de sucre, 1/2 cuillère à café de sel**
Vie en mer	Scorbut	**Apparaît après 1 à 3 mois sans vivres frais ; prévention : agrumes, choucroute, légumes et herbes fraîches**
Vie en mer	Quarantaine des ports	**40 jours par tradition ; à bord, isolement jusqu'à 14 jours sans nouveau malade**
Plantes courantes	Camomille (fleurs)	**Apaise, aide la digestion et le sommeil ; en compresse tiède sur les yeux irrités**
Plantes courantes	Thym et sauge (feuilles)	**Toux, maux de gorge, bouche ; infusion, gargarisme, inhalation**
Plantes courantes	Gingembre (racine) et menthe poivrée (feuilles)	**Nausées et mal de mer ; décoction pour le gingembre, infusion pour la menthe**
Plantes courantes	Arnica (fleurs)	**Coups, bosses et bleus en usage externe seulement : jamais bue, jamais sur plaie ouverte**
Plantes courantes	Calendula, plantain, achillée	**Petites plaies, piqûres, cicatrisation ; l'achillée aide à arrêter les petits saignements**

CATÉGORIE	ÉLÉMENT	VALEUR
Plantes courantes	Écorce de saule et reine-des-prés	**Fièvre et douleurs ; décoction pour le saule, infusion pour la reine-des-prés**

VOCABULAIRE DU GRADE

LEXIQUE DU GRADE

Les mots nouveaux de ce grade. L'élève doit les connaître et les employer avant l'épreuve.

Alambic : Appareil de distillation : cuve, chapiteau et serpentin refroidi.

Anamnèse : Histoire de la maladie racontée par le malade et reprise par le médecin.

Antidote : Contrepoison propre à un poison précis.

Cas index : Premier malade d'une épidémie.

Contagion : Passage d'une maladie d'une personne à une autre.

Diagnostic différentiel : Liste des maladies possibles pour un même tableau, éliminées une à une.

Échantillon : Reste du plat, de la plante ou de la vomissure gardé pour identifier un poison.

Envenimation : Empoisonnement par le venin d'un animal.

Épidémie : Maladie qui frappe plusieurs personnes en même temps dans un même lieu.

Huile essentielle : Essence très concentrée d'une plante, recueillie à l'alambic, jamais employée pure.

Hydrolat : Eau parfumée recueillie par distillation d'une plante.

Mydriase : Pupilles anormalement dilatées.

Myosis : Pupilles anormalement rétrécies.

Pavillon jaune : Pavillon hissé par un navire touché par une maladie, qui demande la quarantaine.

Pharmacopée : Recueil des remèdes connus, de leurs préparations et de leurs usages.

Pronostic : Ce que le médecin prévoit de l'évolution de la maladie.

Quarantaine : Isolement imposé à un navire ou à des personnes pour arrêter une maladie.

Registre médical : Livre où chaque malade a sa page : histoire, examen, traitement, évolution.

Toxique : Substance qui empoisonne le corps.

Venin : Poison injecté par un animal en mordant ou en piquant.

COMMUN AUX 4 GRADES · 100 TERMES

GRAND LEXIQUE DU MÉDECIN-HERBORISTE

Le vocabulaire du métier tel qu'on le parle à l'atelier. Le maître l'emploie en cours et attend des élèves qu'ils l'adoptent au fil des grades.

Abcès : Poche de pus enfermée sous la peau, chaude, rouge et douloureuse.

Aiguille courbe : Aiguille en arc de cercle qui entre et ressort facilement des berges d'une plaie.

Alambic : Appareil de distillation : cuve, chapiteau et serpentin refroidi.

Alcoolat : Alcool chargé de l'odeur et des vertus d'une plante par passage à l'alambic.

Amputation : Ablation d'un membre perdu, en dernier recours, pour sauver la vie du blessé.

Antidote : Contrepoison propre à un poison précis.

Apothicaire : Celui qui prépare et délivre les remèdes dans son officine, selon les recettes de la pharmacopée.

Asepsie : Ensemble des gestes qui empêchent d'apporter des germes là où l'on soigne.

Attelle : Support rigide qui immobilise un membre blessé.

Balance : Instrument à deux plateaux et à poids qui sert à peser plantes et ingrédients avant chaque préparation.

Bandage : Bande de toile enroulée qui maintient un pansement ou soutient une articulation.

Baume : Préparation grasse et parfumée, souvent à base de résine, qui calme la peau et protège une plaie refermée.

Bocal : Pot de verre bien bouché où l'on garde plantes sèches et préparations à l'abri de l'air et de l'humidité.

Cataplasme : Pâte de plante écrasée ou d'argile posée sur la peau et maintenue par un linge.

Cautérisation : Brûlure volontaire d'une plaie au fer rouge pour arrêter le sang ou l'infection.

Cérat : Onguent riche en cire, plus ferme, qui protège et adoucit la peau gercée ou brûlée.

Chapiteau : Couvercle en dôme de l'alambic qui recueille les vapeurs et les conduit vers le serpentin.

Charpie : Fils de vieux linge effilochés et ébouillantés, dont on garnit une plaie pour absorber sang et humeurs.

Chirurgien de marine : Soigneur embarqué qui panse, recoud, extrait les balles, réduit les fractures et ampute à bord.

Compresse : Linge plié, sec ou trempé dans une préparation, posé sur la peau ou une plaie.

Contrepoison : Tout remède qui combat les effets d'un poison ; l'antidote en est la forme propre à un seul poison.

Contusion : Coup qui écrase la chair sans ouvrir la peau, laissant bosse et bleu.

Convalescence : Période de repos où le malade tiré d'affaire reprend peu à peu ses forces.

Coup de chaleur : Surchauffe du corps au soleil ou à l'effort, avec confusion.

Cucurbite : Cuve basse de l'alambic, posée sur le feu, où chauffent l'eau et les plantes.

Cueillette : Récolte des plantes au bon moment, au bon endroit et par temps sec.

Décoction : Racines, écorces ou graines frémissant longtemps dans l'eau partie froide.

Délire : Esprit égaré qui parle et voit sans suite, souvent au plus fort d'une fièvre.

Détersion : Nettoyage d'une plaie qui en retire saletés, pus et débris.

Diète : Régime alimentaire réglé selon le mal, parfois réduit au bouillon et à l'eau.

Digestion : Macération tenue au chaud, sans jamais bouillir, pour tirer davantage de la plante.

Droguier : Armoire ou collection où l'apothicaire range ses drogues : plantes sèches, racines, écorces et résines.

Dysenterie : Diarrhée violente avec coliques et sang, qui vide le corps de son eau et court vite dans un équipage.

Eau distillée : Eau recueillie au bout du serpentin, débarrassée de ses impuretés, qui sert à laver et à préparer.

Écorce : Peau protectrice d'un arbre ou d'un arbuste, comme celle du saule, prélevée sur de jeunes branches.

Électuaire : Pâte molle faite de poudres de plantes liées au miel ou au sirop, prise à la cuillère.

Élixir : Remède liquide à base d'alcool et de sucre, qui réunit plusieurs plantes.

Emplâtre : Préparation épaisse et collante étalée sur un linge, qui tient seule sur la peau.

Entorse : Articulation tordue, gonflée et douloureuse, sans os cassé.

Étamine : Toile fine à travers laquelle on filtre et on presse les préparations.

Étiquetage : Inscription sur chaque bocal du nom de la plante, de la partie récoltée et de la date de cueillette.

Feuille : Partie verte et plate de la plante, cueillie avant la floraison et préparée en infusion.

Fièvre : Chaleur anormale du corps, souvent signe qu'il lutte contre un mal.

Fièvres : Fièvres qui reviennent par accès, attrapées dans les ports chauds, les marais et les îles humides.

Fil de soie : Fil fin et solide, ébouillanté avant usage, qui sert aux sutures et aux ligatures.

Frisson : Tremblement de froid qui annonce souvent la montée de la fièvre.

Fumigation : Soin par la fumée ou la vapeur de plantes que l'on brûle ou chauffe, pour assainir un lieu ou soulager le malade.

Gangrène : Mort d'une partie du corps, qui noircit et sent mauvais, faute de sang ou par infection.

Garrot : Lien serré autour d'un membre pour arrêter tout le sang en aval.

Gelure : Partie du corps (doigts, orteils, nez, oreilles) abîmée par un grand froid, d'abord blanche puis noire.

Graine : Partie de la fleur fanée qui renferme le germe d'une nouvelle plante, souvent broyée au mortier.

Hémorragie : Perte de sang abondante, visible par une plaie ou cachée à l'intérieur du corps.

Herbier : Recueil de plantes séchées et nommées, servant de référence pour les reconnaître.

Huile macérée : Huile dans laquelle on a laissé tremper une plante sèche plusieurs semaines.

Hydrolat : Eau parfumée recueillie par distillation d'une plante.

Infusion : Eau frémissante versée sur des feuilles ou des fleurs, laissée à couvert quelques minutes.

Inhalation : Vapeur d'eau chaude chargée de plantes que l'on respire, la tête couverte d'un linge.

Lancette : Petite lame pointue à deux tranchants qui sert à ouvrir un abcès.

Latex : Suc laiteux qui coule d'une tige ou d'une feuille cassée, souvent irritant et parfois toxique.

Lazaret : Bâtiment, île ou navire à l'écart où l'on garde en quarantaine les malades et les suspects.

Ligature : Fil noué serré autour d'un vaisseau qui saigne pour le fermer.

Luxation : Os sorti de son articulation, qu'il faut remettre en place.

Macération : Plante laissée longtemps dans un liquide froid (eau, huile ou alcool).

Mal de mer : Nausées, vertiges et vomissements causés par le roulis et le tangage du navire.

Mondage : Tri qui retire terre, parties abîmées et éléments inutiles d'une récolte avant le séchage.

Mortier et pilon : Bol épais et massette servant à broyer plantes sèches et graines.

Officine : Lieu où l'on range et prépare les remèdes.

Onguent : Mélange d'huile macérée et de cire d'abeille, à appliquer sur la peau.

Pharmacopée : Recueil des remèdes connus, de leurs préparations et de leurs usages.

Pilule : Petite boule de poudre de plantes liée au miel ou à la gomme, qu'on avale d'une gorgée d'eau.

Plante officinale : Plante reconnue pour ses vertus et inscrite à la pharmacopée.

Poison : Substance qui, entrée dans le corps, le dérègle gravement ou le tue.

Pot à onguent : Petit pot couvert de faïence ou d'étain où l'on conserve onguents, cérats et baumes.

Poudre : Plante sèche broyée au mortier puis passée au tamis.

Pouls : Battement du sang dans une artère, compté en battements par minute.

Principe actif : Substance contenue dans une plante qui agit réellement sur le corps.

Quarantaine : Isolement imposé à un navire ou à des personnes pour arrêter une maladie.

Racine : Partie souterraine de la plante, dure et souvent riche, qu'on prépare en décoction.

Réduction de fracture : Remise en place des morceaux d'un os cassé avant de l'immobiliser.

Rhizome : Tige souterraine rampante, comme celle du gingembre, qu'on prend souvent pour une racine.

Scalpel : Petit couteau de chirurgien à lame très fine, appelé aussi bistouri, qui ouvre la peau avec précision.

Scorbut : Maladie des longues traversées sans vivres frais : gencives qui saignent, fatigue, bleus.

Séchage à l'ombre : Séchage à l'air, à l'abri du soleil, qui garde aux plantes leur couleur et leurs vertus.

Serpentin : Tube enroulé plongé dans l'eau froide, où les vapeurs de l'alambic redeviennent liquides.

Simples : Plantes médicinales employées seules, sans mélange.

Sirop : Préparation sucrée ou miellée qui adoucit et conserve un remède.

Sommité fleurie : Partie haute et fleurie d'une tige, souvent la plus riche.

Sonde : Tige fine à bout arrondi pour suivre le trajet d'une plaie sans la déchirer.

Sosie toxique : Plante dangereuse qui ressemble à s'y méprendre à une plante médicinale.

Spatule : Lame plate et souple qui sert à mélanger, racler et étaler onguents et pâtes.

Suc : Jus tiré d'une plante fraîche que l'on écrase ou que l'on presse.

Suppuration : Écoulement de pus d'une plaie infectée.

Suture : Fermeture d'une plaie par des points de fil.

Syncope : Perte de connaissance brève : le malade tombe, pâle, puis revient à lui.

Teinture : Plante sèche macérée dans l'alcool fort.

Tige : Axe de la plante qui porte les feuilles et les fleurs.

Tire-balle : Longue pince à mors creux qui saisit une balle logée dans la chair pour la retirer.

Tisane : Boisson de plantes préparée en infusion ou en décoction, bue chaude ou tiède.

Venin : Poison injecté par un animal en mordant ou en piquant.

Vomitif : Remède qui fait vomir pour vider l'estomac d'un poison avalé peu de temps avant.