

# . VILLES .

*Quelle que soit leur taille, les villes du monde de Warhammer sont des endroits grouillants d'activité. Des camelots accostent les guerriers dans les rues pour leur vendre des bibelots alors que des marchands vantent la qualité de leurs produits. Pour le voyageur fatigué, de tels endroits sont comme une oasis dans un désert, offrant la promesse d'un repas décent et d'un véritable lit après les nuits passés dans les maïs des contrées sauvages.*

**M**alheureusement, toute ville a aussi une face cachée derrière le vernis séduisant et trompeur de la civilisation. Les voyageurs dépenaillés et hagards feraient bien de s'en méfier.

Les aventuriers sont considérés avec une certaine suspicion dans la plupart des villes et sont souvent évités ou ignorés. Les commerçants peuvent refuser de vendre à des étrangers vêtus de façon bizarre, fermant leurs magasins quand ils approchent. La milice locale s'intéresse souvent de près à de tels voyageurs, se renseignant sur leurs intentions, leur provenance et les événements qui se sont passés dans les endroits lointains qu'ils ont vus. Si les réponses des guerriers sont jugées insuffisantes pour apaiser les soupçons du capitaine des gardes, ils peuvent, dans le meilleur des cas, être conduits devant les magistrats locaux et jetés hors de la ville ou, dans le pire des cas, être convaincus de sorcellerie et menés au bûcher.



Hormis l'accueil mitigé que les guerriers peuvent rencontrer, il leur faut aussi se méfier des pickpockets, des voyous et autres bandits qui rôdent dans les ruelles sombres, prêts à agresser les imprudents pour les soulager de leur argent, voire de leur vie

## . DANS LA VILLE .

La première chose à faire quand les guerriers arrivent à leur destination est de désigner un joueur qui notera le temps passé dans la ville. La longueur du séjour des guerriers détermine ce qu'ils peuvent obtenir et ce qu'ils doivent dépenser pour survivre.

Chaque jour que les guerriers passent dans une ville, ils doivent respecter la procédure suivante :

- 1 Chaque guerrier peut entreprendre une Activité Citadine, qui est :
  - A Aller chez un commerçant pour acheter et vendre un ou plusieurs objets.
  - B Visiter un endroit spécial, tel que le Laboratoire de l'Alchimiste, la Guilde des Sorciers, le Temple, etc...
- 2 Chaque guerrier génère un Événement Citadin
- 3 Chaque guerrier doit payer ses Dépenses.

Les détails complets de chacune de ces options sont donnés dans les pages suivantes.

## - EVENEMENTS CITADINS -

Si voyager de ville en ville peut être hasardeux, vivre dans une cité grouillante du monde de Warhammer peut s'avérer dangereux.

Les villes grouillent de monde et il y a toujours une façon ou une autre pour des étrangers de s'attirer de graves ennuis. La plupart des habitants des villes se méfient des étrangers et, si quelque chose de suspect se passe dans la ville pendant le séjour des guerriers, ils seront probablement les premiers accusés. En même temps, les guerriers doivent se méfier des pickpockets, des bandits et des voleurs, et doivent éviter de se faire rouler en achetant des produits contrefaits.

Pour déterminer ce qui arrive à chaque guerrier durant son séjour, chaque joueur doit lancer 1D66 (2D6, le premier donne les dizaines, le deuxième les unités) après que son guerrier ait terminé ses activités de la journée, puis consulter le Tableau des Événements Citadins.

A la différence des hasards rencontrés pendant le voyage, les événements citadins sont lancés pour chaque guerrier individuellement, plutôt que pour le groupe dans son ensemble

## **EVENEMENTS CATASTROPHIQUES**

A la fin de la seconde semaine passée en ville, puis à la fin de chaque semaine suivante, en plus de lancer sur le Tableau des Événements Citadins pour chaque guerrier, vous devez lancer pour tout le groupe sur le Tableau des Événements Catastrophiques.

Ce tableau reflète la nature du monde de Warhammer, un lieu de luttes, de troubles et de dangers permanents, sous la menace des hordes hurlantes du Chaos. Alors que les guerriers restent trois mois dans une cité, demeurant dans d'excellentes auberges et s'imprégnant de l'atmosphère urbaine, des armées s'affrontent et des royaumes sont mis à bas. Les guerriers sont faits pour les donjons, pour détruire les ennemis du genre humain, pas pour se la couler douce dans les tavernes d'Altdorf.



## Tableau des Événements Catastrophiques

Lancez 2D6 sur le tableau suivant:

- 2 **Sédentarité.** Chaque guerrier lance 1D6. Celui qui a obtenu le plus petit résultat décide de se fixer en ce lieu. Sa carrière d'aventurier est terminée.
- 3 **Inondation.** Le fleuve tout proche inonde la ville, Tous les commerçants et les Lieux Spéciaux sont fermés jusqu'à ce que la crue cesse, forçant les aventuriers à quitter la ville et à se mettre immédiatement en route vers l'aventure suivante.
- 4 **Attaque.** La ville est attaquée par une bande de gobelins et d'orques en maraude. Les guerriers sont recrutés pour la défense. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier sur le tableau suivant :
- |       |  |
|-------|--|
| 1     | Votre guerrier tombe des remparts de la ville et est tué par les créatures hurlantes.  |
| 2     | Votre guerrier est sérieusement blessé et doit être retiré du combat. Ses Points de Vie d'origine sont réduits de façon permanente de 1D6.   |
| 3 - 6 | Les orques et les gobelins sont repoussés et les guerriers entament la poursuite. Hélas, lorsque le dernier peau verte est tué, les guerriers constatent qu'ils sont maintenant à six semaines de la ville. Ils peuvent y retourner ou explorer des cavernes proches et commencer ainsi leur prochaine aventure. |
- 5 **Inflation.** Les temps sont durs et des produits généralement faciles à se procurer sont maintenant un vrai luxe. Tous les prix, y compris les dépenses (voir cidessous) sont multipliés par 4 aussi longtemps que les guerriers restent dans cette ville.
- 6 - 9 **Calme Plat.** Aucun Evénement. La semaine se passe tranquillement.
- 10 **Epidémie.** La ville est frappée par une maladie virulente qui touche toute la région. Les guerriers ont le choix. Ils peuvent rester dans la ville, au risque d'attraper la maladie, ou se diriger immédiatement vers leur prochaine aventure.  
Si les guerriers décident de rester, lancez 1 D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier tombe malade et meurt.
- 11 **Incendie.** Un incendie se déclare et la ville est bientôt entièrement en flammes. Non seulement la ville est-elle très endommagée mais, en plus, les guerriers en sont rendus responsables et expulsés.
- 12 **Peste.** Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus petit résultat est atteint de la peste. S'il n'est pas soigné, au prix de 106 x 200 ors, le guerrier subit une terrible agonie et meurt.



## - DEPENSES -

A la différence de la vie dans les terres sauvages, quand les guerriers sont en ville il leur faut payer leurs frais, appelés dépenses. Ces dépenses couvrent la nourriture, le logement et autres frais que les guerriers peuvent avoir quand ils se trouvent entre deux aventures. Le montant des dépenses dépend de la taille de la ville dans laquelle le groupe se trouve.

Lieu	Dépenses
Village	1 pièce d'or par jour
Ville	2 pièces d'or par jour
Cité	3 pièces d'or par jour

Les guerriers peuvent rester dans une ville aussi longtemps qu'ils le veulent, en considérant que rien ne les presse, mais chaque aventurier doit payer chaque soir son lit et son couvert.

### Fauché ?

Si votre guerrier est incapable de régler ses dépenses, il doit vendre de l'équipement pour couvrir sa dette. Si cela ne lui procure pas assez d'argent, il doit immédiatement quitter la ville et attendre ses compagnons au-dehors.

### Attendre Dehors

Il peut arriver qu'un ou plusieurs guerriers soient expulsés de la ville, généralement pour des actions (qu'ils les aient réellement commises ou non) qu'ils n'auraient pas dû faire. Dans ce cas, les guerriers concernés doivent attendre en dehors de la ville jusqu'à ce que les autres guerriers aient terminé leurs affaires et les rejoignent.

# . EVENEMENTS CITADINS .

## 11 EXPULSE

Le comportement sauvage de votre guerrier attire l'attention des autorités et il est expulsé de la ville. Il doit attendre les autres guerriers en dehors des portes de la ville. Tant qu'il est dehors, il doit payer ses dépenses normalement.

De plus, lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, votre guerrier est passé à tabac par les gardes, qui lui volent tout son or avant de l'expulser.

## 12 TIRE-LAINE

Alors que votre guerrier remonte une rue encombrée de gens, on lui vole sa bourse. Vous perdez 1 D6 x 20 pièces d'or.

## 13 JOURNEE TRANQUILLE

## 14 BONNE ACTION

Laissant prudemment l'essentiel de son or à l'auberge, votre guerrier va en ville, n'emportant qu'1 D6 x 20 pièces d'or avec lui. Alors qu'il traverse une rue, il remarque une vieille femme qui hurle que des brigands se sont introduits dans son grenier et lui volent ses maigres possessions. Toujours prêt à aider les pauvres gens, votre guerrier se précipite, grimpant les marches quatre à quatre. Alors qu'il entre dans une pièce faiblement éclairée, un sac est placé sur sa tête, rapidement suivi par un bon coup de gourdin derrière la nuque. Il se réveille quelques heures plus tard dans un caniveau avec un bon mal de tête et, sans surprise, tout son or a disparu.

## 15 INVESTISSEMENT

Dans un estaminet proche des quais, votre guerrier rencontre un jeune entrepreneur ambitieux qui projette d'établir un empire commercial sur le Vieux Monde. Il persuade votre guerrier d'investir 1 D6 x 50 pièces d'or en échange d'un certificat de partenariat.

A partir de maintenant, à la fin de chaque donjon, lorsque votre guerrier atteint la civilisation, il peut aller à la Guilde des Marchands et leur montrer son certificat. Consultant leurs livres, ils peuvent l'informer des résultats de la compagnie. Lancez 1 D6:

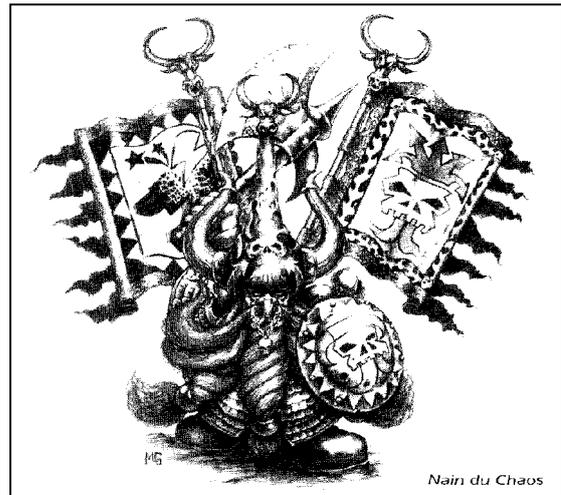
1 La compagnie a fait faillite, et votre investissement ne rapporte rien. De plus, vous devez 1 D6 x 50 pièces d'or aux marchands, en règlement de dettes.

La compagnie se débrouille bien, et les marchands vous avancent 1 D6 x 10 pièces d'or sur votre part de profits.

6 Les affaires tournent à fond ! Après avoir consulté leurs registres, les marchands vous avancent 1 D6 x 50 pièces d'or.

## 16 BAIN TURC

Votre guerrier passe le reste de sa journée dans les vapeurs d'un sauna, se remettant des effets de sa visite de la veille à la taverne. Quand il en sort, il se sent mieux qu'il ne l'a jamais été, et ajoute +1 point de façon permanente à ses Points de Vie d'origine.



## 21 BAGARRE

Votre guerrier se dispute avec un commerçant qui a essayé de lui faire payer très cher quelques babioles sans grande valeur. La dispute tourne très vite à la bagarre. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Votre guerrier est rossé et perd 200 pièces d'or.

2 Après une sacré bagarre contre le commerçant et ses acolytes, votre guerrier a le dessous et perd 100 pièces d'or.

3 Votre guerrier s'en sort avec le nez cassé et 50 pièces d'or perdues, mais le commerçant est dans un triste état.

4 Après une bagarre mémorable, votre guerrier envoie l'impudent commerçant ramasser ses dents au sol et prend 100 pièces d'or dans la caisse en dédommagement.

5 Votre guerrier désarme rapidement le commerçant. Avec une épée dirigée sur sa gorge, ce dernier n'a pas d'autre choix que de s'excuser et de vous offrir 200 pièces d'or en compensation.

6 Une demi-douzaine de sinistres individus, les gorilles du commerçant, surgissent des ombres et attaquent votre guerrier avec des couteaux, des matraques et des gourdins. Tranquillement, à l'aide de quelques bottes bien placées, vous les éliminez et videz leur bourse, récupérant ainsi 300 pièces d'or.

## 22 JOURNEE TRANQUILLE

## 23 ARNAQUE

Votre guerrier doit défausser un des achats qu'il a faits dans cette ville, car il s'agit d'un faux qui ne vaut rien !

## 24 CIRQUE

Un cirque itinérant s'est arrêté en ville et le guerrier passe sa journée à aller d'attraction en attraction. Après avoir vu la femme à barbe et la chèvre à deux têtes, il décide d'aller chez la diseuse de bonne aventure.

L'écriteau au-dessus de la porte devrait plutôt dire "Comment se faire voler son or", car pour un coût de 2D6 x 10 pièces d'or, votre guerrier n'apprend rien de plus que le fait que son destin est lié à celui d'un étranger grand et sombre d'Erengard !

### 25 RECOMPENSE

Votre guerrier voit une affiche annonçant la présence dans la région d'un criminel bien connu et offrant une récompense pour sa capture. Le criminel en question est grand, porte une cape noire et un chapeau et a l'accent d'Erengard. En lisant cette description, votre guerrier réalise qu'elle correspond à celle d'un personnage qu'il vient juste de croiser. Faisant demi-tour, il intervient au moment où l'individu entraîne un marchand inconscient dans une ruelle sombre. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Le criminel rit, tranche la gorge du marchand, jette le couteau et fuie en criant "A l'aide, un assassin !"

Très vite, votre guerrier est entouré par une foule hostile, et seuls ses meilleurs arguments (ainsi que 1 D6 x 50 pièces d'or) parviennent à persuader les gens de son innocence.

2-5 Votre guerrier sauve la vie du marchand qui lui donne 20 pièces d'or en récompense, mais le criminel réussit à prendre la fuite dans l'obscurité.

Votre guerrier libère le marchand et capture le criminel. On l'acclame et il reçoit une récompense de 100 pièces d'or.

### 26 FIANÇAILLES

A la suite d'une erreur d'identité, votre guerrier se retrouve entouré par un groupe de jeunes hommes en colère qui prétendent qu'il est fiancé à leur sœur. Menacé comme il l'est, votre guerrier le reconnaît, et le voilà promis à la charmante fille d'un fermier.

Le mariage est prévu pour demain. Votre guerrier doit donc quitter la ville immédiatement ou se retrouver marié...



### 31 DROGUE

Alors qu'il visite une auberge plutôt crasseuse, votre guerrier avale une curieuse boisson offerte par le patron. Après seulement une gorgée, le liquide fait effet : il a été drogué ! Lancez 1 D6 sur le tableau suivant : Votre guerrier se rend dans une auberge et se retrouve rapidement au beau milieu d'une partie de carte acharnée. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier a été empoisonné. Il a -1 en Endurance pour la durée du prochain donjon.

Le liquide en question n'est en fait qu'une très forte bière, pour laquelle votre guerrier a très vite un penchant. Le seul effet durable est un sacré mal de crâne le lendemain matin.

### 32 JOURNEE TRANQUILLE

### 33 LABEUR

Votre guerrier est employé pour une journée par un marchand pour transporter des balles de coton jusqu'à la rivière. Ce travail lui rapporte 20 pièces d'or.

### 34 GRANDE VIE

Tout à sa joie des repas plantureux et des lits confortables après de si longues semaines en expédition, votre guerrier dépense 50 pièces d'or de plus dans ce luxe.

### 35 DUEL

Votre guerrier est défié en duel par un duelliste professionnel qu'il a insulté dans une taverne. Le duel est programmé pour l'aube du lendemain. Votre guerrier peut soit quitter la ville immédiatement soit relever le défi.

Si votre guerrier participe au duel, lancez 1 D6 :

1 D'un seul coup d'épée bien placé, votre adversaire transperce le cœur de votre guerrier, qui tombe au sol, raide mort

2-4 Les deux duellistes combattent pendant des heures, s'infligeant plusieurs blessures légères. Finalement, le soleil se couche et le combat se termine sur un match nul. Le duelliste félicite votre guerrier pour son habileté et l'invite à souper dans la meilleure auberge de la ville.

5-6 Après quelques minutes, votre guerrier prend le dessus sur le duelliste et le tue. Sur son corps, il trouve 2D6 x 50 pièces d'or en bijoux et un trésor (prenez une carte de Trésor).

### 36 JOURNEE TRANQUILLE

### 41 JEU

Votre guerrier se rend dans une auberge et se retrouve rapidement au beau milieu d'une partie de carte acharnée. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Votre guerrier perd sévèrement et doit abandonner un trésor de son choix.

2 Votre guerrier perd 1 D6 x 20 pièces d'or.

3-4 Votre guerrier se retire du jeu sans gain ni pertes.

5 Votre guerrier gagne 1 D6 x 10 pièces d'or.

6 Votre guerrier gagne 3D6 x 10 pièces d'or.

### 42 JOURNEE TRANQUILLE

### 43 ENROLEMENT

Le Capitaine du Guet pense que votre guerrier peut être une recrue intéressante et, comme il manque de troupes, il l'enrôle pour une semaine. Votre guerrier peut tenter d'échapper au guet en payant un pot de vin de 2D6 x 10 pièces d'or ou s'engager dans le guet.

Si votre guerrier s'engage dans le guet, il n'a pas à payer de dépenses pendant la semaine et gagne 20 pièces d'or de salaire. Cependant, il n'a pas le temps d'aller chez les commerçants ou dans des Lieux Spéciaux. 44 MALADIE

Une maladie virulente frappe la ville sans crier gare et votre guerrier est lui aussi atteint. Il doit passer les deux prochains jours au lit en payant 10 pièces d'or par jour en médicaments en plus de ses dépenses normales. Tant que votre guerrier est au lit, vous n'avez pas à lancer sur ce tableau pour lui.

### 45 CHIEN DE COMPAGNIE

Votre guerrier est adopté par un petit chien. Il le suit partout, se cachant dans l'ombre pendant les combats puis réapparaissant une fois l'aventure terminée pour lécher généreusement son nouveau maître. Malheureusement, son appétit est au-delà de tout ce qu'on pourrait imaginer chez un si petit chien et il double les dépenses du guerrier. Votre guerrier peut le tuer s'il le veut, mais ce serait une chose cruelle et il lui en coûterait 1000 pièces d'or pour fournir un enterrement décent au petit animal !

Si votre guerrier a déjà un chien, relancez les dés sur ce tableau. Sinon, donnez-lui un nom et inscrivez-le sur la fiche d'aventure de votre guerrier.

## 46OLE!

Alors qu'il remonte la rue principale, votre guerrier entend des clameurs au coin de la rue. Un instant plus tard arrive un taureau écumant qui charge dans la rue, renversant les étalages et provoquant une panique. Votre guerrier peut le laisser passer en se cachant ou essayer de l'arrêter. S'il décide de se cacher et de laisser passer le taureau, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier se cache dans une ruelle sombre, attendant que la situation se calme. Alors qu'il jette un coup d'oeil dans la rue, une matraque vient frapper sa tête. Quand il reprend connaissance, sa bourse est plus légère de 100 pièces d'or.

4-6 Après une attente nerveuse de quelques longues minutes dans l'obscurité, votre guerrier voit enfin le taureau s'éloigner. Le danger est passé et votre guerrier peut à nouveau vaquer à ses occupations citadines.

Si votre guerrier décide de tenter d'arrêter le taureau, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-2 Votre guerrier fait signe aux passants de s'écarter et il bondit devant le taureau, l'épée tirée. Le taureau hésite une fraction de seconde à peu près, puis l'envoie dans la poussière avant de le piétiner en continuant son chemin. Puis la foule le piétine à son tour en poursuivant le taureau et votre guerrier reste tout seul à panser ses plaies.

3-4 Un seul coup d'épée tue net le taureau. Alors que la carcasse est encore secouée de spasmes, la foule hurle sa joie et jette 100 pièces d'or au guerrier. Puis le propriétaire du taureau arrive et lui soutire 150 pièces d'or. C'était son meilleur reproducteur, et il voulait qu'on l'arrête, pas qu'on le tue !

5-6 Votre guerrier lance un regard noir au taureau qui s'arrête, grogne et racle le sol. Passant une corde autour de son cou, votre guerrier le ramène à son étable. La foule hurle et jette 150 pièces d'or au guerrier.

## 51 MEURTRE

Votre guerrier est accusé de meurtre et jeté en prison. Le problème est finalement résolu, mais pas avant que les compagnons de votre guerrier n'aient payé une caution. Chaque guerrier du groupe sauf celui qui est accusé doit payer 1D6x5 pièces d'or aux autorités.

Si ses compagnons n'ont pas l'argent, votre guerrier doit passer 1D6 jours en prison. Quand il est en prison, il n'a pas à payer de dépenses ou à lancer sur ce tableau.

## 52 JOURNEE TRANQUILLE

## 53 CONTREFAÇON

Alors que votre guerrier tente d'acheter de l'équipement, le commerçant remarque que son or est contrefait et ne l'accepte pas. Regardant alors dans sa bourse, votre guerrier découvre qu'1D6 pièces d'or sont fausses. Défaussez-les en le notant sur sa fiche d'aventure.

Si votre guerrier n'a pas cette somme sur lui, et qu'il en a déjà dépensé dans cette ville, il doit immédiatement la quitter pour le prochain donjon avant que quiconque ait pu réaliser que l'or qui lui a été donné était faux.

## 54 MENDIANTS

Votre guerrier est accosté par des mendiants et, ému par leur triste sort, donne 5 pièces d'or à chacun des 2D6 +2 mendiants. S'il ne peut pas payer, il est lui-même un mendiant et doit lancer sur le tableau ci-dessous.

1 Votre guerrier est expulsé de la ville, reportez-vous à l'Événement n°1 t.

2-6 Votre guerrier gagne la coquette somme de 1 D6 x 10 pièces d'or en mendiant.

## 55 DETTE

Un créancier rattrape votre guerrier et demande le remboursement d'argent emprunté des années auparavant. La somme qu'avait empruntée votre guerrier n'était pas bien importante mais le taux d'intérêt est astronomique. Le montant est de 1 D6 x 20 pièces d'or. Si votre guerrier ne peut pas payer immédiatement, le créancier prend tout son or plus un équipement ou un trésor.

## 56 JOURNEE TRANQUILLE

## 61 DONATION

Convaincu par l'enseignement d'un prêtre, votre guerrier lui remet 1 D6 x 50 pièces d'or, vendant si nécessaire de l'équipement pour fournir la somme. La prochaine fois que votre guerrier participe à un combat et ne parvient pas à toucher son adversaire, il peut relancer l'attaque. Il peut ne le faire qu'une fois par donation faite (c'est-à-dire chaque fois qu'il obtient ce résultat sur ce tableau).

## 62 JOURNEE TRANQUILLE

## 63 CHASSE

Votre guerrier est invité par un groupe d'habitants à participer à une chasse nocturne. Juste avant le coucher du soleil, on lui apprend que la proie de ce soir est un grand Dahu, une bête au caractère terrifiant et aux mauvaises dispositions. Sa tâche consiste à prendre le matériel de chasse (un filet, un bâton avec une cloche et un sac rempli d'ail et à attendre au milieu des bois pendant que les autres chasseurs vont essayer de rabattre le Dahu vers lui.

Alors que le soleil se lève et que les chouettes retournent vers leurs nids, votre guerrier commence à se demander s'il n'est pas le dindon de la farce...

## 64 SORCELLERIE

Votre guerrier est accusé de sorcellerie et pourchassé dans les rues par une foule furieuse. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Votre guerrier s'échappe en sautant par dessus l'enceinte de la ville directement dans les eaux sales de la douve- Bombardé d'oeufs et de fruits pourris, il s'éloigne en titubant et n'a plus qu'à attendre ses compagnons.

4-5 Votre guerrier plonge dans une petite ruelle et s'échappe, mais à partir de maintenant il doit porter un déguisement pour sortir !

6 Votre guerrier se tourne brusquement vers la foule, et d'un ton coléreux exige des explications. Mouchant le meneur, il établit rapidement son autorité sur la foule, qui retourne peureusement à ses occupations, non sans avoir laissé 100 pièces d'or en guise de compensation.

## 65 JOURNEE TRANQUILLE

## 66 ACCIDENT

Alors que votre guerrier aide une vieille femme à traverser la rue encombrée, un chariot le renverse brutalement. La vieille dame le dégage doucement de sous la roue et l'emmène à l'infirmerie. Votre guerrier ne peut rien acheter ni visiter de Lieux Spéciaux pendant 1 D6 jours, le temps qu'il récupère. Tant qu'il est à l'infirmerie, vous n'avez pas à lancer pour lui sur ce tableau.