# *.LES CARNETS DU BALADINS ABYMOIS.*

**Par les Editions du Chênais,**
**12 rue des Danseurs, Lorgol,**
**Urguemand.**

**.Rédacteur en chef.**
Daerel Faërië
**.Equipe de rédaction.**
Daemon Lunargent
Musapha Ben Al'alazir
Elaine Vivargent
Slumpir Castelroc

# .LES CARNETS DES

# BALADINS:

# ABYME.

**Fait à Lorgol, Urguemand,
en l'an de l'harmonie 1450,
par les Editions du Chênais,
et l'aimable Mécénat de Dame Assyria,
Maîtresse de l'Académie des Arts d'Abyme.**

**Puisse vos routes toujours vous inspirez,
Amis Baladins.**

# ANTRODUCTION à ABYME:

**R**ares sont les villes à la puissance aussi évocatrice, invocatrice diront certaines mauvaises langues, qu'Abyme. Ville de tous les passages malgré sa position géographique entre les Cornes et la Province Liturgique. Ville des Gros, des Ambassades, des Démons, des Arts ou des Intrigues, Abyme est tout cela à la fois et plus encore. Cette ville a une âme vous diront tous ceux qui l'ont visités, et certains initiés connaissant le rite suicidaire de la Salanistre approuveront avec un petit sourire.

Abyme est une ville de carrefour, un lieu des plus cosmopolites, ouverte à tous (sauf aux Satyres), un arbre qui aspire la quintessence de la sève des Royaumes Crépusculaires. Mais c'est aussi une ville dangereuse, un portail sur les Abysses, où Conjurateurs et Princes-Voleurs font une loi secrète. Le vice et l'ordre font ici un curieux équilibre, entre le Palais des Gros et ses orgies et la froide rigueur du Palais d'Acier et de ses incorruptibles Magistrats. La ville de tous les possibles, où vous pouvez faire fortune en un jour tout comme vous pouvez mourir piétiné sous la botte d'un Géant de la
populeuse Place Centrale l'instant suivant de votre félicité.

C'est donc cet endroit si fameux, si célèbre, si excitant et si périlleux que nous vous présentons dans ce premier volet des Carnets des Baladins:

## Abyme, la cité du Nord, la ville des Démons.

## Informations préalables.

# .Comment aller à Abyme.

Il y a deux façons de se rendre à Abyme: par mer et par terre. Si vous préférez la voie maritime, n'importe quel navire marchand qui fera escale à Abyme pourra vous prendre. Mais question confort, cela ira de la confortable cabine de passager au hamac dans la cale. Néanmoins une alternative moins risquée consiste à prendre les nefs d'une de ces deux compagnies. La compagnie transcrépusculaire du dynamique capitaine Ventfort vous mènera à Abyme en faisant le tour des Royaumes. Bien entendu, selon où vous êtes, ce voyage est plus ou moins lents. Mais si vous êtes des Marches Modéhennes ou des Terres Veuves, c'est le mieux. Grand confort, rapidité et..... surtout aucun de ses navires n'ont eu  d'ennuis avec les Boucaniers. La deuxièmes compagnie est la concurrente directe de la Transcrépusculaire, la Compagnie Océane principalement basée à Rondecité, Lorgol et en Marches Modéhennes. Elle prend le parti de contourner les Cornes. Cependant, elle est en train de faire faillite. Ses bateaux ayant la fâcheuse habitude de disparaître une fois sur deux au large des Cornes. Mais si vous aimez le danger, et comme le patron est un ami nain (salut, Garak!!!), nous vous l'indiquons.
Par voie terrestre, vous avez vos pieds. Néanmoins, Abyme est plutôt mal entourée: la Province Liturgique, Lyphane, les marais Urguemands et la Janrénie ne sont pas des points de passage très faciles et très sûrs de nos jours (on nous rapporte régulièrement d'étranges phénomènes aux alentours de Sainte Escale, prudence alors!!!). Le mieux est de voyager en groupe. Trouvez-vous des amis ou rejoignez une caravane keshite. Rien de mieux. Et si vous devez passer par les marais, trouvez un passeur (je ne peux pas vous en conseiller un, ils aiment leur anonymat mais allez dans les auberges de Rochronde et ça devrait s'arranger) et ensuite rejoignez vite les grand'routes liturgiques et leurs foules. Vous serez plus en sécurité. Et bien assez vite, la dépression où se terre Abyme dans le Nord.
Bonne Route.

# .Localisation Géographique.

Abyme est situé dans le nord lointain des Royaumes Crépusculaires, coincée entre la Province Liturgique, les Cornes et l'océan boréal. Dans

une faille du terrain, proche des Abysses. Non loin de Rondecité, elle attire la gent de tous les royaumes par des chemins mille fois tracés.

# .HISTOIRE.

Nul ne se souvient des origines de la cité. Elle fut fondée comme un lieu de rencontre entre les diverses nations crépusculaires, un but diplomatique et pacifique. Sauf qu'elle était située sur une zone en contact avec les Abysses. Sauf que les nations se disputèrent et mirent du temps à s'accorder, retardant d'autant la construction de la cité. Apparté qui permit le développement de la conjuration à un rythme et une fréquence jamais atteinte.
Ce fut une épine dans le pied des Liturges, Abyme étant située sur leur territoire. Les Démons étaient pour eux la suprême abomination (si on excepte les Urguemands!!!). Nul ne sait pourquoi, mais les Liturges préférèrent abandonner la cité à son sort que la brider.
Et ainsi un nouveau pouvoir s'érigea. Les Gros devinrent l'aristocratie et le symbole d'Abyme, certains disent l'âme, tandis que les Magistrats du Palais d'Acier s'occupaient des lois et de leur maintien. Le tout en poursuivant la fonction diplomatique de la ville.
Abyme devint vite le carrefour politique, commercial, culturel et magique que l'on connait de nos jours. Mais aussi un foyer de perversion et de criminalité incroyable. La ville de tous les possibles, de tous les excès.
Le dernier évênement marquant en date à Abyme est une étrange histoire qui fit se liguer contre toute attente tous les ambassadeurs, il y a cinquante années. Une rumeur prétend que les Démons auraient trouver un moyen de rester sur l'Harmonde au-delà du temps des connivences. Une sombre histoire mêlant une romance entre un Opalin et une Méduse semble avoir fait éclater toute l'affaire. Mais nul n'en sait plus sur cette affaire communèment appelée la Romance.

# Pouvoirs et autorités

La ville connait cinq centres de pouvoirs. Deux sont officiels: les Gros et les Magistrats. Les Gros en leur palais donnant sur la Place Centrale sont l'âme de la ville. N'ayant aucun pouvoir réel, ils sont adulés par le peuple. Cependant cette amour va très loin. Tout comme leur union avec la ville. Lorsqu'un Gros sent le moment de fusionner avec l'âme de la cité, dit-on, ils vont sur un balcon de leur palais et se jettent pour atterrir flasquement sur le pavé. Mort, ils servent encore vu que la

masse misérable vivant auprès du Palais se jettent sur leur cadavre pour s'en nourrir. Hors cela, la vie des Gros n'est qu'orgie et mélancolie avec leurs courtisans et leurs médecins.
Les Magistrats sont le pouvoir réel de la ville. Ils édictent les lois et les font appliquer *stricto sensu*. Incorruptibles, ils permettent à la vile de ne pas sombrer dans l'anarchie qu'on pourrait attendre d'une ville pareille. Le Palais d'Acier veille à cela au moyen d'une milice qui dit-on est l'une des plus efficaces des Royaumes Crépusculaires. Il ne fait pas bon d'essayer de duper ou de corrompre ces gens. La corde vous attend sinon...
Un autre pouvoir est celui des Ambassadeurs. Sans eux, la ville ne serait rien. Mais il ne se mêle nullement des affaires de la ville sauf si les textes fondateurs de la cité comme terrain diplomatique sont bafoués. Autrement ils vaquent à leurs affaires d'Etat et de voluptés.
La loi s'applique en Abyme mais il n'y a pas de miracles. Les Princes-Voleurs à leur façon ont autant de pouvoirs que les Magistrats du Palais d'Acier. Ils trônent sur l'autre Abyme, celle des traffics et des délits. Cependant, une sorte de *statu quo* s'est instauré. les Magistrats savent la puissance de ces Princes-Voleurs tout comme ces derniers connaissent celles du Palais d'Acier. Ainsi chacun ignore l'autre, tant que certaines frontières ne sont pas franchies. Cela veut dire que les Princes-Voleurs acceptent les arrestations et les éxécutions si un voleur maladroit est pris. En contrepartie le Palauis d'Acier ne lance pas de rafle généralisée. En outre, les Princes-Voleurs ne touchent en aucun cas aux Ambassadeurs. Si c'était le cas, ce serait leur fin. Le crime est trop important à Abyme pour pouvoir le stopper, aussi les Magistrats acceptent l'organisation imposée par les Princes-Voleurs. Mais gare aux malfaiteurs indépendants. Ils seront pourchassés par les Magistrats et les Princes-Voleurs.
Le dernier pouvoir Abymois est celui des *Advocati Diaboli* qui régentent et encadrent la conjuration. Ils veillent aux relations Conjurateurs-Démons et punissent les fraudeurs. Mais là s'arrête leur fonction et ils ne cherchent pas à aller plus loin. Mais qui les dirige, nul ne sait mais les rumeurs les plus effrayantes courent à leur sujet.

## .L'argent.

Si vous venez à Abyme, ayez beaucoup d'argent. Le rythme de vie est effaryant. Et l'opulence la plus écoeurante cotoie la pauvreté la plus misérable. Tout a un prix à Abyme. Tout s'achète, tout se vend, tout se trouve. Veillez à votre bourse. Jouissez de votre fortune. Faites ce que

vous voulez, mais AYEZ DE L'ARGENT. Sinon votre vie ne vaudra plus rien. Comptez au moins 5 000 sous pour vivre décemment. Tout est cher, rien n'est jamais gratuit.

## .Achats.

A Abyme, tout s'achète, tout se trouve. Quoique vous cherchiez, vous trouverez. Mais Abyme offre également des produits qu'on trouve plus facilement chez elle. Des esclaves, oui. Des encres de conjurations? Mais nous sommes à Abyme, mon bon Seigneur! Des parfums voluptueux de Kesh? Tenez! Des graines d'Arbres-Rois des Marches Modéhénnes? Vous êtes un connaisseur!
Abyme est un carrefour commercial extrêment important. Vous y trouverez tout.

## .Conjuration et Démons.

Vous trouverez tout et surtout des Démons. Les architectes de l'Equerre ont mis tout leur art au service d'Abyme, et les ombres projetés par les bâtiments sont souvent le résultat d'intelligentes concertations visant à faciliter la Conjuration à tout moment de la journée. Les ombres sont partout et de toutes formes. Et il suffit d'avoir la connaissance et l'encre adéquate pour appeler un Démon. Et vous en verrez des Démons. Ils sont pleinement assimilés à la vie de la ville et sont utilisés à tout. Même au sein du Palais d'Acier pour les interrogatoires où leurs talents sont vivement appréciés.
Quant aux Conjurateurs, ils forment une puissante corporation seulement jugulée par les Advocati Diaboli. Abyme est l'une des rares cités où les conjurateurs ne risquent pas de finir sur le bûcher et ils sont même respectés et appréciés (NDR: euh... ça dépend en réalité!!!).
Quant aux Advocati Diaboli, ils veillent au grain et servent bien la cité, quel que soit leur véritable maître.

## .La Magie.

Du fait de l'importance de la Conjuration, la Magie est beaucoup plus discrète qu'ailleurs (NDR: genre l'Urguemand où le Cryptogramme-Magicien est si puissant). Le Cryptogramme-Magicien abymois a peu de pouvoir face aux conjurateurs. Et amis mages, ce sont les collèges obscurantiste et éclipsiste qui sont les plus représentés! Les Jornistes,

quant à eux, sont absents sauf en la personne de Tyluyn Luornil, un Lutin qui a ouvert une petite Acadèmie avec cinq étudiants il y a six mois et qui fait office d'hospice et de dispensaire pour les pauvres. Néanmoins les paris sont ouverts dans la ville pour la durée de vie de cette initiative. Les plus optimistes ont parié que Tyluyn ne supporteraient guère plus de deux ans la ville, et que ses étudiants l'abandonneraient bien vite. Gageons que non (NDR: Courage, Tyluyn!!! On est avec toi!!!).
Cependant, les Obscurantistes ont trouvé d'habiles façons de pratiquer leur art au sein de la ville et sont très bien intégrés dans la cité. Quant aux Eclipsistes, ils sont bien partout.

## .La population abymoise.

Abyme est une cité cosmopolite. Elle jouit d'une population nombreuse et diverse. Un vrai brassage de population dont beaucoup sont de passage. Vous trouverez en majorité des Humains, avec nombre de Minotaures, Farfadets et Nains. Les Géants et les Lutins sont rares, on les trouve principalement dans le quartier des jardiniers. Les Satyres sont inexistants (voir la section Avertissements). Les Fées Noires et les Méduses assez rares mais bien implantées. Les Nains sont bien représentés. Les Ogres moins. Quant aux Automnins... on en sit rien. Et il y a les Démons!!!

## .Les plaisirs d'Abyme.

Dans un autre registre tout aussi enchanteur, Abyme est la cité des plaisirs. Vous ne reviendrez pas à Abyme pour rien. Tous les sens peuvent trouver satisfaction. La cuisine abymoise est un concentré de tout l'Harmonde. Vous y trouverez toutes les spécialités (comme le Chameau aux dattes fourré de Kesh ou le Serpent Caramélisé (plat interdit dans les Terres Veuves). Dans un autre registre, Abyme vous offre tous les plaisirs honnis ailleurs: plaisir de la chair avec des Méduses ou des Succubes, drogue en tout genre et d'autres interdits. Quels que soient vos goûts, Abyme y pourvoira.

## .Les Arts.

Abyme est également une cité d'art. Rien que son architecture ésotérique le prouve déjà. En outre, par le mécénat des Gros et des Ambassadeurs, l'art est florissant en Abyme. Allez aux Galeries Chatoyantes ou sur la Passerelle des Poètes et vous comprendrez. Ou encore, allez étudier chez Dame Assyria à l'Académie des Arts Abymois ( NDR: seulement 24 000 sous l'année d'étude).
Abyme envoûte. Ses artistes tissent son charme et parfois font ds miracles que même le Cryptogramme-Magicien peine à expliquer (NDR: c'est beau l'art!!!). De plus, on sussurre qu'Abyme abriterait quelques Tableaux-Monde en son sein. La beauté baroque d'Abyme vous donnera le coeur bohème.

## .Avertissements.

Abyme est une cité dangereuse malgré tout. Méfiez-vous des voleurs. Ne bousculez pas de Démons. Si vous allez sur la Place Centrale, assurez-vous d'être en pleine forme!!! Ne dérangez pas ou n'attisez pas la curiosité d'un Magistrat ou d'un Conjurateur.
Satyres, ne vous risquez pas dans Abyme!!! Ou vous finirez rôtis (une technique que les Magistrats ont emprunté à l'Inquisition Liturge)!!! Abyme vous considère comme des animaux et ne vous aime pas!!! C'est une triste réalité, mais amis Satyres, écoutez-nous: n'allez pas à Abyme. Et si vous le désirez réellement, déguisz vous très bien (NDR: Bonne chance!!!).
Amis Liturges, évitez aussi Abyme. Cette ville ne vous plaira pas et elle ne vous aime pas. Si vous devez vous y rendre, n'affichez pas ostentatoirement votre foi. Et surtout, ayez des contacts dans les Ambassades (vu qu'il n'y a pas d'ambassade liturge, c'est une sage précaution si vous souhaitez que votre famille ait des nouvelles de vous en cas de malheur ou tout simplement pour avoir de l'aide en cas de problèmes).
Attention également aux Lutins, Farfadets et Fées Noires. Abyme n'est pas construite pour des gens de leur taille. Un conseil, évitez la Place Centrale si vous souhaitez ne pas finir en purée de rutabaga!!!

## .Charme et ambiance.

Abyme charrie en elle une ambiance, un charme, une atmosphère spéciale. Ville animée, ville de tous les contrastes, elle exalte l'âme de

tout un chacun. A tel point que certains disent que la promiscuité des Abysses et le rôle des Gros ont donné une conscience à la ville.
Vous pourrez vous promener nonchalemment dans le quartier des jardins, vous prélassez luxurieusement dans des établissements au charme déroutant, imaginer les Gros dans leur Palais recouvert de fiente à côté de l'inquiètant Palais d'Acier. De même, vous vous mêlerez inquiet à la foule immense de la Place Centrale au risque de mourir écrasé sous les pieds d'un Géant monumental. Vous marchanderez, vous ferez escroquer, voler, ensorceler, séduire. Vous connaitrez les plaisirs les plus fins, les plus subtils, les plus jouissifs, les plus décadents ou vous connaitrez l'horreur et la peur.
L'architecture gothique et les ombres vous feront frissonner. La masse noire qui sort d'une ombre sur le sol vous fera découvrir votre premier démon. Les orgies des Gros vous emmènera au Paradis, et leur mélancolie vous brisera le coeur. Les artistes de la ville vous raviront. Les assassins moins!!! Les Magistrats vous feront trembler, même si vous êtes innocents, de leur oeil inquisiteur (NDR: nous pensons qu'ils ont hérité de la tradition de l'Inquisiton Liturge!!!).
Abyme est tout cela et bien plus. Entrez et voyez.

# .ABYME.

**La ville est une assemblage de trois cercles concentriques avec deux artères principales, le Grand-Pavé et la Grande-Maîtresse se croisant au centre d'Abyme sur la Place Centrale. La ville comprend quatre portes, une à chaque extrêmites des grandes artères. Le premier cercle en entrant regroupent les Ambassades. Le deuxième est communèment nommé les Quartiers. Le troisième cercle contient le Palais des Gros, le Palais d'Acier et la Placce Centrale. Les trois cercles sont séparés par des canaux formant un labyrinthe aquatique dans les deux premiers cercles. Passer d'un cercle à un autre nécessite de franchir un pont ou de prendre une gondole.**

PS: Nous notons les établissements sur divers critères qui aboutissent à une note générale sur 5 Flammes. A une flamme, l'établissement est miteux Deux flammes, c'est un bouge. Trois flamme, il est correct. Quatre flammes, il est confortable. Cinq flammes, luxueux. Certains seront qualifiés de cinq flammes étoiles, ce sont les meilleurs établissement sous tous les rapports et nos préférés.

## *.Les Ambassades.*

**Le premier cercle comprend les Ambassades. C'est une partie de la ville calme, au charme discret, propice aux rencontres furtives d'amants passionnés à minuit.**

*Les portes de la ville:*

Abyme comprend trois portes. La porte sud d'où arrive la plupart des baladins et où se termine la route jusqu'à Rondecité. La porte est, peu fréquentée, est la fin de la route partant de Neuvêne. La porte ouest, totalement abandonné, s'ouvrait autrefois sur les Cornes. La porte sud est gardée par un régiment de Minotaures et d'Ogres assez impressionants qui vous accueillent par ces mots: »Vous pouvez entrer. Mais pas d'ennuis, sinon.... ». Tout un progrmme.

La porte est est en permanence surveillée par la milice du Palais d'Acier et un conjurateur allié à un mage. Chaque arrivant est contrôlé pour voir ses affinités avec la Province Liturgique, ceci afin d'éviter les désordres dus à un Inquisiteur lâché en ville.
La porte ouest est murée, sauf pour une petite porte de coche cachée par le lierre. On raconte que les nuits sans lune, on entend grincer cette porte.

*Le port :*
Abyme donne sur l'océan mais elle reçoit peu de navire en raison de la proximité des Cornes et du bas degrè de civilisation des contrées nordiques. En outre, il faut éviter ou être en règle avec la marine liturge. Seuls quelques courageux capitaines s'aventurent jusqu'à Abyme, comme ceux des compagnies Transcrépusculaire et Océane qui possèdent des bureaux non loin de la capitainerie tenue par un humain du nom de Basile Hurlefort.
Un phare au mince rayon lumineux sert théoriquement à la navigation, mais on a plus de nouvelles de son gardien depuis plusieurs décades. Le phare fonctionne toujours, alors personne ne se préoccuppe du fait que la gardienne, une Fée Noire du nom d'Aigreline, n'ait pas donné de signes de vie depuis huit ans.

*Le caravansérail keshite:*
Où qu'aillent les caravanes keshites, elles installent un petit abri pour les leurs. Abyme ne déroge pas à la tradition et les Keshites ont obtenu des autorités d'ériger un caravansérail près de la porte sud. Ce caravansérail est tenu par un Ogre du nom de Brillefort depuis cinq ans. Et tous les voyageurs logeant au caravansérail louent son sens de l'hospitalité et ses plats épicés, des plus succulents (goûtez le poulet canel, un délice). En outre, il dispose de chambres certes simples mais qui sont un bonheur pour le voyageur fourbu. Cependant, ce lieu n'est qu'un halte et seul les Keshites l'apprécient pleinement. La salle d'accueil et de repas est composée au sol d'une magnifique mosaïque représentant une oasis, et une fontaine vous sussurre au centre de la pièce un apaisant message pendant votre premier vrai repas après votre périple jusqu'à Abyme.
Flamme: 3.
*L'hostellerie des Portes:*
Cet établissement est tenu par un nain nommé Orl Noublipahunepièce. L'hostellerie se trouve rue des avares (NDR: tout un programme!!!). Confortable, pratique (près d'un canal et d'un embarcadère à gondole), à la cuisine respectable, cet endroit vous semblera parfait lorsque vous arriverez en ville. Vous sauterez immédiatement dans le piège. Croyant

avoir affaire à l'hostel de vos rêves, vous ne ferez pas attention et demanderez une chambre et un bon repas. Méfiez-vous, le propriètaire est un rapace de la pire éspèce. La rue a été rebaptisée en son honneur (auparavant elle se nommait rue des félicités). Le tenancier vous affichera un sourire impeccable, opinera à chacune de vos demandes. Mais jamais, ô grand jamais, il ne vous parlera prix. En fait, si. A la fin de votre séjour si charmant!!! (NDR: notre assistant Daemon Lunargent peut vous en parler). Le nain viendra vous voir, l'air gêné et vous montrera la note. Si vous évitez la syncope, nous vous félicitons (notre budget ne s'en est toujours pas remis). Le nain vous présentera une somme faramineuse comme facture. Vous lui rirez au nez, mais il a la loi abymoise de son côté. Vous n'avez pas demandé les prix mais vous avez accepté les services proposés. Plus d'un voyageur est reparti ruiné (nous avons ouï la malheur d'un noble urguemand qui devait 8500 sous), et autant ont fini dans les cachots du Palais d'Acier. Un conseil, évitez cet établissement et si vous devez vraiment vous y arrêtez (nous ne répondons pas de la santé mentale de nos lecteurs), demandez toujours les prix et marchandez fermement. C'est la seule chance de survie de votre bourse (d'ailleurs n'oubliez pas de discuter le prix de l'usure du tapis d'entrée par vos bottes, ou le supplément de fatigue auditive occasionnée par votre voix).
A part cela, cet établissement est tout à fait confortable.
Flamme: 1 (et on est gentil).

*Les Ambassades:*
En vous promenant dans le premier cercle, vous ne manquerez pas d'apercevoir les Ambassades. Contemplez le gigantisme de l'Ambassade des Parages (dûs aux Géants de la délégation). Admirez le luxe de l'ambassade des Terres Veuves ou les jardins de l'ambassade modéhenne. Voyez le navire installé dans un bassin artificiel et qui se trouve être l'ambassade de l'Enclave Boucanière. Admirez les ruines gothiques de l'ambassade Liturge ou les minarets de celle de Kesh. Contemplez les diverses ambassades princéennes ou celle de Lyphane, véritable palais de tissus. Et bien sûr, n'oubliez pas celles d'Urguemand avec ses gargouilles, de Janrénie et de la République Mercenaire (entouré d'une douve et dont la porte est un pont-levis).

*La Gondole:*
Non loin de l'ambassade Janrénienne, vous trouverez un joli embarcadère avec une gondole démesurée possèdant un dôme en verre. Vous venez de trouver La Gondole, un restaurant abymois contrôlé par la guilde des Gondoliers. Son gérant, un homme appelé Mil Esime, vous accueillera avec son équipe pour une soirée inoubliable

mais prohibitive. Les Ambassadeurs adorent ce restaurant. Vous dégusterez le *Homard Croustillant* (Musapha en est encore tout coi devant ce prodige culinaire) avec un vin vert modéhen de grand cru. Vous écouterez une musique divine par l'orchestre symphonique de Clay de Sol. Vous oublierez toute notion de temps et vivrez un pur moment d'extase. N'oubliez pas de prendre vos *Cerises et Fraises* avec cette petite liqueur de mûre venant d'Etan Rawk dans les Marches Modéhennes. Cependant, comptez 1000 sous pour la soirée. La rêverie engendrée par cette soirée en vaut le prix.
Flamme: 5*

*La taverne*