

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons



Menus & Fantasy

Menus & Fantasy

Guide des Auberges Tavernes et autres Lieux de Festivité



Le livre de règles pour les aventures AD&D dans les vastes espaces sauvages !

TSR Inc.
POB 756
Road
Lake Geneva,
4AD
WI 53147



TSR (UK) Ltd.
The Mill, Rathmore

Cambridge CB1

United Kingdom

Règles avancées de Donjons & Dragons, AD&D, Fiend Folio Produits de votre imagination et le logo TSR sont des marques déposées propriétés de TSR, Inc.

Introduction

Bienvenue dans le seul et le meilleur guide sur la nourriture et la boisson dans l'univers d'AD&D. L'eau et les aliments de base sont nécessaires à notre survie. A quoi devrait ressembler ce livre ? Bien sûr, pas à un livre de recette, avec des temps de cuisson, nous n'avons pas besoin de recettes élaborés, de biscuits et de pâtés pour vivre. Pourtant, chaque culture à travers l'histoire a développé des goûts et des préférences locales différents qui se sont finalement transformés en identités régionales et culturelles. Ce livre explore les défis alimentaires courants dans les mondes de la fantasy. La nourriture est bien plus qu'une simple survie ; c'est une extension de qui nous sommes. Nous verrons comment la nourriture peut être utilisée comme une arme et comment la société utilise la nourriture comme un moyen de diviser ceux qui peuvent se permettre de bien manger et ceux qui ne le peuvent pas.

En tant que voyageurs intrépides, vous avez sans doute affronté dragons, morts-vivants, et même peut-être des démons des Abysses. Cependant, vous êtes-vous jamais demandé comment survivre à la faim dans un donjon humide et lugubre, ou comment préparer un repas satisfaisant avec le maigre butin d'une quête ? C'est là que le guide « Menus et Fantasy » entre en jeu. Armez-vous de votre spatule, et préparez-vous à découvrir les secrets de la cuisine de survie dans les terres sauvages et les citadelles, ainsi que les mystères de la bière naine et du pain elfique.

Dans ce guide, vous trouverez tous les outils pour ajouter du réalisme à votre partie de jeu de rôle. Nous aborderons les défis uniques de votre monde, y compris la disponibilité de la nourriture et comment elle pourrait être vendue, livrée et conservée. Nous plongerons également dans les défis de voyager dans des pays étrangers, avec ou sans vos compagnons.

Nous examinerons la division sociale de la nourriture entre les très pauvres et les cours royales. Et enfin, nous vous présenterons quelques idées de repas pour aider vos héros à nourrir son armée pendant qu'elle envahit le Pays du Nord. Ce livre aura un parti pris pour l'hémisphère nord et mettra en vedette un préjugé de la Grande-Bretagne médiévale. Cependant, nous croyons fermement que le genre fantastique pourrait avoir besoin d'une nouvelle vie et d'une nouvelle concentration. Nous incluons donc également des exemples de monstres, de races et de pays différents.

Dans AD&D, la nourriture est plus qu'une simple source de subsistance. Elle peut fournir des avantages nutritionnels et régénératifs pour les personnages, mais elle peut également être utilisée comme un outil pour établir des relations avec des PNJ, des informations échangées contre un bon repas ou même des quêtes et des aventures.

Lorsque les aventuriers entament leur périple, ils se retrouvent souvent loin de chez eux et de leurs sources habituelles de nourriture. Leur survie dépend de leur capacité à trouver des ressources alimentaires dans des lieux hostiles et dangereux. La nourriture devient donc une question de survie pour les aventuriers, car elle peut influencer leur état de santé et leur force. Les aventuriers peuvent être chargés de trouver des ingrédients rares pour un banquet royal, ou ils peuvent être demandés pour trouver un chef talentueux pour un événement spécial.

Les personnages peuvent également se retrouver dans des situations où la nourriture est utilisée pour manipuler ou corrompre des PNJ. L'imagination est la clé pour créer des menus imaginatifs et variés pour nos aventuriers. Les personnages peuvent être confrontés à une variété de cultures culinaires et de types d'aliments, tels que des repas épicés dans le désert ou des plats de fruits de mer frais dans les ports maritimes ou lors de bacchanales, lors de rituels funéraires, ou dans les enfers où les démons s'entredévorent.

Les maîtres de jeux peuvent également incorporer des créatures fantastiques dans la nourriture. Les aventuriers pourraient être surpris de découvrir que la tarte qu'ils ont mangée était en fait remplie de grenouilles géantes, ou que leur steak est fait de la viande d'un monstre de la forêt. Les maîtres de jeux doivent utiliser leur imagination pour créer des menus imaginatifs et variés pour les aventuriers et incorporer des créatures fantastiques pour ajouter une dimension supplémentaire à l'expérience de jeu. Que vous soyez un scénariste ou un maître de jeu, nous espérons que ce guide vous sera utile pour ajouter de la profondeur et du réalisme à votre univers. La nourriture peut sembler banale, mais elle peut ajouter un élément important à votre histoire. Suivez-nous dans cette exploration culinaire dans l'univers de donjons & dragons.

Bon nombre d'autres jeux de rôle que ADD ont pour option la nourriture :

The Witcher TRPG (Talsorian Games) : Ce jeu met l'accent sur les mécaniques de survie. Par exemple, la chasse et la cueillette sont des compétences que les personnages peuvent acquérir, et trouver de la nourriture et des ressources est une partie importante de l'expérience de jeu. Cela ajoute une profondeur d'immersion à l'univers du jeu.

Mouse Guard RPG (Archaia Studios Press) : Le système de conditions de ce jeu inclut la condition "Affamé et assoiffé", qui inflige des pénalités aux actions du personnage jusqu'à ce qu'il mange et boive. Cela montre une manière simple d'intégrer la gestion de la nourriture à la mécanique du jeu.

Forbidden Lands (Free League Publishing) : Ce jeu a un système de gestion des ressources assez détaillé, qui inclut la nourriture et l'eau. Les personnages doivent manger et boire chaque jour, et le fait de ne pas le faire peut entraîner des pénalités. De plus, la nourriture et l'eau peuvent être trouvées ou achetées, et il existe des compétences et des outils qui peuvent aider à les obtenir.

Dungeon World (Sage Kobold Productions) : Dans *Dungeon World*, les rations sont une ressource limitée qui doit être gérée lors des voyages. Lorsqu'un personnage fait un campement, il doit consommer une ration. Si un personnage n'a pas de rations, il ne peut pas faire de campement.

Torchbearer (Burning Wheel HQ) : *Torchbearer* possède des mécaniques de survie détaillées qui incluent la gestion de la nourriture. Les personnages doivent manger et boire régulièrement, et le fait de ne pas le faire peut entraîner des conditions négatives.

Survival of the Able : Dans ce jeu, vous êtes une personne avec un handicap en temps de peste noire. Il y a une vraie mécanique pour la faim, la soif, la fatigue et l'exposition aux éléments. C'est un système plus intense qui ne convient pas à tous les jeux, mais il montre une façon très détaillée de gérer la survie.

The One Ring Roleplaying Game : Dans ce jeu basé sur l'univers de Tolkien, il existe un système de voyages qui comprend la chasse et la collecte de nourriture lors de longs déplacements à travers la Terre du Milieu. Les règles sont assez simples, mais elles ajoutent un niveau de réalisme à l'aventure.

Attention à l'application de ce supplément et de ses problématiques potentielles :

- Équilibrer les règles de faim et de soif pour qu'elles soient engageantes sans être trop punitives pour les joueurs.
- Créer des compétences de survie qui sont utiles et intéressantes sans être indispensables, pour que les joueurs qui ne veulent pas se concentrer sur cet aspect du jeu ne soient pas désavantagés.
- Les règles de survie pourraient rendre le jeu trop difficile ou frustrant, faites en sorte que la recherche de nourriture et d'eau ne devienne pas monotone ou répétitive, et ne ralentisse pas excessivement le rythme du jeu. Ajuster les difficultés des tâches et ajouter des récompenses à leurs réussites.
- Déterminer comment ces nouvelles règles interagissent avec les sorts et les compétences existants qui concernent la nourriture et l'eau, comme le sort "Création d'eau" ou "Nourriture et boisson abondantes".
- Intégrer la magie à la cuisine pourrait compliquer considérablement le système de règles, ce qui pourrait être difficile à gérer pour certains joueurs et maîtres de jeu.

Comment intégrer ce guide à votre campagne

Équilibrage : Assurer que les effets des objets, ingrédients et repas magiques sont équilibrés et ne rendent pas le jeu trop facile ou trop difficile

Préparation du voyage : Avant de partir en voyage, les personnages doivent se préparer. Cela comprend la collecte de provisions, qui sont nécessaires pour survivre pendant le voyage. Les provisions ou « Rations » sont généralement abstraites, sans détail spécifique sur ce qu'elles contiennent. Mais tenez compte du poids.

Rôles de voyage : Attribuer à chaque membre du groupe un rôle spécifique à remplir. Le "Guide" est chargé de la navigation et des décisions de voyage, le "Chasseur" est responsable de la chasse pour la nourriture en cours de route, et le "Devin" garde un œil sur les dangers.

Épreuves de voyage : Au cours du voyage, les personnages doivent affronter différentes épreuves, qui sont déterminées par le maître de jeu. Ces épreuves peuvent inclure des défis liés à la survie, comme la recherche de nourriture ou d'eau. Si le chasseur échoue à son jet de dés pour la chasse, par exemple, cela peut signifier que la compagnie doit consommer plus de provisions.

Épreuves Spécifique : Les personnages doivent explorer une zone, un désert ou une région remplie de magie maléfique et dangereuse, pour trouver des ressources. Les règles pour la faim et la soif seront donc assez détaillées et peuvent avoir des effets importants sur le personnage.

Fatigue : Les voyages peuvent épuiser les personnages, ce qui se traduit par des points de fatigue. Si un personnage dépasse un certain seuil de fatigue, il subit des pénalités. La fatigue peut s'accumuler en raison de divers facteurs, y compris la faim si les personnages sont à court de provisions. N'oubliez de nourrir aussi les montures et les suivants ainsi que les quasits et chiens autres animaux de compagnie.

Banquet Final : Les aventuriers réalisent un banquet final à la fin de la partie de jeu de rôle ou ils partagent (ou pas) leur trésor, reçoivent leurs points d'expérience du MD et réfléchissent ensemble à la suite de leur aventure.

Les Mystères de la Recette Perdue

Une quête pour les retrouver tous et dans les ténèbres les liés au pouvoir de la cuisine où s'étendent les ombres : Enquêtez dans des bibliothèques secrètes et des cuisines oubliées

Le Tournoi de Cuisine de l'Extrême : Participez à un tournoi de cuisine mortel et Affrontez des chefs-monstres pour la gloire et la récompense
Créer des Événements spéciaux liés à la nourriture lors des aventures

Chasser des monstres pour leur viande, leurs organes et leurs ingrédients

Les dangers et les récompenses des expéditions de chasse : créer un Bestiaire Culinario-Monstrueux

Imaginez des monstres comestibles et leurs propriétés culinaires : Les avantages et les inconvénients de consommer des créatures magiques

Monstres et créatures qui menacent la sécurité alimentaire dans l'univers de D&D

Créer et insister sur les coutumes alimentaires des races exotiques (Hobbit, Gobelins, Orques, Fées, etc..)

Sociétés secrètes de gastronomes

Utilisez la nourriture magique pour enrichir l'intrigue et l'histoire de la campagne. Par exemple, un plat mystérieux peut être la clé pour déverrouiller un mystère ancien ou pour gagner la faveur d'un puissant seigneur.

En incorporant judicieusement la nourriture magique dans votre campagne de D&D, vous pouvez ajouter une dimension ludique, un élément de surprise et une touche de mystère à l'expérience de jeu de vos joueurs. Cela peut également renforcer le lien entre le monde fantastique de D&D et les plaisirs de la table dans le monde réel.

LA NOURRITURE SCENARISÉE

Créer un cadre sécurisant, Le MD indique aux joueurs que la vieille tante de son personnage habite dans les environs et que sa ferme constitue une très bonne planque. La sexagénaire est aimable et n'hésite pas une seconde à héberger le groupe dans sa grange et à les nourrir. Pour installer une ambiance plus apaisée, le MD insiste ensuite sur la douce chaleur dégagée par les chevaux, l'odeur du foin et le délicieux repas qui les attend. Enfin, pour amorcer la discussion, et l'aventure commence...

Questionnement : Les aventuriers découvrent dans une cabane isolée, un squelette portant un uniforme de garde sur une chaise près de l'entrée, avec à ses pieds, un chaudron vide auquel il manque le cordeau et sur la table de la cuisine, les restes d'un vieux gâteau avec quatre bougies, les joueurs pourront imaginer bien des choses...

Des détails toujours des détails : Une autre façon d'intégrer la nourriture est un détail répugnant qui n'était pas là précédemment pour surprendre les joueurs, mais sans chercher à les faire sursauter : « tu sais bien qu'il n'y a personne derrière toi, ou en tout cas, il n'y avait personne quand tu as regardé. Mais là, tu sens « alors que tu es en train de manger, tu sens quelque chose bouger dans ta bouche. C'est vivant. pire, ça bourdonne. Ça semble se diriger vers ta gorge... »

Puier dans les ressources des personnages. Celles-ci peuvent être techniques, comme des points de vie, par exemple si le PJ s'est entêté et a négligé de manger depuis vingt-quatre heures. Cela peut également concerner ses économies, ses pièces d'or, sa maison (ses expériences culinaires ont mené à une pièce de la maison complètement inutilisable, ou les voisins ont appelé la garde, ou pour entrer dans un temple il faut donner une certaine nourriture), sa vie de famille se détériore, sa relation avec un membre du groupe qui mange trop cause problème...

Leur donner de la matière ambiguë à interpréter : lorsqu'un PNJ leur ment ou est un traître. Il a des tics quand il mange et quand certains sujets sont abordés ; il s'isole pour aller boire seul ; il refuse de venir manger avec les personnages le soir.

Nuancer les objectifs les plus communs : Imaginons que les joueurs ont pour quête de débarrasser les villageois de redoutables créatures, et votre scénario implique de traquer et de tuer un griffon. Vous pouvez gommer tout effet de déjà-vu en décidant que les PJ doivent :

- le pousser à partir sans lui faire de mal ;
- l'apprivoiser avec de la nourriture.
- le nourrir ou le soigner ;
- comprendre pourquoi il est devenu agressif et régler le problème de son approvisionnement.
- le sauver d'un autre prédateur ou d'une autre faction ;
- l'étudier sa façon de se nourrir ou l'observer ;
- le capturer et l'amener dans un lieu donné ;
- ramener un objet ou une personne de sa tanière sans l'affronter ;
- ramener une partie de son corps, par exemple sans endommager cette dernière ou lui faire de mal.

En procédant de la sorte, vous changez radicalement la façon dont les joueurs préparent leurs personnages et agissent le moment venu

Comment créer des conflits qui ont du sens culinaire ? : Proposer un conflit ne signifie pas toujours rajouter un combat.

Même si vos joueurs le demandent, il n'est pas nécessaire de vous précipiter vers la table des monstres errants simplement parce que vous manquez d'idées. Oubliez les adversaires directs (les protagonistes contre eux-mêmes, la nature, la magie). Prenez un moment pour prendre du recul par rapport aux actions que réalise le personnage et envisagez ce qu'il souhaite accomplir, ce qui est en jeu et pourquoi. Sa motivation sera la réponse et généralement, l'élément central du conflit. Par exemple, un personnage joueur ne cherche jamais vraiment à lancer une boule de feu juste pour le plaisir de le faire, ni même pour blesser quelqu'un. La plupart du temps, il le fait pour sauver sa propre vie et celle de ses compagnons, pour accéder à une relique, pour bannir un démon millénaire, pour changer le cours d'une bataille, pour prendre le contrôle d'une forteresse, pour impressionner quelqu'un, etc. Pour proposer un conflit qui ait du sens, choisissez l'une des options suivantes :

- *Opposez les joueurs à un PNJ déjà identifié et important.* Évidemment, sa motivation doit être incompatible avec la leur, soit parce qu'elle est Antagoniste (ennemi), soit parce qu'ils veulent la même chose mais ils ne peuvent pas tous l'obtenir (rivaux) comme trouver un ingrédient magique.
Exemple : Durant leur quête, les joueurs découvrent que la diminution de la récolte de miel est due à un druide maléfique, connu sous le nom de Maeglor, qui a empoisonné la source d'eau qui nourrit les fleurs butinées par les abeilles. Maeglor convoite le Miel d'Ambroisie pour ses propres desseins maléfiques et a l'intention de monopoliser la production d'hydromel.
- *Confrontez-les à un événement qui pourrait les empêcher de concrétiser l'objectif*
Exemple : Au cours de leur voyage, un tremblement de terre frappe la région, obligeant les PJ à aider les victimes et à rationner leurs provisions. Ils devront faire des choix difficiles sur la distribution de la nourriture et sur la manière de secourir le plus grand nombre possible de personnes.
- *Amenez-les à choisir entre leur motivation et des éléments personnels ou qui les définissent.*
Exemple : Un des amis des PJ est un adepte de Maeglor et croit sincèrement que ce dernier peut sauver la Forêt d'Argent. Les PJ devront choisir entre leur mission et leur amitié. (S'ils choisissent leur amitié, les paysans mécontents des villages se soulèveront et on aura à faire à une émeute)
- *Créez un dilemme entre l'action qu'ils sont en train d'accomplir et leur motivation.*
Exemple : Les PJ doivent décider s'ils vont affronter Maeglor directement ou s'ils essaieront de trouver un moyen de purifier la source d'eau sans se confronter à lui, sachant que cela pourrait prendre plus de temps et aggraver la situation à Belleville. (Et ruiné, perdre l'auberge qu'ils viennent d'acheter)
- *Faites-les choisir entre plusieurs tâches ou objectifs pour réaliser leur motivation.* Il peut s'agir très simplement de les amener à débattre d'un itinéraire ou ils trouveront de l'eau et de la nourriture, ou de les enjoindre à choisir entre plusieurs options pouvant leur permettre d'atteindre leurs objectifs. Préfèrent-ils privilégier l'efficacité, la vitesse, la discrétion, la popularité, l'éthique, le moindre risque, etc. ? Que sont-ils prêts à sacrifier ?
Exemple : Les PJ pourraient découvrir l'existence d'une autre colonie d'abeilles produisant le Miel d'Ambroisie, mais elle est située dans une partie dangereuse de la Forêt d'Argent, habitée par des créatures hostiles. Ils devront décider s'ils prennent le risque de s'y rendre pour assurer la production de miel, ou s'ils se concentrent sur la confrontation avec Maeglor pour résoudre le problème à la source.
- *Intégrez un élément qui ne résout pas vraiment la situation sur le moment, mais qui la prolonge tout en augmentant immédiatement ses enjeux, en positif comme en négatif.*
Exemple : Lors de la confrontation finale avec Maeglor, les PJ ont la possibilité de tuer le druide pour mettre fin à son emprise sur la source d'eau. Cependant, Maeglor détient la connaissance de la purification de l'eau, qu'il a lui-même empoisonnée. Si les PJ le tuent, ils gagneront un trésor et mettront fin à sa menace, mais ils devront trouver un autre moyen de purifier la source. S'ils le laissent vivre, ils pourront peut-être l'amener à révéler son secret, mais ils risquent de lui donner l'opportunité de poursuivre ses plans maléfiques.

COMPÉTENCES EN EXTÉRIEUR

AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Les potentielles récompenses d'une aventure en milieu sauvage sont grandes, tout comme les problèmes et dangers potentiels qui surviennent et qu'un groupe de personnages devra éviter ou surmonter pour survivre et bénéficier de son expédition dans la nature.

Bien sûr, le meilleur moyen d'éviter et de surmonter les problèmes et les dangers est d'être préparé à les affronter ; c'est ici que les compétences en extérieur entrent en jeu. Ce chapitre décrit un système pour maîtriser le concept de compétences en extérieur, suivi des descriptions de ce que ces compétences permettent à un personnage d'accomplir.

Le système est globalement le même que celui décrit dans le **Guide de Survie en Donjon** pour la gestion des compétences non-martiales. Un personnage se voit attribuer un certain nombre de compétences en fonction de sa classe et de son niveau.

Certaines sont des compétences martiales, des « unités » qui peuvent être allouées à la maîtrise d'une arme en particulier. D'autres sont des compétences non-martiales, des « unités » qui peuvent être allouées aux compétences décrites dans le **Guide de Survie en Donjon**, dans les compétences décrites ici, ou toute combinaison de compétences provenant de ces deux sources.

Les lecteurs qui sont familiarisés avec le *GSD* noteront que certaines des compétences décrites ici ont les mêmes noms que leurs homologues écrites dans cet autre livre et que dans de nombreux cas (tel qu'allumage de feu et équitation) les définitions données ici sont quasiment identiques à celles données dans le *GSD*. Dans de tel cas, la règle proposée au MD consiste à ce que le personnage bénéficie de sa compétence non-martiale particulière aussi bien dans un environnement souterrain qu'en surface. Par exemple, un personnage qui possède la compétence d'équitation pour un cheval pourra accomplir les prouesses de cette compétence où qu'il se trouve.

Dans d'autre cas, de par sa nature, la compétence ne s'appliquera qu'en milieu souterrain ou à la surface. Par exemple, la compétence de connaissance des plantes sera probablement utile que dans un milieu sauvage, alors que mycologie (voir page 28 du *GSD*) est une compétence dont la pratique se limite à un environnement souterrain.

COMPÉTENCES NON-MARTIALES

Choix des compétences

La sélection des compétences non-martiale pour un personnage est logiquement laissée au choix du joueur du personnage.

Cependant, pour rendre la cohérence et la précision du jeu de rôle, les joueurs sont incités à tenir compte de l'historique de leur personnage et de ne pas sélectionner des compétences qui leurs semblent illogiques au vu de ces faits. Par exemple, un personnage qui ne grandit pas dans un environnement désertique ou qui n'a pas passé un temps considérable dans un désert ne devrait pas être capable de posséder la compétence survie en milieu désertique au premier niveau juste parce que le joueur pense que cela serait utile de maîtriser cette compétence. Réciproquement, un personnage qui a grandi dans un désert et qui a donc passé peu de temps près de l'eau, voire aucun, ne devrait logiquement pas avoir de compétence spéciale en natation.

En conséquence de ce raisonnement, les joueurs ne devraient pas sélectionner leurs compétences à la légère au fur et à mesure

Développement des compétences

(Règle optionnelle)

Que leur personnage gagne des niveaux d'expérience et peuvent prétendre à élargir leurs compétences. Un personnage ne pourra acquérir la compétence de survie en milieu désertique qu'après avoir passé un temps considérable dans un désert (probablement durant une aventure), et se verra interdire cette sélection sinon. En revanche, l'acquisition de certaines compétences en extérieur est aisément justifiable pour pratiquement n'importe quel personnage à n'importe quel moment. Par exemple, le sens de l'orientation est une aptitude que tout personnage de premier niveau peut prétendre posséder (ce qui indique un talent inné pour cette compétence), et que n'importe quel personnage de plus haut niveau peut acquérir quand il est autorisé à ajouter une nouvelle compétence (ce qui indique qu'une partie de sa formation du passage de niveaux a impliqué cette compétence).

Au final, tout choix de compétences est soumis à l'approbation du Maître de Donjon. Si ce dernier estime que le choix d'un joueur est illogique, alors il a le droit, voire l'obligation, de refuser cette sélection.

Succès et échec

Contrairement aux compétences martiales, la possession d'une compétence non-martiale ne signifie pas toujours que le personnage peut bénéficier des avantages de cette compétence.

Dans certaines occasions, en fonction de la particularité de la compétence ou des circonstances qui entourent l'utilisation de celle-ci, le personnage doit réussir un jet de compétence afin de pouvoir l'utiliser.

Un jet de compétence se réalise de la même façon qu'un jet de caractéristique. Le joueur lance 1d20, applique les modificateurs au résultat (le cas échéant) et compare ce nombre au score du personnage dans la caractéristique appropriée pour la compétence utilisée. Si le résultat du dé modifié est inférieur ou égal au score de la caractéristique appropriée, le jet de compétence est réussi.

Dans certaines circonstances, le Maître de Donjon effectue le jet de jet de compétence à la place du joueur et lui révèle ou non le résultat de la tentative. La description de la compétence *sens de l'orientation* fournit un exemple qui illustre cette exception ; le Maître de Donjon peut choisir d'autres exceptions de ce genre quand il le juge approprié.

Tout jet non modifié de 19 ou 20 sur un jet de compétence indique automatiquement un échec, indépendamment des modificateurs qui pourraient ramener le résultat dans la plage de succès. De plus, lors d'un jet de compétence, toutes les caractéristiques sont plafonnées à 18, même si l'une d'elle présente un score supérieur. Cela signifie qu'un personnage ayant un score de 18 ou plus dans la caractéristique concernée ne bénéficie pas d'un éventuel modificateur avantageux pour réussir un jet de compétence et que même un personnage ayant un score de 18 ou plus dans la caractéristique appropriée a au moins 10 % de chances (2 sur 20) de rater le jet de compétence qu'il tente.

Amélioration des compétences

Quand un personnage obtient l'autorisation d'acquérir une nouvelle compétence au niveau 3 ou plus, le joueur peut choisir d'améliorer l'aptitude du personnage dans une compétence existante au lieu d'acquérir une nouvelle compétence. Si l'unité supplémentaire est utilisée pour améliorer une compétence existante, le personnage reçoit automatiquement un modificateur de -2 au jet de dé de tous les jets de cette compétence (ce qui revient à augmenter le score de la caractéristique appropriée de deux points lors des jets de la compétence).

Si un personnage souhaite poursuivre l'amélioration d'une

compétence, chaque nouvelle unité dépensée ajoute un modificateur supplémentaire de -2. Un personnage doté d'une compétence améliorée peut réussir un jet de compétence avec un jet non modifié de 19. Cependant, quel que soit le nombre d'améliorations de la compétence, un jet de dé non modifié de

20 indique toujours un échec au jet de compétence. Exemple : un personnage ayant amélioré une compétence et doté d'un score de 17 dans la caractéristique associée peut réussir un jet de compétence avec un jet de dé de 19 puisque le modificateur de 2 dû à l'amélioration donne un résultat inférieur compris dans la plage de réussite nécessaire.

Tableau 1 : Compétences DES PERSONNAGES

Classe de personnage	Compétences	
	initiales martiales / non mart.	Compétence supplémentaire par niveau martiales / non mart.
CAVALIER*	3/2	1/1 tous les 2 niveaux
Paladin	3/2	1/1 tous les 2 niveaux
CLERC	2/3	1/1 tous les 4 niveaux
Druide	2/3	1/1 tous les 5 niveaux
GUERRIER	4/2	1/1 tous les 3 niveaux
Barbare	6/3	1/1 tous les 2 niveaux
Ranger	3/2	1/1 tous les 3 niveaux
MAGICIEN	1/3	1/2 tous les 6 niveaux
Illusionniste	1/3	1/2 tous les 6 niveaux
VOLEUR	2/3	1/1 tous les 4 niveaux
Voleur-acrobate	2/3	1/1 tous les 4 niveaux
Assassin	2/3	1/1 tous les 4 niveaux
MOINE	1/1	1/1 tous les 2 niveaux
BARDE	selon les classes 1/1 tous les 4 niveaux	

* Les chasseurs et les lanciers de niveau 0 disposent d'une compétence non-martiale ; ils acquièrent la seconde lorsqu'ils gagnent le statut de personnage de niveau 1.

Nombre de compétences initiales indique le nombre de compétences que le personnage possède au 1er niveau. Le nombre de gauche est le nombre de compétences martiales ; celui de droite est le nombre de compétences non-martiales. Une unité de compétence martiale peut être consacrée à l'acquisition d'une compétence non-martiale si le joueur désire développer son personnage de cette façon, mais l'inverse n'est pas autorisé ; une unité de compétence non-martiale ne peut qu'être consacrée qu'aux compétences de ce type.

Compétence supplémentaire par niveau indique le nombre de niveaux d'expérience que le personnage doit acquérir avant de bénéficier de nouvelles compétences. Le premier niveau est exclu dans le calcul des niveaux ; ainsi, un clerc doit progresser jusqu'au niveau 4 et être prêt à passer au 5e niveau pour prétendre acquérir de nouvelles compétences, alors qu'un illusionniste ne peut ajouter de nouvelles compétences que lorsqu'il sera prêt à s'aventurer en tant que personnage de niveau 7. Le clerc obtient à nouveau des compétences au terme du niveau 8, tandis qu'un illusionniste ne gagne pas de nouvelles compétences avant d'atteindre le 12e niveau.

Un personnage n'est pas obligé de sélectionner toutes ses compétences au moment où il les obtient, mais généralement il n'a aucune raison de retarder son choix (en particulier celles concernant les compétences non-martiales). Toutefois, si le Maître de Donjon permet à un joueur de retarder le choix d'une compétence, il lui est conseillé de ne pas en autoriser l'acquisition au cours d'une aventure (un personnage dans un lac, sur le point de couler pour la troisième fois, ne peut pas acquérir soudainement la compétence natation).

Les compétences décrites dans ce livre augmentent considérablement le nombre de compétences ouvertes aux personnages. Si les compétences décrites dans le Guide de Survie en Donjon sont utilisées en plus de celle présentée ici et si la campagne est particulièrement difficile, en particulier pour les personnages de bas niveau, le Maître de Donjon peut décider de permettre à chaque personnage de choisir une compétence non-martiale supplémentaire au 1er niveau, mais seulement si toutes les compétences non-martiales du personnage sont sélectionnées au démarrage ; si un joueur choisit de retarder un choix de compétence, cette unité supplémentaire est perdue et ne peut être consommée plus tard.

Tableau 2 : COMPÉTENCES EN EXTÉRIEUR

Compétence ajustement	Unités Requises	Caractéristique	
		appropriée	au tirage
Allumage de feu	1	Sagesse	+1
Alpinisme	1	s/o	s/o
Chasse	1	Sagesse	-1
Combat aveugle	1	s/o	s/o
Conduite de chariots	1	Dextérité	-2
Conn. des animaux	1	Intelligence	0
Conn. des plantes	1	Intelligence	0
Course	2	Constitution	0
Cueillette	1	Intelligence	+2
Dressage des animaux	1	Sagesse	+1
Endurance	2	s/o	s/o
Équitation	1	Sagesse	-3
Équitation en vol	2	Sagesse	+2
Navigation	1	Sagesse	-1
Météorologie	1	Sagesse	+1
Natation	1	Force	0
Pêche	1	Sagesse	+1
Pistage	1	s/o	s/o
Sens de l'orientation	1	Sagesse	-1
Soins	2	Sagesse	-2
Survie ; chaleur	1	s/o	s/o
Survie ; désert	2	s/o	s/o
Survie ; froid	1	s/o	s/o
Utilisation de cordes	1	Dextérité	0
Vigilance	1	Sagesse	+1

Les unités requises représentent le nombre d'unités de compétences non-martiales requises pour sélectionner la compétence. Hormis les cas de sélection au niveau 1, les compétences nécessitant deux emplacements ne peuvent être choisies qu'après que le personnage ait accumulé une unité sans les affecter à la première opportunité.

La caractéristique appropriée donne le score de la caractéristique qui est utilisé à chaque fois qu'un jet de compétence est nécessaire.

L'ajustement au tirage indique l'ajustement au jet du d20 qui doit être appliqué au résultat de chaque jet de compétence. Un modificateur négatif réduit le résultat du dé, ce qui rend la réussite plus facile ; un modificateur positif augmente le dé, ce qui augmente la difficulté. Rappelez-vous que dans des circonstances normales, un jet de dé non modifié de 19 ou 20 indique un échec automatique même si le résultat est diminué dans la plage nécessaire pour une réussite.

S/o signifie « sans objet », ce qui signifie que l'utilisation de cette compétence ne nécessite pas de jet de compétence et que par conséquent, cette colonne ne s'applique pas.

Cueillette

N'importe quel personnage trouvera extrêmement simple de sortir des sentiers battus ou de s'éloigner à peu de distance du camp et de trouver une vie végétale qui est probablement comestible, tant qu'il se trouve dans un type de terrain où la végétation pousse en abondance. À l'autre extrême, il peut être pratiquement impossible pour un personnage de trouver des plantes comestibles s'il n'y a tout simplement pas de végétation en vue.

Tableau 30 : RÉSULTATS DE LA CUEILLETTE

		Hiver	Printemps	Été	Automne
Arctique	C	5/75	10/60	10/60	5/50
	D	0/0	5/75	10/75	0/0
	M	0/0	0/0	5/50	0/0
	Li	10/75	10/50	15/50	10/75
	P	5/50	5/50	10/50	5/50
Subarctique	C	20/50	30/50	40/40	25/50
	D	0/0	5/50	15/50	5/75
	F	70/40	85/40	100/50	75/40
	Li	25/60	35/50	50/40	35/50
	Ma	15/60	20/60	30/60	20/50
	M	10/50	15/50	20/40	15/50
Tempéré	C	65/50	75/40	90/35	80/50
	D	10/70	5/50	5/70	5/50
	F	80/40	90/40	100/40	90/40
	Li	50/50	65/40	80/40	65/50
	Ma	30/60	35/50	40/50	35/60
	M	20/40	30/40	40/40	30/50
Subtropicale	C	80/30	90/30	100/25	95/25
	D	5/75	5/80	0/0	5/75
	F	90/30	100/30	100/30	100/30
	Li	80/40	90/40	100/40	95/40
	Ma	40/60	50/50	50/50	50/60
	M	40/40	55/30	75/30	60/40
Tropicale	C	90/30	100/40	100/40	95/35
	D	5/75	5/80	0/0	5/75
	F	100/30	100/30	100/40	100/30
	Li	90/40	95/50	100/50	95/50
	Ma	50/60	60/60	70/50	60/60
	M	85/30	90/30	90/40	90/35
P	100/30	100/45	100/50	100/40	

Chaque valeur sur ce tableau se compose de deux chiffres. Le nombre à gauche de la barre oblique est le pourcentage de chances qu'un personnage normal qui recherche durant deux tours trouve une ration complète de produits végétaux pour une journée (deux kilos de fruits, de légumes ou de végétaux). Le nombre à droite de la barre oblique est le pourcentage de chances que le produit cueilli soit en réalité non comestible ; il n'aiderait pas, ou pourrait nuire, au personnage qui en consomme.

Un personnage avec la compétence de cueillette a un avantage sur les deux scores. Ses chances de trouver les plantes potentiellement comestibles n'est pas plus grande que n'importe quel autre personnage (si elles ne sont pas là, elles ne pousseront pas), mais s'il en trouve, il en dégagera deux rations complètes en deux tours de recherche de nourriture, ou une ration complète en un seul tour. La probabilité que sa « récolte » soit non-comestible est inférieure de 20 % à celle d'un personnage normal. Il est vain pour un personnage de passer plus de quatre tours (deux jets de cueillette pour un personnage normal, quatre tests pour un personnage avec la compétence) à tenter de trouver de la nourriture ; s'il n'en a pas trouvé du tout, aucune des autres tentatives de recherche ne produiront de meilleurs résultats. Si tous les personnages du groupe cherchent aussi longtemps qu'il est possible et ne trouvent pas de nourriture ou ne trouvent pas une quantité suffisante de nourriture, le groupe doit se déplacer d'au moins 1,5 km avant d'entreprendre toute nouvelle tentative de cueillette.

Chasse

Le système général pour la chasse dans la nature est assez similaire au système de cueillette, car les circonstances sont sensiblement les mêmes : dans certains endroits et à certains moments de l'année, presque tous les personnages sont susceptibles de rencontrer du gibier qui pourrait finir comme le repas du soir. Dans d'autres endroits, les personnages eux-mêmes peuvent se révéler être les seuls êtres vivants dans un rayon de plusieurs kilomètres voire plus.

Tableau 31 : RÉSULTATS DE LA CHASSE

		Hiver	Printemps	Été	Automne
Arctique	C	5	5	10	10
	D	5	5	10	5
	Li	5	10	10	5
	M	5	5	5	5
	P	5	10	10	5
Subarctique	C	5	10	15	15
	D	5	10	10	5
	F	5	10	10	5
	Li	5	15	20	20
	Ma	5	10	15	10
	M	5	5	10	5
Tempéré	C	25	40	40	40
	D	10	5	5	10
	F	30	50	50	50
	Li	20	40	50	50
	Ma	20	35	50	50
	M	15	30	30	30
Subtropicale	C	50	50	50	50
	D	10	5	5	5
	F	50	50	50	50
	Li	50	50	50	50
	Ma	40	50	50	50
	M	35	35	35	35
Tropicale	C	50	50	50	50
	D	5	5	5	5
	F	50	50	50	50
	Li	50	50	50	50
	Ma	50	50	50	50
	M	40	40	40	40
P	50	50	50	50	

Chaque valeur sur ce tableau représente le pourcentage de chances à auquel un personnage normal (sans la compétence chasse) est soumis pour rencontrer certains types de gibiers sauvages au cours d'une chasse solitaire durant quatre tours. Cette chance est réduite de 5 %, cumulative, pour chaque membre du groupe de chasseurs au-delà du premier : par exemple, trois personnages chassant ensemble dans une forêt tropicale ont 40 % de chances d'effrayer le gibier durant les quatre tours de la chasse.

Les chiffres du tableau supposent que la chasse est pratiquée le matin très tôt ou le soir très tard, puisque ce sont à ces moments de la journée que les animaux sont le plus actifs et que les conditions de luminosité permettent aux personnages de voir ce qu'ils tirent ou ce qu'ils visent. Si la chasse est tentée, à tout moment entre le milieu de matinée et le milieu d'après-midi, la chance de rencontrer du gibier est réduite de 10 %. La chasse de nuit est pratiquement impossible à moins que les personnages soient aidés par des capacités d'infravision ou d'ultravision, auquel cas la chance de rencontrer du gibier sont les mêmes que celle données par le tableau.

Les seuls personnages qui peuvent chasser avec succès sont ceux qui portent (et qui sont dotés de la compétence correspondante) des armes de jet ayant la capacité d'infliger une moyenne de 3 points de dégâts à une créature taille G. Un arc et des flèches sont éligibles, car la fourchette de dégâts d'une flèche est de 1-6 points (moyenne de 3,5) ; en revanche, un poignard ou un bâton lancé ne sont pas des armes utiles pour la

chasse. Les armes de poing sont utiles pour la mise à mort, mais les projectiles sont nécessaires au moins pour blesser la cible au début.

Pour déterminer la taille du ou des animaux rencontrés (et la distance à laquelle le gibier est aperçu), le Maître du Donjon lance 1d6 (Voir Page 91 de ce manuel pour les rencontres possibles) :

Jet de dé	Distance et gibier rencontré
1	Taille P, 2d6 créatures à 20-40 m
2	Taille P, 1d6 créatures à 20-40 m
3	Taille M, 1d10 créatures à 20-40 m
4	Taille M, 1d6 créatures à 40-60 m
5	Taille M, 1d3 créatures à 40-60 m
6	Taille G, 1d3 créatures à 60-80 m

Si aucun membre du groupe de chasseurs n'a d'arme de jet qui puisse toucher une cible dans la fourchette indiquée, la rencontre est annulée (les animaux ont fui avant que les personnages puissent s'approcher suffisamment) et le groupe doit passer encore quatre tours pour une autre tentative de chasse.

Si une attaque est possible, alors le résultat du d6 lancé sur le tableau ci-dessus donne aussi le nombre de créatures que le groupe peut atteindre ou tuées au final. En utilisant ce nombre comme référence, le Maître de Donjon lance 1d10. Si le résultat de ce jet est plus grand que le jet du d6, alors un membre du groupe de chasseur a touché l'une des créatures ciblées. Le Maître du Donjon continue de lancer le d10 jusqu'à ce que le groupe de chasseurs soit à court de projectiles, que le groupe choisisse d'arrêter, que le nombre total de créatures rencontrées soient tués ou blessés, ou qu'un jet sur le d10 soit égale ou inférieur au résultat du d6 utilisé comme référence. Il faut un coup pour tuer créature d'une taille P, deux coups pour tuer une créature de taille M et quatre coups pour tuer une créature taille G. Les coups s'accumulent sur un même animal jusqu'à ce qu'il soit tué. Une créature est blessée, et peut être traquée et tuée, si elle ne reçoit pas assez de coup pour causer sa mort.

Exemple : le jet de pourcentage du tableau de résultat de la chasse indique qu'un personnage ou un groupe de personnages d'une expédition de chasse rencontre du gibier. Effectivement, durant les quatre tours à venir, ils vont rencontrer leur souper du soir. Un résultat de 5 sur le d6 indique qu'un petit groupe de créatures de taille M sont à portée de tir du groupe (le lancer du d3 donne un résultat de 3, ce qui signifie que la chasse est la meilleure qui puisse être). En utilisant le résultat de 5 en tant que référence, le Maître du Donjon tire 1d10. Les personnages ont beaucoup de flèches, et ils ont l'intention de continuer à tirer tant qu'il y aura des cibles à atteindre. Sur trois lancers successifs du d10, le Maître du Donjon obtient des résultats de 6 ou plus ; sur le quatrième lancer, le résultat est un 3, ce qui signifie que la chasse se termine après trois tirs, tuant un animal et en blessant un autre (la troisième créature a été chanceuse et a réussi à s'échapper).



La compétence de Chasse

Un personnage avec la compétence chasse peut-se révéler d'une aide substantielle à un groupe d'aventuriers. La présence d'un tel personnage dans un groupe de chasseurs n'augmente pas la chance de rencontre dans le jeu, il n'affecte pas la taille des proies qui sont rencontrées. Toutefois ...

Un personnage avec la compétence chasse peut tuer une créature de taille M avec un toucher au lieu de deux ; il a de plus 50 % de chances de pouvoir tuer à distance une créature de taille M blessée au lieu d'avoir à se rapprocher d'elle (une seule tentative est permise ; si elle échoue, la créature s'échappe). Un personnage avec la compétence chasse peut tuer une créature de taille G avec deux coups au lieu de quatre ; il est capable d'achever une créature de taille G blessée avec un seul coup au lieu de deux ou trois coups, comme cela pourrait être le cas pour un groupe sans un tel personnage (plusieurs tentatives sont autorisées si l'animal n'est pas achevé à la première tentative). Pour accomplir l'un de ces exploits, le personnage avec la compétence chasse doit réussir un jet de compétence lors de la rencontre avec le gibier (avant le lancement du 1d6 pour déterminer la taille et le nombre de proies) et il doit utiliser une arme de jet du type approprié.

Un personnage ou un groupe de personnages peut entreprendre des expéditions de chasse aussi souvent que désiré, les animaux, contrairement aux plantes, ne restent pas enracinés à un seul endroit et peuvent croiser un groupe de chasseurs, même si les personnages ont cherché dans la même zone pendant des heures.

Chasse : la maîtrise de la chasse permet à un personnage de localiser et de tuer du gibier sauvage dans le but de se nourrir, avec plus de facilité qu'un personnage normal.

Les meilleures chances de réussite à la chasse se produisent lorsque le personnage est seul. Pour chaque personnage supplémentaire dans le groupe de chasseurs, le dé du jet de compétence du chasseur est ajusté avec une augmentation cumulative proportionnelle au nombre des tiers accompagnants : +1 pour une personne supplémentaire, +3 pour deux autres personnes, +6 pour trois personnes, +10 pour quatre et +15 pour cinq. De toute évidence, le jet de compétence échoue automatiquement (et n'a donc pas besoin d'être effectué) à chaque fois que le groupe qui accompagne le chasseur comporte six membres ou plus. Cette pénalité cumulative s'applique même lorsque le groupe de chasseurs comprend d'autres personnages dotés de la compétence chasse.

Connaissance des plantes : un personnage qui maîtrise cette compétence est en mesure de localiser plus facilement et d'identifier avec certitude les végétaux qui peuvent être utilisés à d'autres fins que pour la nourriture, tels que les plantes médicinales. Si la plante médicinale existe dans la zone et que le jet de compétence est réussi, la plante sera certainement de la bonne espèce (aucune erreur d'identification possible). Voir le chapitre médecine et premiers soins pour plus de détails sur la façon de déterminer avec succès la recherche de certaines plantes médicinales. Voir le chapitre nourriture et eau pour obtenir plus de détails sur la façon de déterminer la réussite d'une chasse

Cueillette : tout comme pour la compétence chasse, la cueillette permet à un personnage de localiser et de récolter des plantes comestibles plus facilement que ne le peut un personnage standard. Un jet de compétence réussi indique une récolte de nourriture au double de ce qu'un personnage standard peut obtenir dans le même délai, ou que le temps nécessaire pour obtenir une quantité de nourriture est moitié moindre que celui dévolu à un personnage normal pour obtenir le même résultat. Voir le chapitre nourriture et eau pour plus de détails sur la façon de déterminer le succès d'une tentative de cueillette.

Pêche : de manière similaire à la chasse et la cueillette détaillées ci-dessus, un personnage maîtrisant cette compétence a généralement plus de succès pour prendre une prise importante au filet ou à la ligne. Voir le paragraphe pêche dans le chapitre nourriture et eau pour plus de détails sur la façon de déterminer la réussite d'une tentative de pêche.

Pistage : un personnage avec cette compétence est en mesure de suivre la piste d'un personnage ou d'une créature de la même

façon que le peut un ranger (voir Arcanes Exhumés, page 21), sauf que la probabilité de base pour réussir est la moitié de celle d'un ranger : 5 % par défaut plus 5 % par niveau du personnage, jusqu'à un maximum de 55 %. Un personnage sans la compétence pistage a une probabilité de base de 0 % pour réaliser toute tentative de pistage mais il peut néanmoins suivre une piste si le total de tous les ajustements est un nombre positif.

La compétence de Pêche

Quand tout est dit et fait, le succès d'une pêche dépend essentiellement d'où la tentative est réalisée. Si les poissons d'un plan d'eau sont en abondance et affamés, même un pêcheur totalement incompetent peut poser dans l'eau une ligne avec un hameçon ou un filet et arriver à quelque chose. Mais s'il n'y a tout simplement pas de poisson dans la région, même le pêcheur le plus compétent reviendra bredouille.

Tableau 32 : RÉSULTATS DE LA PÊCHE

Type de zone	Heure du jour		
	Jour	Nuit	Aube/crépuscule
Pauvre	1d4-2	1d4	1d4+2
Moyenne	1d6-3	1d6-1	1d6+2
Bonne	1d6-2	1d6+2	1d8+2

Chaque valeur du tableau représente un nombre à déterminer par un jet de dé, et dans la plupart des cas un modificateur à appliquer au résultat. Le nombre obtenu représente combien de poissons sont attrapés en une heure par un personnage avec une ligne et un hameçon appâté. L'utilisation d'un filet augmente la prise de 50 % par rapport au jet de dé modifié. Si un modificateur négatif sur le résultat du dé donne zéro ou moins, aucun poisson n'est capturé quel que soit l'équipement utilisé.

Un personnage avec la compétence pêche reçoit un modificateur de +2 à son jet de dé dans une zone moyenne ou bonne (si la zone est un endroit pauvre pour la pêche, ses prouesses ne l'aident pas). Plusieurs personnages peuvent pêcher des poissons dans la même zone en même temps, mais chaque membre supplémentaire au groupe de pêcheur impose un ajustement cumulatif de -1 au jet de dé : -1 pour le deuxième personnage, -2 pour le troisième, et ainsi de suite (chaque pêcheur effectue un lancer distinct du d6).

Un ou plusieurs personnages peuvent pêcher au même endroit pendant plus d'une heure, mais chaque personnage doit appliquer un autre ajustement de -2 à son jet de dé pour chaque heure passée au même endroit au-delà de la première. Tant qu'au moins un membre du groupe de pêcheur capture au moins un poisson lors d'une heure donnée, la zone peut encore fournir d'autres poissons et les personnages peuvent rester plus longtemps dans l'espoir d'augmenter leurs prises. Mais dès que chaque pêcheur obtient un résultat de zéro ou négatif au cours de la même heure, l'endroit est « épuisé » et ne donnera plus de poisson pour au moins un jour.

Exemple : le personnage A dispose de la compétence pêche, les personnages B et C ne l'ont pas. Tous trois s'assoient dans une bonne zone la nuit et tentent leur chance avec des lignes et des hameçons. Pendant la première heure, le personnage A attrape 1d6+4 poissons (en comptant son bonus de compétence) ; le personnage B en attrape 1d6+1 (en comptant le malus en tant que premier membre supplémentaire du groupe), et le personnage C en attrape 1d6 (en tant que deuxième membre en surplus). S'ils continuent de pêcher durant une deuxième heure, chacun reçoit un modificateur de -2 à son jet de dé : 1d6+2 pour le personnage A, 1d6-1 pour B et 1d6-2 pour C. Durant la troisième heure, leurs jets de dés baissent encore de -2 : 1d6 pour A, 1d6-3 pour le B et 1d6-4 pour C. S'ils continuent à pêcher une quatrième heure, la zone risque de s'épuiser, puisque tous les trois personnages sont maintenant susceptibles d'obtenir des résultats de zéro ou moins

La question de la qualité d'un lieu de pêche (pauvre, moyen ou bon) repose essentiellement sur la discrétion du Maître du Donjon, mais quelques lignes directrices peuvent s'avérer utiles. Un froid torrent de montagne au courant rapide est un bon endroit pour la truite ; un étang peu profond et boueux ou un lac est un bon endroit pour la carpe ou le brochet, un lac clair et profond est un bon endroit pour la perche. Ainsi, l'ensemble de ces plans d'eau seront de

bonnes zones pour la pêche (ou au moins moyennes). En général, la pêche est meilleure si elle est pratiquée à partir d'un bateau amarré au milieu d'une étendue d'eau que depuis la rive. Un marécage ou une tourbière est généralement une zone de pêche pauvre, car l'eau est stagnante et peu profonde. Par temps chaud ou ensoleillé, les poissons se rassemblent dans des endroits où ils peuvent se glisser à l'ombre des arbres ou sous un terrain en surplomb. Une telle zone sera moyenne ou bonne, tandis qu'une zone sans ombre à proximité sur le même plan d'eau sera une zone de pêche pauvre.



Consommation et Transport de Nourriture

Un poisson fournit la moitié de la ration quotidienne en nourriture d'un personnage ; les animaux de taille P constitue une ration complète ; un animal de taille M est assez pour nourrir trois personnages pour une journée, et un animal taille G équivaut à six rations de nourriture. Ces chiffres, surtout pour les gros animaux, supposent que les personnages n'ont pas la connaissance ou le désir de dépouiller et dépecer leurs proies avec une expertise. En réalité, la carcasse d'un animal de taille G pourrait bien contenir assez de viande pour au moins vingt rations complètes, mais les personnages ne peuvent en obtenir la totalité que si quelqu'un passe une journée complète à charcuter, à trancher et dépecer la carcasse. Cela entraîne beaucoup de perte de temps, surtout pour un personnage qui a probablement de demandes plus pressantes à faire. Bien sûr, un personnage peut consommer plus de nourriture qu'il n'en a réellement besoin, mais ces règles ne tiennent pas compte de la gourmandise ou des indigestions, mais peut-être qu'un Maître du Donjon éprouvera quelques idées dans ce sens. Si le groupe d'aventuriers comprend un druide, ce personnage désapprouve fortement si les chasseurs ou pêcheurs tuent intentionnellement plus de nourriture que ce qu'ils peuvent imaginer manger dans un seul repas. Cependant, le surplus ne peut pas toujours être évité, ainsi un personnage allant à la chasse et tuant un animal de taille G pour se nourrir lui et deux autres compagnons, ne doit pas être tenu responsable du gaspillage. L'excédent de nourriture n'a certainement pas besoin d'être abandonné quand les personnages lèvent le camp ; ils peuvent le transporter et ainsi pourvoir à un autre repas, ou deux, voire plus. Les deux seuls facteurs importants à considérer lors du transport de viande fraîche ou des plantes récemment cueillies sont l'encombrement (que le Maître du Donjon doit contrôler) et l'éventualité de pourrissement.

Tableau 33 : RISQUE DE DÉTÉRIORATION DES ALIMENTS

Type de nourriture	Température effective (en °C)				
	< 0	0-10	11-20	21-32	> 32
Plantes vertes	-/-	6/20	4/30	2/40	1/50
Fruits et légumes	-/-	5/30	3/40	2/50	1/60
Viandes cuisinées	-/-	3/20	2/50	1/60	1/80
Viandes crues	-/-	2/50	1/70	1/80	1/90

Chaque donnée du tableau se compose de deux nombres. Le nombre à gauche de la barre oblique est le nombre maximum de jours pendant lequel les aliments peuvent être conservés avant

qu'un jet de détérioration ne soit nécessaire. Le nombre à droite de la barre oblique est le pourcentage de risque quotidien après cette durée que la nourriture se détériore et ne soit plus comestible par la suite. Une valeur « - » indique que la détérioration ne se produira pas tant que la température effective reste dans cette plage, la nourriture qui est conservée par congélation sera bonne à quelle que soit la durée pendant laquelle elle est transportée ou stockée.

Pour déterminer la température effective, le Maître du Donjon doit utiliser la température la plus chaude qui s'applique, aussi longtemps

que la température effective du jour donné a été dans cette catégorie durant au moins « heure ». Une fois qu'une catégorie de température a été utilisée pour un jet de détérioration, cette même catégorie (ou une plus chaude, si la température augmente encore) est utilisée pour tous les tests ultérieurs. Si la nourriture est décongelée, elle est soumise à la détérioration à compter du jour de sa décongélation (celui-ci servant de premier jour), même si elle a été rapidement recongelée après avoir été exposée à une température plus élevée. Si la nourriture rate un seul jet de détérioration, elle est gâtée ; elle n'est plus aussi bonne que la nourriture fraîche, mais n'est pas contaminée à un tel point que la détérioration se remarque par quelqu'un qui a l'intention de la manger. Si un personnage consomme un aliment qui a raté un jet de détérioration, le Maître du Donjon doit effectuer en secret un jet de Sagesse pour le personnage. Un succès sur le jet indique que le personnage a remarqué quelque chose sur l'apparence, la texture ou l'odeur de la nourriture et a ainsi pris conscience de la dégradation avant de manger la nourriture. Il peut choisir de manger quoi qu'il arrive, en prenant un risque qu'il soit affecté (voir ci-dessous), mais au moins il sait ce qu'il a (ou, plus précisément, ce qu'il consomme).

Tout aliment qui échoue à un second jet de détérioration est évidemment avarié et est perçu comme tel par quiconque a l'intention de le manger. Encore une fois, il peut encore être consommé (une nourriture avariée, dans certaines circonstances, peut-être mieux que rien du tout) mais le risque du personnage de tomber malade est beaucoup plus grand que si la nourriture était seulement gâtée

Effet de la consommation d'aliments gâtés ou avariés

Un personnage qui consomme de la nourriture gâtée doit réussir un jet de Constitution avec un modificateur de +4 au jet de dé pour éviter de souffrir. L'échec de ce test signifie que le personnage est en proie à des nausées et des crampes d'estomac dans les 11-20 minutes (1d10+10) après avoir mangé la nourriture. Il subit une pénalité de -1 sur tous les jets d'attaque et sur n'importe quel jet de protection relatif aux esquives ou à de possibles manœuvres durant les 12 prochaines heures. À la fin de cette période, il doit réussir un jet de Constitution (sans modificateur) pour se remettre des nausées. Les tests suivants sont renouvelés toutes les heures jusqu'à la réussite ou que le personnage soit guéri de sa maladie. Les aliments gâtés fournissent encore la quantité normale de valeur nutritive, une ration complète compte quand même en tant que tel pour satisfaire le minimum des exigences quotidienne d'un personnage.

Un personnage qui consomme une quantité de nourriture avariée doit réussir un jet de Constitution avec un modificateur de +10 au jet de dé pour éviter les maladies comme décrites ci-dessus. S'il est raté, les troubles dureront au moins 24 heures au lieu de 12. Si manger de la nourriture avariée ne provoque pas de maladie, elle a une probabilité de 50 % de fournir encore la valeur d'une ration complète (ou une demi-ration, si c'est la quantité mangée) sinon, la nourriture est tellement avariée qu'elle ne sert pas comme nourriture, et l'effet sur le personnage n'est pas meilleur que s'il n'avait pas mangé du tout

Tableau 87. Bis - Objets de Camps / Hébergement

Article	Coût	Capacité
Amphore (Terre cuite)	30 pc	25 litres
Askos (Terre cuite)	5 pc	1-2 litres
Assiette en Terre cuite ou bois	5 pc	N/A
Bol en Terre cuite ou bois	5 pc	0.5 litre
Casserole en cuivre	5 pa	2 litres
Casserole en fer ou cuivre	5 pa	3 litres
Cave a vin et ou Entrepôt sécurisé à épices	50 po	N/A
Cave Magique aménagée pour les vins	100 po	N/A
Cave simple et ou Pièce Fraîche	20po	N/A
Chaudron en fer	2 po	10 litres
Chaudron en Fonte ou cuivre (Grand)	1 or	50 litres
Couteau de cuisine en fer	3 pc	N/A
Cuillère en Bois ou os	2 pc	N/A
Cuisine Indigente Complète	100 po	12 Couv
Cuisine Luxueuse Complète	500 po	30 Couv
Cuisine Magique Complète + Serveurs	1500 po	40 Couv
Cuisine Normale Complète	300 po	25 Couv
Cuisine Pauvre Complète	150 po	20 Couv
Four en Brique/terre cuite/bois (Grand)	5 Po	N/A
Four en brique	2 po	N/A
Fourchette en Bois ou os (Rare)	1 pa	N/A
Gourde en peau	1pa	2-5 Litres
Grille de cuisson en fer	1 pa	N/A
Marmite Fonte ou cuivre	10 pa	10 litres
Mortier et pilon en Pierre ou bois	1 pa	N/A
Patère à manche (fer)	1 pa	0.5 litre
Pichet en Terre cuite	10 pc	1 litre
Planche à découper en bois	20 pc	N/A
Poêle en fer	5 pa	2 litres
Pot en terre cuite (Cratère)	25 pc	50 litres
Pot en terre cuite (Hydrie)	20 pc	10 litres
Sac en peau et ou tissu	3 pc	10-50Kg
Tonneau en bois	50 pc	200 litres
Tonnelet en bois	5 pc	20 litres
Trépied de cuisson en Fer forgé	2 pa	N/A
Ustensiles de cuisine en bois (cuillères, spatules)	5 pc	N/A
Ustensiles de cuisine en fer (couteaux, fourchettes)	10 pc	N/A
Sol de la salle commune/écuries	2pc	N/A
Chambre/ Dortoir partagé	2pa	N/A
Chambre Privée	1po	N/A
Location Cabane Refuge ou Chalet (semaine)	20po	N/A
Location Maison, Pavillon ou Appartement (Semaine)	50po	N/A
Location Château, Donjon ou Manoir (semaine)	100po	N/A

Tableau 81 – Armures

Bouclier, grand	15 po	Cotte de mailles	75 po	De Plates de bataille	2 000 po	Heaume, petit	10 po
Bouclier, de poing	5 po	Cuir	5 po	De Plates en bronze	100 po	Hoqueton	4 po
Bouclier, petit	10 po	Cuir clouté	15 po	De Plates feuilletée	80 po	Lorica	45 po
Bouclier, petit en bois	1 po	De Plates	400 po	Harnois	90 po		
Broigne	30 po	De Plates complète	4 000 po	Heaume, grand	15 po		

Tableau 82 – Animaux

Âne	8 po	Cheval de trait	30 po	Faucon, petit	18 po	Porc	3 po
Bœuf	15 po	Chèvre	1 po	Mouton	2 po	Poulet	3 po
Cheval de guerre léger	150 po	Chien de chasse	17 po	Mule	20 po	Vache	10 po
Cheval de guerre lourd	300 po	Chien de garde	25 po	Oiseau chanteur	4 pc		
Cheval de guerre moyen	225 po	Cochon de lait	1 po	Pigeon	2 pc		
Cheval de selle (léger)	25 po	Faucon, grand	40 po	Poney	15 po		

Tableau 83 – Objets divers

Briquet avec pierre et mèche	1 po	Carquois pour 20 carreaux	1 po	Étui en os pour carte ou parchemin	5 po	Outils de voleur	30 po
Boîte en fer, grande	28 po	Carquois pour 20 flèches	12 pa	Gourde	15 pa	Perche, 3 mètres	3 pc
Boîte en fer, petite	9 po	Chandelle	1 pc	Huile, flasque ½ l	1 po	Piton en fer, grand	1 pc
Bougie	1 pa	Coffre en bois, grand	17 pa	Lanterne à capuchon	7 po	Sac à dos	2 po
Bourse, grande	1 po	Coffre en bois, petit	8 pa	Lanterne à faisceau	12 po	Sac, grand	16 pc
Bourse, petite	15 pa	Corde, 15 m	4 pa	Miroir en argent, petit	20 po	Sac, petit	10 pc
Carquois pour 10 carreaux	15 pa	Étui en cuir pour carte ou parchemin	15 pa	Miroir en métal, grand	10 po	Torche	1 pc
Carquois pour 12 flèches	8 pa						

Tableau 84 – Harnachement

Barde, cuir	100 po	Bride et mors	15 pa	Sacoches de selle, grande	4 po
Barde, maille	250 po	Couverture de selle	3 pa	Sacoches de selle, petite	3 po
Barde, plate	500 po	Harnais	12 pa	Selle	10 po

Tableau 85 – Herbes

Aconit, le brin	10 pa	Ail, la gousse	5 pc	Belladone, le brin	4 pa
-----------------	-------	----------------	------	--------------------	------

Tableau 86 – Objets religieux

Chapelet de prière	1 po	Eau bénite/maudite, fiole	25 po	Symbole sacré, en bois	7 pa
Encens, bâtonnet	1 po	Symbole sacré, en argent	50 po	Symbole sacré, en fer	2 po

Tableau 87 – Provisions

Ale, ½ litre	1 pa	Hydromel, ½ litre	5 pa	Repas de marchand	1 pa	Vin, coupé, ½ litre	5 pa
Bière, ½ litre	5 pc	Rations séchées, 1 semaine	5 po	Repas copieux	1 po		
Grain pour cheval, 1 jour	1 pa	Rations standard, 1 semaine	3 po	Vin, bon, ½ litre	10 pa		

**Tableau 88 – Transport**

Barge (ou radeau) petite	50 po	Charrette	50 po	Galère, petite	10 000 po	Navire marchand, petit	5 000 po
Bateau, grand	150 po	Chariot	150 po	Navire, guerre	20 000 po		
Bateau, petit	75 po	Galère, grande	25 000 po	Navire marchand, grand	15 000 po		

Tableau 89 – Vêtements

Bonnet	1 pa	Bottes hautes souples	1 po	Ceinturon, normal	10 pa
Bottes basses rigides	1 po	Cape	5 pa	Chapeau	7 pa
Bottes basses souples	8 pa	Ceinture	3 pa	Robe	6 pa
Bottes hautes dures	2 po	Ceinturon, large	2 po		

Advanced Dungeons & Dragons®

GUIDE DU MAÎTRE

P 82 LA CAMPAGNE

En faisant la conception de votre monde, laissez de grands espaces pour les cultures, et encore plus pour la vie sauvage. Indiquez le type général des créatures qui vivent dans chaque endroit en usant de logique pour l'équilibre naturel. Cela ne signifie pas que vous devez tout suivre à la lettre, mais vous devez constamment veiller à ne pas y placer trop de grands carnivores sans aucun moyen de trouver leur nourriture. Certains participants peuvent remettre en question l'écologie, particulièrement si elle n'est pas favorable à leur personnage. Vous devez être prêt à la justifier et voici quelques suggestions.

La majorité des citoyens de cet état sont de petits propriétaires terriens, des marchands et des travailleurs. Ils fournissent la nourriture, les marchandises et le labeur indispensables à la stabilité de l'économie. Ces gens sont par ailleurs obligés de servir dans l'armée et, s'ils s'y distinguent, se voient attribuer des terres ou des appointements qui les élèvent au statut d'aristocrate. Bien sûr, le zèle, le mariage ou d'autres solutions encore, peuvent entraîner la progression sociale. Une minorité d'individus sont réellement des esclaves : les criminels et les prisonniers de guerre. Un grand nombre de travailleurs acceptent le servage pour une durée déterminée et d'autres doivent de la même manière rentrer en apprentissage, dans l'espoir de gagner un jour suffisamment d'argent pour devenir un propriétaire.

P.86 DROITS DE DOUANE, COTISATIONS, DROITS, TAXES, IMPÔTS, DÎMES ET PÉAGES

La ville prélève 1 % de droits sur toutes les marchandises ordinaires qui en franchissent le seuil pour y être vendues : nourriture, vêtements et peaux, bétail, matières premières et produits manufacturés. Les étrangers doivent s'acquitter de ces droits, mais au double du tarif (2 %). Les marchandises de luxe et précieuses (vins, spiritueux, fourrures, métaux comme le cuivre, l'or, etc., bijoux et équivalents) sont en plus frappées d'une taxe de 5 % si elles sont destinées à la vente. Des formulaires sont alors fournis à la personne qui les déclare (sans quoi la vente est illégale). Le droit d'entrée dans la ville est égal à 1 pièce de cuivre par tête (homme ou animal) ou par roue pour les citoyens, 5 pc pour les non-citoyens sauf s'ils possèdent un passeport officiel permettant l'entrée gratuite (le corps diplomatique bénéficie d'une immunité face aux droits de douane et d'entrée en ce qui concerne les biens personnels et possessions). Les impôts sont versés annuellement par personne : 1 pc pour les paysans, 1 pa pour les hommes libres et 1 po pour les gentilshommes ou les nobles. Les étrangers sont fréquemment contrôlés et doivent montrer une preuve du paiement.



P 83 – 84 Écologie : tant de monstres sont des grands prédateurs qu'il est difficile de justifier leur existence à proximité les uns des autres. Dans les décors de donjons, il est possible d'en placer certains en stase ou de les maintenir magiquement en vie en supprimant la faim, mais qu'en est-il dans les terres sauvages ? Comment les populations humaines et humanoïdes peuvent elles également survivre ?

- Le premier maillon de la chaîne de survie est la végétation, les cultures céréalières en ce qui concerne les habitants.
- Des populations importantes dans des zones arables réduites doivent bénéficier d'une végétation abondante.
- Les troupeaux d'animaux qui s'en nourrissent entretiennent un grand nombre de prédateurs.
- Considérez aussi les récits concernant beaucoup des bêtes les plus fantastiques et effrayantes : que mangent les dragons ? Des humains, bien sûr ; des vierges en particulier !
- Les dragons tuent énormément, mais ils ne semblent pourtant pas manger tant que cela.
- Les ogres et les géants apprécient la chair fraîche des élevages et des habitants, mais les plus intelligents élèvent au moins eux-mêmes leur propre cheptel pour avoir toujours une marmite pleine.

-Certaines formes de végétation se développent à une vitesse phénoménale, (les racines et les tubercules, les plantes vertes ou les céréales) de par le monde.

Une ou plusieurs de ces cultures permettent la survie de nombre de lapins, de troupeaux, de cochons sauvages, d'hommes ou tout ce que vous désirez ! La végétation pousse grâce à une substance nutritive du sol (peut-être un élément inconnu sur notre Terre), voire aussi certaines radiations du soleil (avez-vous remarqué la légère différence de couleur avec le notre... ?). Il est également conseillé d'y inclure une ou deux espèces d'herbivores dont la reproduction est prolifique et les besoins en nourriture minimales. Avec tous ces artifices et quelques précautions dans la dissémination des monstres au cœur des terres sauvages, vous donnerez satisfaction à tout le monde, sauf peut-être le joueur le plus pinailleur (qui, de toute manière, ne devrait sans doute pas participer à un jeu d'aventures fantastiques) !

De la même manière, les donjons doivent être équilibrés et justifiés, ou bien improbables jusqu'à l'excès, fruit d'une entité surnaturelle qui entretient le fonctionnement de l'ensemble (ou du moins a tout mis en branle avant que quelqu'un – quelque chose – d'autre l'arrête). Quoi qu'il arrive, ne permettez pas aux exigences du « réalisme » ou de l'imaginaire impossible de détériorer votre univers.

Climat et écologie sont uniquement des rappels à la prudence et la modération !

P.16 INSTALLATION DE PIÈGES PAR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS.

Des pièges mécaniques simples peuvent être installés par les voleurs et les assassins. La chance de mener cette opération avec succès est égale à celle de détecter de tels pièges, mais dans ce cas précis, le pourcentage de réussite d'un assassin est calculé en fonction du niveau augmenté de 2 (un assassin de 5ème niveau pose des pièges comme un voleur de 7ème niveau).

Les pièges considérés comme simples lorsqu'ils nécessitent des éléments mécaniques aisément trouvables et utilisables par n'importe quel personnage (par exemple, ceux qui fonctionnent avec des flèches, des cordes ou des détentes à divers missiles). Les mécanismes spéciaux (aiguilles empoisonnées, lames à balancier, etc.) demandent en plus la collaboration d'un ou de plusieurs spécialistes pour construire ou élaborer les différentes parties.

A chaque fois qu'un voleur ou un assassin désire installer un piège, demandez-lui de fournir un schéma simple pour illustrer son fonctionnement. Si le tirage de pourcentage pour l'installation échoue lors de la mise en place, il y a une chance pour que le personnage soit blessé dans l'opération, comme s'il avait déclenché un piège identique. Ce tirage est effectué séparément, la probabilité de blessures étant inversement proportionnelle à celle de poser le piège avec succès. Un dessin du piège modifiera les chances d'être atteint en cas d'échec.

Des ajustements progressifs sont possibles en fonction du danger et de la complexité du piège. Notez que, par exemple, même dans le cas d'un dispositif conçu spécialement pour une aiguille empoisonnée, il reste néanmoins à installer le piège et une possibilité d'échec existe toujours (il est impossible de porter des gants ou toute autre protection en posant de tels pièges).

Pour conclure, un échec à la première tentative d'installation d'un piège ne signifie pas que le personnage ne pourra jamais le mettre en place. Contrairement à d'autres talents de voleur similaires, des essais répétés sont possibles.



EFFETS DE L'ALCOOL ET DES DROGUES

Les personnages sous l'influence de l'alcool, de narcotiques, ou d'autres drogues similaires, sont affectés comme suit :

TABLEAU D'INTOXICATION

Effet	Degré d'intoxication		
	Léger	Moyen	Fort*
Bravoure	+ 1	+ 2	+ 4
Moral	+ 5 %	+ 10 %	+15 %
Intelligence	- 1	- 3	- 6
Sagesse	- 1	- 4	- 7
Dextérité	0	- 2	- 5
Charisme	0	- 1	- 4
Dés d'attaque	0	- 1	- 5
Points de vie	0	+ 1	+ 3

Notes concernant le tableau d'intoxication : Les BOISSONS sont traitées à la page 108 de ce manuel.

L'accroissement de la bravoure entraîne simplement le personnage jusqu'à la « témérité ». Décomplexé, l'alcool à des effets (1-10) :

Légers : (1) (Ébriété) (2) Euphorie, Rythme cardiaque et respiration accélérés (3) Gaité, Bonne Humeur

Moyen : (4) Trouble de l'humeur, Colère (5) Anesthésie, Augmentation du temps de réaction (6) Trouble de la vue, Élocution pénible

Fort : (7) Désinhibition, Sensation de toute puissance (8) Abaissement de la température du corps, trébuchement (9) Léthargie, Somnolence (10) Vomissement, Ralentissement pouls et respiration.

* Au-delà d'un degré d'intoxication fort, la personne sombre dans un état comateux, et dort de 7 à 10 heures.

AJUSTEMENTS À LA POURSUITE : il existe certaines circonstances qui influencent le comportement des poursuivants :

A. **Nourriture** : la nourriture, y compris les rations et/ou le vin, ont de 10 % à 100 % de chances de distraire les monstres d'intelligence faible ou moindre, dans la mesure où les dites denrées sont à leur goût. Lancer un d10 pour déterminer les probabilités, sauf si vous connaissez déjà le degré de faim ou de glotonnerie des créatures. Ajoutez 10 % pour chaque point d'intelligence en dessous de 5, et donnez une probabilité de 100 % aux créatures non-intelligentes. Si les chances totales sont inférieures à 100 % tirez un d10. Dans le cas où le résultat est inférieur ou égal à la probabilité déterminée, les poursuivants s'interrompent durant un round pour consommer la nourriture ou le vin.

OBJET MAGIQUE : LE CARILLON DES REPAS

Cet objet est identique à un *carillon d'ouverture*. Quand on le frappe, toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 18 mètres ressentent immédiatement les affres d'une faim intense. Les personnages se précipitent sur leurs rations, en ignorant tout le reste, allant jusqu'à lâcher ce qu'ils tiennent en main pour manger. Les créatures ne possédant de source de nourriture immédiatement disponible se ruent vers l'endroit où le *carillon* a résonné et attaquent ceux qui s'y trouvent pour les tuer et les dévorer. Toutes les créatures doivent manger au moins durant un round et peuvent ensuite effectuer un jet de protection contre la magie à chaque round jusqu'à la réussite, impliquant qu'elles sont rassasiées. Note : il est recommandé que le *carillon des repas* fonctionne comme un *carillon d'ouverture*

P.8 CRÉATION DU PERSONNAGE (CARACTÉRISTIQUES)

Lorsque des talents acquis sont utilisés, c'est au MD de créer et/ou de juger les situations dans lesquelles ils sont nécessaires ou utiles. En général, ce genre d'aptitude permet au personnage de déterminer en gros la valeur et la solidité d'un objet, de trouver de la nourriture, d'effectuer de petites réparations ou de fabriquer sommairement divers articles. Par exemple, un personnage avec un talent de cuisinier pourra juger de la qualité d'un plat servi dans une auberge, assaisonner ce plat comme il faut, ou éventuellement fabriquer certains ustensiles de cuisine. Pour déterminer la limite de connaissances dans un domaine particulier, choisissez-en une où vous possédez quelques notions et imaginez ce qu'il est effectivement possible de faire avec ces renseignements. Servez-vous de cela pour évaluer les possibilités des personnages possédant des talents secondaires.

P.9 CONTRACTION D'UNE MALADIE

Chaque mois de jeu, vous pouvez, si vous le désirez, déterminer si, oui ou non, un personnage ne souffre pas d'une maladie (ou de troubles). Tirez chaque semaine si les conditions sont particulièrement favorables : TEMPS CHAUD OU TRÈS CHAUD, TEMPS HUMIDE, CONDITIONS DE VIE INSALUBRES, SURPOPULATION PAR TEMPS CHAUD. Tirez chaque fois qu'un personnage est en contact avec un porteur de maladie susceptible de répandre la contagion. Le porteur peut être un humain, un animal, un insecte, **de la nourriture**, des immondices, etc. En tant que MD, vous devez indiquer toutes les circonstances spéciales de ces maladies qui sont applicables.

P.46 GRIFFON

Les griffons, au même titre que toutes les grandes créatures volantes, **consomment d'énormes quantités de nourriture**, particulièrement après ces vols prolongés. De plus, ils sont carnivores et donc coûtent très cher à nourrir. Leur entretien, pouvant être évalué entre 300 et 600 po par mois, grèvera de façon constante les plus grandes richesses. Des bâtiments particuliers, ainsi qu'un minimum de trois palefreniers et serviteurs, sont nécessaires, ainsi que de temps à autre, un cheval entier pour le dîner (les régimes varient, mais des arrangements similaires sont indispensables pour toutes les montures volantes).

P.25 SERVITEURS EXPERTS

Si les compagnons d'armes sont définis comme les associés, les compagnons et les suivants loyaux (jusqu'à un certain point) d'un personnage, les serviteurs sont alors ses domestiques, des mercenaires ou des employés. Ils peuvent également faire preuve d'une certaine loyauté, en fonction des conditions dans lesquelles ils vivent et exercent leur métier à son service. On considère que le coût d'entretien d'un grand nombre de domestiques est inclus dans la maintenance d'une forteresse : ainsi, le personnage n'a pas à s'occuper des cuisiniers, laquais, garçons d'écurie, balayeurs, etc. Il en va différemment des gardes et des serviteurs spéciaux qui doivent être trouvés et engagés par le PJ ou par ses compagnons d'armes PNJ.

Les voyageurs, comme les pèlerins en route vers un lieu de dévotion, peuvent faire appel à un chef cuisinier professionnel pour ne pas avoir à transporter leurs provisions. Pour les plus nantis, il existait de nombreux spécialistes pouvant fournir diverses nourritures ou condiments comme un fromager, un boulanger, un saucier ou un « oublieur ». Il n'est permis aux « oublieurs » de cuire les gâteaux aux portes et le long des murs des églises que les jours de fête des saints patrons et les jours de pardon pour autant que les fourneaux soient distants de deux toises (approximativement 4 m) dans le but de limiter les bagarres qui se déclenchaient trop souvent entre les vendeurs. Les statuts imposent également d'accomplir un chef-d'œuvre pour pouvoir exercer le métier : il faut pouvoir préparer la pâte et réaliser 500 grandes oublies, 300 supplications et 200 esterets « bons et suffisants ». Cette précision est importante car la qualité de la marchandise n'était en effet pas toujours impeccable : une ordonnance de 1140 permet de comprendre qu'on utilisait parfois du lait écrémé, tourné ou moisi et des œufs pas frais.

LES BARBARES : LA SURVIE : le barbare a les compétences nécessaires pour survivre dans la nature, incluant la chasse, la mise en place de pièges pour petits animaux, la cueillette de nourriture, la construction d'abris, le couchage et l'allumage et l'entretien d'un feu. (Manuel du Joueur)

Nourriture et Boisson

01-02 ale	39-42 hydromel
03 abricots	43-46 farine
04-05 pommes	47-46 viande*
06 haricots	57 lait
07-10 bière	58 muffins (petits pains)
11 baies	59 champignons
12 biscuits	60-62 noisettes*
13 cognac	63-64 oignons
14-18 pain	65 pâtisseries
19 bouillon	66 pêches
20 beurre	67 poires
21 gâteaux	68 petits pois
22-24 fromage*	69 légumes macérés dans le vinaigre
25 gâteaux secs	70 tarte
26 œufs	71 raisins secs
27 poisson*	72-74 flocons d'avoine
28 crustacés*	75 prunes
29-30 volaille*	76 pudding
31 raisin	77 raisins
32 légumes verts*	78-80 soupe
33 gruau	81-82 ragoût
34 miel	83 sucreries
35 confiture	84-87 thé
36 gelée	88-89 tubercules / racines*
37 poireaux	90-95 eau
38 lentilles	96-00 vin

Épices et condiments

01-15 ail	56-58 poivre
16-50 herbes**	59-85 sel
51-55 moutarde	86-00 vinaigre

* Dans un souci de concision, les différentes variétés de chaque type ont été omises dans la mesure où, en général, elles sont bien connues et peuvent être énumérées par le MD sans grande difficulté.

** Une liste d'herbes et de végétaux est par ailleurs incluse dans cet ouvrage. Elle précise les usages supposés de ces herbes en ce qui concerne les soins, la magie, les poisons, etc. Il est possible de s'en servir dans le domaine culinaire.

Utilisez les listes ci-dessous pour remplir cuisine, garde-manger, etc. La génération aléatoire n'est là facilité le jeu.

Intendant / gouverneur de forteresse : cette occupation est relative à la bonne marche d'un château, en particulier si le propriétaire n'est ni un guerrier, ni un clerc, ou s'il songe s'absenter pour un certain temps et désire s'assurer que sa demeure est bien gérée et en sécurité. Un intendant/gouverneur correspond à un capitaine mercenaire en matière de niveaux, mais son coût est multiplié par deux (200 po par niveau et par mois). Toutefois, sa capacité de commandement est doublée (40 hommes par niveau) lorsqu'il s'occupe de troupes dans l'enceinte du château. Ce rôle est généralement confié à un capitaine de toute confiance. Après avoir reçu une telle charge, ce dernier considérera comme un affront de repartir sur le terrain à l'instar d'un vulgaire mercenaire ! Une place forte dirigée par un intendant ne manque jamais de rien (hommes, nourriture, réserves d'eau potable, huile, matériel de siège, engins et projectiles de guerre, etc.), reste maintenue en bon état. Bien entendu, le personnage se sera auparavant établi dans ce château et aura veillé à ses besoins en hommes et en réserves de toutes sortes. Une fois ces problèmes réglés, acheté et stocké, l'intendant assure le bon équilibre de l'ensemble selon les ordres de son maître. Les dépenses pour de telles tâches sont prélevées dans le fond consacré à l'entretien de la forteresse, mais l'intendant veille à ce que ces sommes soient judicieusement utilisées. Note : la fidélité d'un intendant doit demeurer élevée, faute de quoi une catastrophe peut arriver la première



Nourriture et Eau

Un guerrier ne meurt pas simplement parce qu'il n'a pas d'arme, un clerc peut survivre sans son symbole béni, et aucun magicien n'est mort parce qu'il a fait tomber son livre de sort dans un puits sans fond. Mais aucun personnage ne peut vivre plus de quelques temps sans nourriture ni eau.

Heureusement la nourriture se trouve facilement dans la plupart des climats et des terrains. Virtuellement tous les animaux normaux sont comestibles (bien que certains d'entre eux ne soient pas agréables au goût, pour le dire simplement) et la plupart des plantes peuvent être ingérées et digérées sans risque ; mais des plantes toxiques existent, et il faudra toujours faire attention avant de manger des végétaux qui ne seraient pas comestibles pour éviter de tomber malade voire de mourir.

D'une situation à l'autre, la possibilité d'avoir de l'eau potable varie considérablement en fonction du terrain et du climat. Dans certain endroit, l'eau n'est accessible qu'après avoir dépensé beaucoup de temps et d'effort, si toutefois elle est détectable. Dans d'autres zones, elle est tellement abondante que les personnages penseront rapidement qu'elle est plus une nuisance qu'une nécessité.

Dans les règles qui suivent, est considéré comme « nourriture » toutes les substances solides ou presque qui peuvent être mises en bouche et avalées sans avoir d'effets néfastes, et qui procurent les nutriments nécessaires au corps. Une plante toxique n'est pas de la nourriture, pas plus qu'une poignée de sable. Les différentes substances ont, en effet, différentes propriétés de nutrition, mais les règles de malnutrition ne font pas la distinction en fonction des valeurs caloriques des aliments ; pour un personnage en détresse alimentaire, une poignée de feuilles a autant de bénéfice qu'une portion de viande pour le préserver de la famine.

La dénomination « eau » recouvre tout liquide qui peut être avalé sans avoir d'effets néfastes. Tous les liquides qui ne sont pas de l'eau pure (lait, vin, bouillon...) mais qui contiennent de l'eau comme élément principal apportent les mêmes bénéfices au personnage pour sa consommation d'eau.

Manque de nourriture

Si un personnage est suffisamment hydraté, il ne souffrira pas d'un manque de nourriture solide pendant un certain délai, référencé ci-dessous comme son niveau de tolérance. Ce nombre varie suivant les personnages comme le montre le tableau suivant :

Tableau 28 :

NIVEAU DE TOLÉRANCE AU MANQUE DE NOURRITURE

Somme de Force et Constitution	Niveau de tolérance
15 ou moins	4 jours
16 à 19	5 jours
20 à 24	6 jours
25 à 30	7 jours
31 à 35	8 jours
36 et plus	10 jours

Quand un personnage dépasse son niveau de tolérance, il doit réussir un jet sous sa Constitution ou sa Force (selon le score le plus élevé) une fois toutes les douze heures pour ne pas être

affecté par un manque de nourriture. Tous les jets après le premier sont ajustés par un modificateur cumulatif de +1 (+1 au second jet, +2 au troisième jet, ...). Si le personnage rate un de ces jets, il est affaibli et tous les prochains jets sont affectés d'un modificateur cumulatif de +2. Si le personnage rate un deuxième jet, il est en détresse, et s'il rate un troisième jet il devient invalide et présente un risque de mort par malnutrition dans les heures qui suivent.

Exemple : Un personnage avec un score de 12 en Force et 14 en Constitution peut tenir sept jours sans manger, aussi longtemps qu'il peut se désaltérer avec suffisamment d'eau. Au milieu du huitième jour, il doit réussir un jet sous sa Constitution pour ne pas être affecté par le manque de nourriture. Au milieu du neuvième jour, il doit renouveler son jet avec un modificateur de +2. S'il le rate (avec un résultat de 13 ou plus), il devient affaibli, et son prochain jet de Constitution à la fin du neuvième jour s'effectue avec un modificateur de +4. S'il rate ce jet (avec un score de 11 ou plus), il devient en détresse, et s'il rate les autres jets suivants, il tombe invalide par manque de nourriture.

Un personnage affaibli souffre d'une pénalité de -1 à tous les jets d'attaque directs et aux jets de protection en relation avec un déplacement ou une réaction, durant le premier jour (ou demi-journée) qu'il se trouve dans cet état. Aussi longtemps qu'il reste affaibli, la pénalité augmente de -1 par jour. Si un personnage dans cet état consomme au moins un repas entier par jour, sa condition s'améliore par palier de 2 points par jour (ainsi une pénalité de -3 se transforme en pénalité de -1 après le premier jour) jusqu'à son complet rétablissement.

Un personnage en détresse continue à subir les pénalités liées à son état de faiblesse, et celles-ci continuent à s'aggraver tant que le personnage ne mange pas. De plus il ne peut plus effectuer d'effort important durant plus de deux tours sans réussir un jet de Constitution ; s'il le rate, il devient automatiquement épuisé (au lieu de simplement fatigué). Si un personnage en détresse consomme un repas et réussit un jet de Constitution après le repas, il devient affaibli et commence alors à retrouver ses forces de la même façon qu'un personnage affaibli.

Un personnage invalide est en permanence épuisé. Il continue à subir les pénalités de l'état affaibli (ou sont passées à -4 si les pénalités étaient plus faibles). Il est incapable d'effectuer la moindre activité physique, et il ne peut pas retrouver sa forme avant d'avoir mangé durant deux jours consécutifs un solide repas (au moins deux repas espacés d'un jour). S'il mange durant deux jours et réussit un jet de Constitution ou de Force (suivant le score le plus élevé), il est considéré comme affaibli et recouvre sa santé comme expliqué ci-dessus. S'il rate son jet, il doit continuer à manger au moins un repas complet par jour, ce qui confère aux jets de Constitution suivants un modificateur cumulatif de -4, jusqu'à ce qu'il réussisse un jet.

Un personnage invalide qui ne mange pas dans les douze heures qui suivent la survenue de cet état commence à perdre des points de vie au rythme de 1d6 par heure suivante et meurt si ses points de vie atteignent zéro. De plus il subit une pénalité supplémentaire, en plus des pénalités dues au manque de nourriture, de -1 aux jets d'attaque et de protection pour chaque heure où il perd des points de vie. S'il commence à manger pendant qu'il est encore en vie, les points de vie perdus à cause du manque de nourriture sont regagnés au rythme de 1d4 par heure et les pénalités mentionnées plus haut diminuent de -1 par heure jusqu'à ce qu'il retrouve son état (comme pour un personnage affaibli)

Manque d'eau

En règle générale, aucun personnage ne peut vivre plus de trois jours sans boire un liquide nourrissant ou subir des effets néfastes. Cette tolérance peut être modifiée par toutes les conditions suivantes qui peuvent s'appliquer :

+2 jours si la nourriture mangée a une haute teneur en eau. Les rations standards (mais pas les rations de fer) ont une haute teneur en eau ; de même que les plantes vertes, la viande crue, les fruits et les légumes. Les exemples de nourriture avec peu de teneur en eau sont les écorces de bois (oui c'est comestible !), les viandes séchées ou cuisinées et le pain.

+1 jour si la masse corporelle du personnage dépasse les 100 kg, si le poids du personnage dépasse la masse moyenne de sa race, ou si le poids du personnage est dans la moyenne et que sa taille est inférieure à la taille moyenne de sa race (voir le *tableau des poids et tailles du Guide du Maître*).

+1 jour si le personnage est une femme.

+1 jour si le personnage n'effectue pas d'effort fatigant durant la période durant laquelle il ne boit pas. Un petit effort ponctuel d'activité par jour est permis (tel que courir sur quelques rounds ou tenter de tordre des barres), mais si le personnage s'engage dans un effort fatigant durant plus d'un tour (1 heure) par jour, il perd ce bénéfice.

-1 jour si la température effective atteint ou excède 32°C, même ponctuellement, durant la période où il ne peut pas s'hydrater.

Ceci s'applique aussi bien à une exposition aux feux et chaleurs magiques qu'aux conditions climatiques naturelles.

-1 jour où le personnage ne prend pas de repas durant la période durant laquelle il ne s'hydrate pas. Une nourriture sans une haute teneur en eau n'est pas l'idéale, mais c'est mieux que rien.

-1 jour si la Force ou la Constitution du personnage est inférieure à 8. Ceux qui n'ont pas une force ou une résistance physique au moins égale à la moyenne succombent en premier à la déshydratation.

Tous ces modificateurs sont cumulatifs, mais en aucun cas une succession de modificateurs négatifs ne peut descendre la tolérance d'un personnage en dessous d'un jour.

Quand la tolérance d'un personnage est atteinte, il devient *affaibli* par manque d'eau et peut par la suite devenir *en détresse* et *invalide* s'il reste sans boire. Ces conditions et les transitions entre l'un ou l'autre état sont les mêmes que celles décrites dans le paragraphe *manque de nourriture*.

Si un personnage est sans eau ni nourriture, sa tolérance à l'eau est utilisée pour déterminer quand il devient *affaibli* et après cette étape il deviendra immédiatement *invalide* s'il rate de nouveau un jet de Constitution ou de Force. Si un personnage privé de toute alimentation devient *invalide*, il commence à perdre 1d8 points de vie par heure après les douze heures qui suivent l'apparition de cet état. De plus les pénalités aux combats et aux jets de protection interviennent comme il est décrit dans le chapitre *manque de nourriture*.

Effets sur les animaux

Évidemment, les animaux qui accompagnent le groupe doivent aussi se nourrir et s'abreuver régulièrement pour survivre et accomplir leurs devoirs (pour les détails sur la quantité de nourriture et d'eau nécessaire aux différents animaux pour rester en bonne condition et leur niveau de tolérance, il faut se reporter au chapitre *montures & Familiers P.20*).

Si le niveau de tolérance par manque de nourriture ou d'eau d'un animal est atteint, il devient *affaibli* et subit les effets suivants : le déplacement et la capacité de transport sont réduits de moitié et si l'animal est obligé de travailler plus dur (se déplacer à allure forcée, transporter plus de marchandises ou évoluer sur un terrain accidenté) durant plus de trois tours dans la journée, il devient obligatoirement *invalide* à la fin du troisième tour d'une telle activité. Dans tous les cas, il devient *invalide* quelle que soit son activité s'il n'est pas alimenté (eau ou nourriture) durant un nombre de jours égal 150 % de son niveau de tolérance (arrondi à l'inférieur).

Un animal *invalide* peut encore se déplacer par ses propres moyens mais il meurt s'il doit dépenser un surplus d'énergie durant plus d'un tour (se déplacer plus vite qu'en marchant, supporter une charge même s'il reste immobile, ...). Même un animal *invalide* totalement délesté et

qui reste immobile meurt s'il n'est pas nourri après un jour dans cet état.

Heureusement un animal peut se rétablir plus rapidement d'une privation de nourriture et d'eau. Si un animal reçoit une pleine ration de nourriture ou d'eau après avoir été *affaibli*, il retrouve totalement sa condition physique et peut de nouveau voyager après un repos de 13 à 24 heures (1d12+12). S'il se déplace avant la fin de la période de repos, il reste *affaibli* même s'il a reçu de la nourriture. Si un animal reçoit une pleine ration de nourriture ou d'eau après avoir été *invalide*, il est seulement *affaibli* s'il peut se reposer durant les 13 à 24 heures qui suivent ; son état redevient alors comme indiqué ci-dessus.

Quantité minimale de nourriture quotidienne

Un humain, un nain, un demi-orque ou un demi-elfe, a besoin d'avaler 0,5 à 1 kg de nourriture solide tous les jours pour se maintenir en bonne santé. Un elfe a besoin des trois quarts de la ration d'un humain, alors qu'un gnome ou un petit-gens ne mange que la moitié de cette ration. La diversité dans ces poids tient compte du fait que quelques aliments pèsent plus que d'autres, et que certains aliments comestibles sont plus riches en nutriments que d'autres. Pour illustrer ce point, considérons un exemple notable issu des règles : un paquet de rations standard, destiné à nourrir un humain pendant une semaine présente un encombrement de 200 po. Supposons que le poids réel du paquet soit de 7 kg (140 po) et que les 60 po d'encombrement restants correspondent au volume. Le minimum de nourriture requis par jour avec les rations standards est donc de 1 kg. Comparons cela avec les rations de fer (pour une semaine) qui présentent un encombrement de 75 po. Dans cet encombrement, environ 5 po représente le volume puisque la nourriture est compactée et occupe moins de place. Les autres 70 po ou 3,5 kg sont le poids de la nourriture du paquet, ainsi la quantité minimum de nourriture par jour pour les rations de fer est de 0,5 kg.

En générale, la viande et les autres aliments contenant des protéines animales sont plus nourrissants que des fruits, des légumes ou des végétaux, ainsi un repas de 0,5 kg de viande donne la même quantité de nutriments que 1 kg de légumes. Quand le Maître du Donjon doit déterminer si les personnages conservent une alimentation propice, il doit tenir compte de la nature et de la quantité de nourriture.

Un personnage doit manger au moins deux fois par jour : un repas après une nuit de repos et avant d'entreprendre toute activité physique intense, et un autre repas à la fin d'une journée de voyage ou de travail. Le MD pourra attribuer une pénalité faible mais appropriée (ajustement de -1 au toucher et de +1 aux jets de Force ou de Constitution) pour tout personnage qui manque un repas, à appliquer dès le moment où le repas aurait dû être consommé et ce jusqu'à la prochaine fois que le personnage s'alimente.

Un personnage avec une Force ou une Constitution en dessous de la moyenne est particulièrement sensible à la faiblesse temporaire causée par un manque d'apport régulier de nourriture. Bien sûr, il est possible de consommer plus d'aliments que l'exigence minimale journalière, que ce soit en un repas ou répartis dans plusieurs repas tout au long de la journée. Toutefois, la suralimentation n'offre aucun avantage significatif en termes de jeu, la condition physique d'un personnage ne s'améliore pas, pas plus qu'elle ne permet de rester plus longtemps sans manger juste parce qu'il s'est rempli la panse.

Il est également toujours possible de conserver de la nourriture en mangeant moins que le minimum quotidien requis. Un personnage peut « tricher » en mangeant que la moitié de la quantité recommandée (manger seulement 125 g de viande ou 500 g de légumes ou de végétaux par jour) sans immédiatement souffrir d'effets néfastes. Toutefois, il ne peut rester avec ce régime restreint tout en accomplissant des activités normales que pendant un nombre de jours égal à 1,5 fois son niveau de tolérance (arrondi à l'inférieur). Lorsque ce délai est écoulé, le personnage devient *affaibli* et reste dans cet état aussi longtemps qu'il s'alimente par demi-ration. Pour annuler cette condition, il doit consommer une ration complète pendant une journée, après quoi le personnage retrouve sa pleine forme. Un personnage qui ne s'engage pas dans toute activité physique importante (difficile ou non) peut subsister indéfiniment avec des demi-rations

Quelques Plats et Boissons mythiques

1. **Lembas** : Le lembas est un type de pain spécial mentionné dans les œuvres de J.R.R. Tolkien, notamment dans la trilogie du "Seigneur des Anneaux". Il est décrit comme un pain fin, doux et nutritif, souvent utilisé par les Elfes lors de longs voyages. Sa valeur nutritive élevée en fait une source d'énergie durable.
2. **Miel des Ents** : Le miel des Ents est évoqué dans "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien. Les Ents sont des créatures arbres qui produisent un miel rare et délicieux. Leur miel est souvent décrit comme ayant un goût unique et étant très prisé.
3. **Beurre de dragon** : Le beurre de dragon est une pâte à tartiner mentionnée dans la série "Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons. Il est fabriqué à partir de graisse de dragon et est souvent décrit comme étant très riche et savoureux.
4. **Tarte aux baies rouges** : La tarte aux baies rouges est un dessert délicieux mentionné dans la série "La Roue du Temps" de Robert Jordan. Elle est souvent préparée avec des baies des régions boisées et est décrite comme étant sucrée et acidulée.
5. **Pain de Hobbit** : Le pain de Hobbit est une spécialité culinaire mentionnée dans le roman "Le Hobbit" de J.R.R. Tolkien. Il est décrit comme étant épais, moelleux et généralement servi chaud avec du beurre. Les Hobbits sont connus pour leur amour de la bonne nourriture et le pain de Hobbit en est un exemple.
6. **Ragoût de viande de dragon** : Le ragoût de viande de dragon est un plat exotique mentionné dans la série "Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons. Il est préparé avec de la viande de dragon et des épices savoureuses, et est souvent décrit comme étant extrêmement tendre et plein de saveurs exotiques.
7. **Tarte aux champignons sauvages** : La tarte aux champignons sauvages est un mets délicieux mentionné dans la série "Les Annales du Disque-Monde" de Terry Pratchett. Elle est préparée avec une variété de champignons trouvés dans les régions sauvages du Disque-Monde et est appréciée pour son goût terrestre et riche.
8. **Rôti de wyrm** : Le rôti de wyrm est un plat audacieux mentionné dans la série "Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons. Il est préparé en cuisinant la viande d'un wyrm, une créature draconique, généralement rôti à la broche avec des herbes et des épices. Il est souvent décrit comme étant tendre et ayant une saveur distinctive.
9. **Pains d'épices du Nord** : Les pains d'épices du Nord sont mentionnés dans la série "Le Trône de fer" (A Song of Ice and Fire) de George R.R. Martin. Ils sont une spécialité du Nord et sont préparés avec des épices chaudes et des miels aromatiques. Ces pains d'épices sont souvent servis pendant les longs hivers pour réchauffer et ravir les papilles.
10. **Soupe d'orties** : La soupe d'orties est une soupe nutritive et revitalisante mentionnée dans le roman "La Trilogie de l'Empire" de Raymond E. Feist et Janny Wurts. Elle est préparée avec des orties sauvages, des légumes et des épices, et est souvent consommée pour ses bienfaits pour la santé et son goût unique.
11. **Pudding de Troll** : Le pudding de Troll est un plat inhabituel mentionné dans la série "Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons. Il est souvent décrit comme ayant une texture gélatineuse et une saveur piquante. Les trolls, étant des créatures fantastiques, ont des goûts culinaires différents de ceux des humains.
12. **Soupe de racine de mandragore** : La soupe de racine de mandragore est une spécialité magique mentionnée dans la série "Harry Potter" de J.K. Rowling. Elle est préparée avec les racines de la plante magique mandragore et est réputée pour ses propriétés curatives et revitalisantes. Référence : Série "Harry Potter" de J.K. Rowling.
13. **Tourte aux œufs de griffon** : La tourte aux œufs de griffon est un plat savoureux mentionné dans la série "A Song of Ice and Fire" (Le Trône de fer) de George R.R. Martin. Elle est préparée avec des œufs de griffon, qui sont des ingrédients rares et prisés. La tourte est souvent décrite comme étant riche et délicieuse.
14. **Gâteau d'anniversaire goblin** : Le gâteau d'anniversaire goblin est une création culinaire excentrique mentionnée dans la série "Discworld" de Terry Pratchett. Il est préparé avec des ingrédients inhabituels et est souvent décrit comme étant coloré, étrange et délicieusement bizarre.
15. **Pudding de figues** : Le pudding de figues est un dessert délicieux mentionné dans le roman "Jonathan Strange et Mr Norrell" de Susanna Clarke. Il est décrit comme étant riche en saveurs, avec une texture moelleuse et des morceaux juteux de figues.
16. **Pâté de serpent** : Le pâté de serpent est un plat exotique mentionné dans la série "A Song of Ice and Fire" (Le Trône de fer) de George R.R. Martin. Il est préparé avec de la viande de serpent et est souvent décrit comme étant épicé et délicieux.
17. **Nectar d'elfe** : Le nectar d'elfe est une boisson rafraîchissante et délicieuse mentionnée dans la série "Les Chroniques de Kronedor" de Raymond E. Feist. Il est décrit comme étant sucré, avec des arômes floraux et fruités.
18. **Tourte aux champignons des profondeurs** : La tourte aux champignons des profondeurs est une spécialité des profondeurs souterraines mentionnée dans la série "Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons. Elle est préparée avec des champignons rares et exotiques qui poussent dans les cavernes sombres.
19. **Rôti de Griffon** : Le rôti de Griffon est un plat rare et recherché mentionné dans la série "Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons. Il est préparé avec de la viande de griffon, une créature mythique, et est considéré comme un mets de luxe.
20. **Feuilles de miruvor** : Les feuilles de miruvor sont des feuilles magiques mentionnées dans le roman "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien. Elles sont utilisées pour préparer une boisson spéciale qui apporte une sensation de vitalité et de vigueur à ceux qui la consomment.

Les personnages peuvent désormais obtenir des animaux de trait, des familiers et des montures (parfois monstrueuse) Ces animaux peuvent être achetés, chassés ou apprivoisés ou asservis, les personnages doivent faire preuve de prudence lorsqu'ils élèvent des animaux, car ils doivent les protéger contre les prédateurs et les maladies et envisagé un cout de nourriture et un cout d'entretien ce qui est fait dans le tableau suivant :

Type de monture / Monstre de compagnie	Coût mensuel (PO) Nourriture	Type de nourriture	Jours de jeûne maximum	Coût d'entretien mensuel (écurie, cage, etc.)
Aigle géant (monture)	180	Carnivore (Poissons, petits animaux)	15	30 PO
Âne (monture)	30	Herbivore (Foin, grains)	3	10 PO
Araignée géante (monture)	60	Carnivore (Insectes, petits mammifères)	1 an	15 PO
Belette - Furet (familier)	3	Carnivore (Petits rongeurs, oiseaux)	4 mois	1 PO
Centaure (monture)	120	Herbivore (Foin, grains)	20	30 PO
Centipède géant (monture)	0 (Insectes et petits animaux abondants)	Carnivore (Insectes, petits animaux)	30	0
Chat (familier)	3	Carnivore (Petits rongeurs, poissons)	20	1 PO
Chauve-souris géante (monture)	180	Carnivore (Insectes, petits mammifères)	2	30 PO
Cheval léger	60	Herbivore (Foin, grains)	20	15 PO
Cheval lourd	90	Herbivore (Foin, grains)	15	15 PO
Chien (familier)	6	Omnivore (Viande, légumes)	38	2 PO
Diablotin (familier)	0	N/A	0	0
Dragon (jeune)	1500	Carnivore (Viande, préfère le bétail)	30	150 PO
Dromadaire (monture)	60	Herbivore (Herbes, grains)	4 -5 mois	15 PO
Eléphant (monture)	450	Herbivore (Foins grains)	7	100 PO
Faucon (familier)	6	Carnivore (Petits mammifères, oiseaux)	15	2 PO
Faucon-renard (familier)	9	Carnivore (Insectes, petits animaux)	10	2PO
Grenouille géante (monture)	3	Carnivore (Insectes, petits mammifères)	16 mois	1 PO
Griffon (monture)	300-600	Carnivore (Viande)	10	60 PO
Hibou géant (monture)	180	Carnivore (Petits mammifères, oiseaux)	10	30 PO
Hippocampe (monture)	0 (Nourriture marine abondante)	Carnivore (Petits poissons, crustacés)	70	0
Hippogriffe (monture)	240	Carnivore (Viande)	2	45 PO
Ki- Rin (monture)	0	(Se nourrit d'énergie positive)	N/A	0
Krell (Monture)	2000	Carnivore (viande, bétail, humain)	2 mois	0
Lammasu (monture)	0	(Se nourrit d'énergie positive)	N/A	0
Licorne (monture)	0 (n'a pas besoin de manger)	Herbivore (Herbes, fruits)	N/A	0
Mante Religieuse Géante (monture)	0	Carnivore (Insectes, petits mammifères)	1 mois	0
Manticore (monture)	100	Carnivore (Viande, préfère les grandes proies)	3 mois	50 PO
Ours (Familier)	100	Carnivore (Viande, préfère les grandes proies)	100	30 PO
Pégase (monture)	450	Herbivore (Foin, grains)	2	45 PO
Pseudo Dragon (familier)	90	Carnivore (Petits mammifères, insectes)	3	20 PO
Qasit (Familier démoniaque)	0	Carnivore (Insectes, petits animaux)	2	0
Raton-Laveur (Familier)	6	Omnivore (Fruits, insectes, petits animaux)	5 Mois	2
Rhinoceros (monture)	300	Herbivore (Herbes, feuilles)	4	75 PO
Rock (monture)	900	Carnivore (Grandes proies)	1	150 PO
Serpent géant (monture)	80	Carnivore (Petits à moyens mammifères)	1 An	3 PO
Shedu (monture)	0	(Se nourrit d'énergie positive)	0	0
Singe (Familier)	10	Omnivore (Fruits, insectes, petits animaux)	60	2 PO
Shantak (monture)	900	Carnivore (Viande, préfère les grandes proies)	3	150 PO
Sphinx (monture)	0 (n'a pas besoin de manger)	Omnivore (Varie)	N/A	0
Tigre géant (monture)	450	Carnivore (Viande, préfère les grandes proies)	14	45 PO
Warg de guerre (monture)	150	Carnivore (Viande)	10	30 PO
Wyvern (monture)	600	Carnivore (Viande)	20	90 PO
Yack – Buffle (monture)	90	Herbivore (Herbes, grains)	7	15 PO

Tome I : Les Voyages Gourmands

Chapitre 1 : Sur la Route de l'Aventure

La Question du Fardage

L'encombrement
Tableau de Consommation & d'Encombrement
L'Art de la Cuisson au Feu de Camp
De la Faim au Repas : Un Parcours
Au Fil de l'Eau : Pêche et Vie Fluviale
L'Alchimie de la Nature : Cueillette et Récolte
La Gourmandise des Héros : Plats et Encas
La Simplicité de la Survie : Les Rations

Chapitre 2 : Citées et Citadins

L'Accueil dans la Citadelle : Mythe ou Réalité ?
Les Acolytes de la Nature : Prêtres, Druides, & Autres
L'Art du Troc et de l'Économie Urbaine
La Collecte de Fonds : Une Approche Médiévale
L'Ombre de la Ville : Voleurs, Assassins, Guildes
La Grande Course : La Quête des Héros

Chapitre 3 : Au Cœur du Marché

La Source des Échanges : Le Marché Central
Les Tromperies du Marchand : Un Univers d'Arnaques
Non, pas la mine de Sel !
L'Artisanat du Pain : Un Incontournable
La Circulation de la Fortune : Le Chemin du Héros
Les Offrandes Alimentaires
Les Repas Funéraires

Tome II : Les Défis Gourmands

Chapitre 4. L'Art de la Guerre

Les Guerriers : Brutes ou Stratèges ?
L'Appel aux Armes : L'Importance de l'Équipement
La Gastronomie au Cœur du Conflit
Les Secrets de la Cuisine en Campagne
La Mer et ses Défis : La Marine
Chaos et Insubordination : La Vie en Temps de Guerre

Chapitre 5. Saisons et Gastronomie

Les Variations Saisonnières de la Nourriture
Garde-Manger : Une Question de Survie
Fromage ou Dessert ? Un Choix Culturel
Les Mystères de la Ferme : Poules, Œufs et Couvées
Les Aliments Enchantés
L'Art du Commerce Médiéval
L'Odyssée des Épices : Sur la Route de la Soie

Tome III : Les Secrets Gourmands

Chapitre 6. La Conservation des Aliments

Techniques Anciennes : Conserve, Séchage, Salage
L'Énigme de la Conservation des Œufs
Le Cochon : Une Source Inépuisable de Nourriture
Les Trésors de la Campagne : Confitures et Conserves
L'Or Blanc : Lait, Fromages et Produits Laitiers
Le Microcosme Alimentaire : Bactéries, Germes et autres
Le Paradoxe de l'Héroïne : Épée ou Spatule ?

Tome IV : Les Disparités Gourmandes

Chapitre 7. Royaumes et Réalités

Le Fossé des Riches et des Pauvres
La Viande et de Droit de Chasse
Les Barrières Sociales et l'Alimentation
Les Horaires des Repas : Une Question de Statut
La Table des Nobles : Bienséance et Protocole
L'Arène des Repas : Le choix du Potage
L'Altruisme des Héros : Un Chemin Vers Soi
Mythes et Légendes autour de la Nourriture
Recyclage : Une Économie de Prudence

Chapitre 8. La Face Sombre de la Gastronomie

Famine, Politique et Génocide : La Grande Famine
L'Esclavage et la Cuisine : Un Histoire Sombre

Tome V : Les Boissons et les Lieux Reculés

Chapitre 9. Breuvages et Hydratation

L'Élixir Noir : Le Café
La Douceur du Cacao : Le Chocolat
L'Infusion des Anciens : Le Thé
Hydromels, Ales et Bières : Un Monde de Saveurs
Le Nectar des Dieux : Le Vin et les Bacchanales
Les Infusions de la Forêt
L'Alcool dans l'Arc Narratif
L'Eau et la Maladie : Un Dilemme

Chapitre 10. La Gastronomie du Chaos

Sorcières et Chaudrons : Une Symbiose Mystique
Les Neufs Usages du Chaudron : Un Guide
Le Chaudron dans la Mythologie : Un Voyage Temporel
Cannibalisme : Cruauté et Structure Sociale
La Magie des Sauces : Un Art Méconnu
Le « fumble » dans la cuisine ou « 1 » Naturel
Table de trésor Addendum au *Manuel du Maître* Table III E6

Tome I : Les Voyages Gourmands

Chapitre 1 : Sur la Route de l'Aventure

La Question du Fardage

Vous souvenez-vous de ces cas où votre personnage transporte deux cents kilos de matériel et où les héros ont des sacs de nourriture et de boisson illimités. Vous vous souvenez sans doute du sort « Festin de Héro » ? Oubliez cela !! Et rendez votre jeu plus réaliste. Car c'est de la réalité que naîtra une bonne fiction. Si votre joueur est un prêtre dites lui que son dieu refuse, pour des raisons « d'équilibre des forces de la nature », pour des « raisons écologique », parce qu'il n'a pas assez prié ou pire qu'il n'a pas payer son aumône ! Si c'est un magicien indiquez lui que la transmutation puise ses forces dans l'énergie vitale environnante et que s'il ne veut pas voir sa monture, son quasit ou ses compagnons disparaître il faudrait qu'il utilise un moyen moins couteux en énergie vitale et ou magique. S'il continu quand même à le faire, réduisez les quantités et la qualité de nourriture et augmenter les impacts sur l'environnement du magicien, flétrissement, vieillissement, perte et ou disparition d'objet, pollution, taches, etc...

Équilibrer progressivement le jeu car je sais que les joueurs habituer à tout avoir de façon facile et magique ne comprennent pas souvent des changements trop brusques.

Si vos personnages se déplacent sur de grandes distances, vous devrez tôt ou tard vous occuper de la nourriture et de l'eau. Fuir les hordes d'orcs déchaînées consomme beaucoup de calories.

Vos héros intrépides déambulent sur une route à péage très fréquentée où il y a un village tous les dix kilomètres ? C'est une distance facile à couvrir, il y aura donc beaucoup d'occasions de manger. Ou vos aventuriers voyagent-ils sur un sentier accidenté dans une région peu peuplée ? Est-ce qu'ils marchent dans la forêt, se frayent un chemin à travers les sous-bois au fur et à mesure qu'ils avancent ? Chacune de ces situations aura un impact considérable sur la capacité de votre héros à accomplir les tâches à venir.

En lisant ce livre, réfléchissez à ces questions. Comment votre héros transportera-t-il son eau potable ? Que va manger votre héroïne ? Quelle est l'expérience de votre groupe d'aventuriers dans le terrain qu'ils explorent ? Ont-ils une expérience de plein air, car un druide aura des connaissances différentes d'un barbare, et encore différentes d'un aristocrate choyé ou d'un voleur. Vos héros sont-ils légalement autorisés sur les terres qu'ils occupent ? Avec ces questions dans nos esprits, arpentons les sentiers.

L'encombrement

L'équipement que vous avez choisi d'emporter est à la fois lourd et volumineux. Il est bon de s'équiper au maximum mais sans prendre trop de Choses. Votre personnage ne pourra se déplacer normalement que s'il ne dépasse pas certaines limites d'encombrement. (Notez bien que le volume D'un objet peut être aussi encombrant que son poids : 10 kilos de plumes occupent un espace considérable). Afin qu'il puisse se servir de son Équipement, ce dernier doit être à porté de main du personnage : c'est encore une considération à prendre en compte. Enfin, le but des aventuriers Étant de ramener des trésors, il est bon de prévoir des sacs et de la place pour pouvoir porter tout cet or. Le tableau ci-dessous vous donne une idée Approximative du poids porté et de l'encombrement du personnage lors de ses déplacements.

Ce poids supplémentaire combiné à l'exercice a un impact considérable sur les besoins nutritionnels. C'est une mauvaise nouvelle lorsque nous avons besoin que notre héros soit en pleine force pour arriver au château pour défier son frère maléfique pour le contrôle du royaume. Imaginez couper à travers les broussailles comme de nombreux héros finissent par le faire. Ils tomberaient d'épuisement en quelques jours sans nourriture ni eau adéquates.

Les estimations de calories pour les femmes se situent généralement entre 1800 et 2000 calories par jour, avec les hommes entre 2300 et 2500. C'est pour la personne moyenne, faisant des choses quotidiennes comme travailler dans une église et faire de l'exercice quelques fois par semaine. 2000 calories ressemblent à ceci.

Maintenant que nous sommes de retour, regardons les besoins caloriques de nos héros actifs. Un homme en forme moyen participant à des opérations militaires normales consomme 3 600 calories par jour. Ceux qui sont engagés dans des opérations de combat consomment environ 4900 calories. Cela ne tient pas compte du temps froid ou de l'altitude, qui ajouteront tous deux des besoins caloriques supplémentaires.

Les femmes consomment généralement moins de calories que les hommes ; une femme moyenne en sac à dos peut s'attendre à avoir besoin de 2500 à 3000 calories par jour pour une randonnée normale, et plus si c'est en hiver, en haute altitude ou en randonnée intense, comme fuir une escouade d'assassins pendant des semaines.

Les aliments de voyage doivent être légers, transportables, faciles à préparer, nutritifs et durables. De nombreux héros de fantasy comptent uniquement sur les aliments fourragers et frais. Nous lisons souvent que nos héroïnes grignotent du pain acheté au marché il y a quatre jours (et pourtant il est encore frais) et cueillent des tasses de baies ou font frire le poisson tranquillement attrapé par son guerrier romantique.

Ces héros auraient besoin d'environ un kilo de nourriture par jour ou d'environ 3000 calories (plus si c'est une journée bien remplie). Alors, à quoi ça ressemble ? Vous êtes regardant : 12 tranches de pain de blé entier, 150gr de fromage, 2 gros oignons, 6 carottes et environ 200gr de bœuf. C'est beaucoup de nourriture.

Tableau 103 – Encombrement et conséquences

Encombrement	Déplacement	Réaction et initiative
Équipement normal environ 18 kg et encombrement faible	12'' – le personnage peut courir vite	Normales voir supérieures
Équipement lourd armure et/ou équipement d'environ 35 kg et assez volumineux	9'' – le personnage peut courir à pas lourds	Normales, pas de bonus
Équipement très lourd armure et/ou équipement de 35 à 50 kg et volumineux (ex : plate)	6'' – le personnage peut trotter sur de petites distances	Ralenties
Équipement excessivement lourd armure et/ou équipement de plus de 50 kg et/ou (très) volumineux	3'' à 4'' – impossible de courir ni même de trotter	Très ralenties

Tableau de Consommation et d'Encombrement

Race	Réduite	Normal	Guerre	Normal	Lourd	Très lourd	Maximum
Humain	2000	3000	5000	18Kg	35Kg	50Kg	50+
Nains gris	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Nains des Collines	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Nains des Montagnes	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Elfes Noirs	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Elfes Gris	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Elfes Hauts	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Elfes des Vallées	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Elfes Sauvages	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Elfes des Bois	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Gnomes des Profondeurs	1000	1500	2500	10 kg	20 kg	30 kg	30+
Gnomes de la Surface	1000	1500	2500	10 kg	20 kg	30 kg	30+
Demi-Elfes Noirs	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Demi-Elfes Sauvages	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Demi-Elfes autres	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Petites-Gens Pieds-Velus	600	800	1500	6 kg	12 kg	18 kg	18+
Petites-Gens Costauds	600	800	1500	6 kg	12 kg	18 kg	18+
Petites-Gens Grands-Gars	600	800	1500	6 kg	12 kg	18 kg	18+
Demi-Orques	2000	3000	5000	18 kg	35 kg	50 kg	50+
Gobelins	800	1200	2000	8 kg	15 kg	25 kg	25+
Orques	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+
Trolls	2500	4000	6000	25 kg	50 kg	75 kg	75+
Géants	5000	8000	12K	50 kg	100 kg	150 kg	150+
Dragons	8000	12K	20K	80 kg	150 kg	225 kg	225+
Kobolds	400	600	1000	4 kg	8 kg	12 kg	12+
Hommes-Lézards	1200	1800	3000	12 kg	25 kg	35 kg	35+
Ogres	3000	5000	8000	30 kg	60 kg	90 kg	90+
Gnolls	1500	2500	4000	15 kg	30 kg	45 kg	45+

- La consommation de nourriture pour les femelles de la même espèce est de -25% idem pour l'encombrement.
- 50Kg est l'équivalent de 1000 po Max voir poids cf. : Aarakokra P.8 Fiend Folio. Car le MD est un Dieu mais aussi un Arbitre...

L'Art de la Cuisson au Feu de Camp

Si le temps presse, votre héros n'aura pas le temps de débiter un cerf, de trouver de l'eau (à moins qu'il ne suive un ruisseau ou une rivière non contaminée), de pêcher ou de matraquer un bébé phoque et de fabriquer un manteau de fourrure. Pourtant, combien d'entre nous ont lu des livres fantastiques où les héros ont fait tout cela et ont encore eu assez de temps pour séduire la belle guerrière voyageant avec lui ?

Il est difficile de capturer des lapins et des créatures plus petites comme les écureuils et les rats si vous êtes en fuite avec peu de temps pour vous arrêter. Il est encore plus difficile pour un étranger dans une région de chasser des lapins car les voies de lapin ne sont pas facilement visibles dans les sous-bois et les champs à l'œil non averti, contrairement à la neige au sol. Les lapins ont des "courses", ce qui signifie qu'ils empruntent le même chemin pour se déplacer. Il facilite le piégeage des lapins en hiver ; il vous suffit de chercher des voies et de placer les collets (ou pièges) dans les broussailles là où les empreintes sont les plus lourdes.

Pendant les mois d'été, la méthode du filet sera utile pour les groupes d'aventuriers avec un furet de compagnie (MD : cela vous donne une licence complète pour justifier ce furet que vous mourez d'envie d'inclure dans votre scénario. Utilisez ces connaissances avec précaution). Couvrez les trous des lapins avec de petits filets fixés avec des piquets en bois. Déposez votre furet dans l'un des trous, qui se précipitera dans le sous-sol du lapin et fera sensation. Les lapins fuiront les furets et sauteront à travers leurs trous, s'emmêlant dans les filets. Le héros expédie les lapins rapidement, généralement en leur brisant le cou d'une torsion rapide.

S'il n'y a pas de furets (honte à vous) dans votre monde, votre groupe d'aventuriers peut-il encore faire du ragoût de lapin dans la forêt ? Peut-être voulez-vous vraiment écrire une scène de feu de camp où les membres du groupe mangent du ragoût de lapin. Il pourrait même être vital que vous incluiez une scène de ragoût de lapin. C'est très faisable et sera probablement nécessaire si le groupe parcourt une longue distance dans une zone peu peuplée.

Sortons donc les casseroles et les poêles. On a du travail.

Tout d'abord, votre groupe aura besoin de l'équipement essentiel pour piéger les petits rongeurs et les lapins : Fil ou ficelle, Un couteau bien aiguisé Une massue (pour tuer tous les animaux encore vivants et pris dans les collets et les pièges) ou les tripes pour casser le cou (et des gants pour se protéger les mains)

Pendant que votre groupe ramasse du bois de chauffage, demandez à votre héroïne de fabriquer et de poser les pièges et les collets. Mettez-en autant qu'elle le peut, car cela augmente considérablement les chances d'attraper quelque chose. Le matin pendant la préparation de la bouillie, vérifiez les pièges. Si vous avez de la chance, votre groupe pourrait avoir du lapin frais pour le petit-déjeuner avec son avoine cuite.

Demandez à votre groupe de dépecer le lapin loin du camp s'ils ne veulent pas attirer les prédateurs. Pour cuisiner la créature que vos héros viennent d'étripier, il leur faudra : Au moins trente minutes de temps de cuisson plus dix pour faire bouillir l'eau (plus si l'eau provient d'un ruisseau et est froide, ou s'il

y a beaucoup d'eau, ou pas beaucoup de bois) Farine et matière grasse pour faire la sauce, Une marmite lourde pour que la viande ne brûle pas Un moyen de sortir la marmite du feu Un moyen de frotter le pot (il sera carbonisé et cendré à l'extérieur et salissant à l'intérieur) Un moyen de remuer les aliments pour qu'ils ne collent pas au fond , Assez de bois de chauffage pour entretenir le feu, de l'eau et des légumes, comme les carottes, les navets et les oignons pour le goût et la nutrition.

Un bûcheron habile pourra utiliser des bâtons taillés rapidement pour un certain nombre de ces travaux. Un héros bien préparé aura une patère avec lui. Une patère était une tasse, une marmite et un bol tout-en-un utilisés par les soldats romains. Ils étaient environ sept pouces de diamètre et en bronze. Il pourrait cuisiner et manger son repas dans le même pot. Un petit pot comme une patère réduira les besoins en bois, les besoins en eau et facilitera le nettoyage. C'est tellement plus facile à trimballer qu'un chaudron aussi.

Une patère à la romaine est une marmite parfaite pour votre équipe d'aventuriers. Si vos héros préfèrent, le lapin peut être rôti à la broche. Le lapin est une viande très maigre, il peut donc facilement brûler. Il suffit de mettre en place une simple broche et de faire tourner les lapins souvent (afin qu'ils ne carbonisent pas d'un côté et qu'ils ne soient pas assez cuits de l'autre) et d'entretenir le feu. Vous trouverez peut-être plus facile de cuisiner sur des charbons très chauds afin de pouvoir garder la broche plus bas au sol et de ne pas utiliser de carburant plus précieux.

De la faim au repas : Un parcours

Ahh, ! Le ragoût de chevreuil. L'ancienne veille de l'aventure fantastique Nos héros sont dans la forêt. Ils ont réussi à traquer un cerf et à le tuer, et juste à la tombée du crépuscule, il y a un ragoût de chevreuil chaud et bouillonnant dans leur ventre. Il est possible de traquer et de tuer un gros gibier avec des lances et des arcs. Après tout, nos ancêtres l'ont fait pendant des millénaires. Cependant, il est important de considérer les frustrations de la chasse et si votre groupe a le temps et les outils nécessaires pour capturer de grosses proies.

Traquer un gros animal est dangereux et difficile, surtout si vous utilisez des flèches. Il faut avoir la chance d'avoir campé dans une région peuplée de chevreuils, de cerfs, daims et d'autres gros gibiers. Ils ne sont pas aussi nombreux qu'on pourrait le penser. Ces animaux courent aussi vite. Très vite. Un cerf peut courir plus de 50 km/h. Si vous manquez, vous n'avez pas de chance. Cela peut prendre plusieurs jours aux chasseurs passionnés pour attraper leur proie, et c'est alors qu'ils retournent dans la même zone. Ce sera très difficile à faire dans un domaine dont votre héros ne connaît rien.

La chasse au gibier solitaire pour la survie dans un pays étranger serait très difficile pour un chasseur inexpérimenté ou choyé. Un prince a peut-être eu l'expérience de tirer la flèche sur un cerf, mais avait-il de l'expérience pour trouver où les cerfs se rassemblent ? Aurait-il de l'expérience dans l'habillage des cerfs sur le terrain, en les saignant correctement et en les éviscérant ? Il est vraiment inutile de tuer l'animal s'il n'a aucun moyen de le manger.

Considérez la quantité de viande que ces animaux fournissent. Les cerfs plus petits peuvent produire jusqu'à 30 kg de viande utilisable, tandis qu'un animal plus gros, comme un orignal, peut facilement produire 150 kg ou plus de viande. La viande se gâterait rapidement sans aucun moyen de le préserver et attirerait les charognards. Même si vous le transportiez dans votre sac, les mouches essaieraient bientôt autour de vous et votre sac commencerait à sentir mauvais. Ce serait un énorme gaspillage d'énergie, de vie et de viande pour quelque chose qui sera principalement laissé pourrir.

Mais, parfois, un bon pot de ragoût de venaison est nécessaire pour faire avancer l'intrigue secondaire romantique. Si votre groupe abat un cerf et prépare du ragoût, ils auront besoin de : Au moins 2 heures pour cuire la viande. Farine et graisse, si vous voulez de la sauce. Plus de gras, si vous voulez que la viande soit dorée avec un peu plus de saveur. De l'eau, assez pour cuire les légumes et faire de la sauce. Suffisamment de bois de chauffage pour entretenir un feu pendant au moins deux heures. Tous les besoins de cuisson répertoriés pour le ragoût de lapin. Tous les légumes que vous voulez.

Si votre groupe est important et a suffisamment de temps, faire rôti le cerf ou le sanglier est également une option. Il sera difficile de configurer le support pour accueillir un gros animal, alors faites appel à un expert pour cette tâche. Le groupe devra s'occuper à tour de rôle du feu et de la rotation de l'animal toutes les demi-heures, car il faudra la majeure partie de la journée pour le rôti, mais c'est une façon sans désordre de cuisiner un gros animal pour un groupe.

Avant de tirer la corde de votre arc, demandez si votre héros est autorisé à chasser. Tous les arbres et haies ne sont pas ouverts à la chasse.

Le concept de zones interdites à la chasse n'est pas nouveau. La chasse au gibier sauvage dans de nombreuses régions européennes était interdite, sauf pour le seigneur du manoir, et à peu près tout le pays avait un tel seigneur. Dans certains cas, les lièvres et les lapins étaient considérés comme du gibier (puisque'ils étaient de la « viande »), mais les amendes pour braconnage étaient nettement inférieures. Tuer un cerf dans un bois protégé enfreignait la loi, et la punition pouvait aller de lourdes amendes jusqu'à (et souvent y compris) la mort.

En tant que MD si vous écrivez un scénario, il est important d'enquêter sur ce qui constituait le braconnage à l'époque où vous écrivez. Des terres étaient-elles publiquement disponibles pour la chasse, ou étaient-elles toutes détenues et coupées de la chasse ?

Il est également possible qu'une zone boisée ait des « droits communs », c'est-à-dire que la zone soit utilisée par tout le monde. Par exemple, les fermiers anglais avaient des droits communs à l'époque normande. Pendant soixante jours à l'automne, les fermiers lançaient leurs cochons dans les forêts et les champs pour s'engraisser de glands. Vos héros devront faire très attention à ne pas saccager le cochon d'un pauvre fermier. Un magistrat local pourrait considérer cela comme un « cambriolage » et cette accusation vient souvent avec un nœud coulant autour du cou du héros. Marchez avec une extrême prudence.

Au fil de l'eau : Pêche et Vie fluviale

Votre groupe décide que la capture de lapins est trop difficile au plus fort de l'été et que la chasse au cerf ressemble trop à du travail. Que leur reste-t-il à manger ? Les êtres humains pêchent depuis que nous avons découvert comment fabriquer une lance, alors pourquoi vos aventuriers ne le peuvent-ils pas ?

Si vous écrivez une aventure dans ADD, assurez-vous que les règles foncières de la région et de la période permettent la pêche dans les rivières, les ruisseaux et les étangs. Comme la chasse au gibier ou aux oiseaux, de nombreux pays avaient des lois empêchant les roturiers de pêcher sur des terres appartenant à la Couronne ou à des particuliers. Certains domaines peuvent faire des exceptions et embaucher des habitants pour pêcher pour eux, en les payant pour leur journée de travail en pièces ou en poisson. Ne présumez pas, cependant.



Si la pêche est autorisée sur le lac où campent vos aventuriers, ils n'auront pas besoin de beaucoup de ravitaillement. Une lance de fortune, une canne à pêche faite à la main avec du matériel ou même un filet. Si vos aventuriers ont faim ou si vous avez plusieurs bouches à nourrir parce que vous venez de faire jaillir une prison de combattants de la liberté, la méthode de pêche au casier utilisée par certains groupes primitifs pourrait être utile.

Pendant la montaison annuelle du saumon, lorsque le saumon entrait dans les rivières pour nager en amont pour frayer, les pêcheurs se rassemblaient au bord d'une rivière et construisaient des déversoirs en pierre et des enclos en bois. Ensuite, ils attendaient jusqu'à la tombée de la nuit et utilisaient des torches pour attirer les poissons à la surface, où ils seraient prêts avec des lances pour attraper le saumon.

Cette méthode prendrait du temps à se mettre en place et ne serait pas utile pour nourrir une ou deux personnes. Cependant, si votre héros doit soudainement nourrir un grand groupe, ou s'il tombe sur un groupe nomade qui a proposé d'échanger du travail contre de la nourriture, c'est une méthode potentielle.

Si vous voyagez près du bord de mer, il y aura d'autres formes de vie marine à votre disposition. Il est également possible d'utiliser la méthode de la lance, bien que cela puisse signifier patauger dans les eaux froides et mourir d'hypothermie plus tard dans la soirée. Et le littoral n'a pas que du poisson. Les moules, les palourdes et parfois même les huîtres peuvent se nourrir du rivage ou des parois rocheuses à proximité. Ils ont moins de désordre et d'agitation que le poisson et ne prennent que quelques minutes dans une casserole avant d'être prêts à manger.

L'Alchimie de la Nature : Cueillette et Récolte

La recherche de nourriture est une occupation assez courante dans la Fantasy. Dans de nombreux livres, le groupe du héros trouve suffisamment de nourriture pour répondre à ses besoins nutritionnels à partir de baies, de noix et de plantes sauvages dans une région. Nos héros savent tout ce qu'ils peuvent manger dans n'importe quelle région et peuvent facilement l'identifier, et que la forêt et les plaines fourniront tout ce dont ils ont besoin pour maintenir leur rythme rapide à travers la campagne.

Les forêts regorgent de friandises telles que : Champignons (1) Cèpe, (2) Girolle, (3) Pleurote, (4) Pieds de mouton, (5) Coprin, (6) Morille, (7) Coulemelle (8) Marasme, (9) truffes (10) Vesse de loup (11) Russule (12) Langue de Bœuf

La sainte trinité des fraises-myrtilles-framboises, Baies moins utilisées comme les mûres, les baies de Saskatoon, les baies de chicouté, les baies de perdrix (airelles rouges) et les baies de genévrier, Feuilles de pissenlit, C'est beaucoup de nourriture. Beaucoup à manger, non ? Faux.

Cette idée fautive sur la recherche de nourriture provient en partie de nos modes de vie modernes et urbains. Nous sommes habitués à l'agriculture moderne, où fraises, framboises et mûres sont disponibles toute l'année. Même nos marchés fermiers ont souvent de nombreuses baies et fruits différents disponibles en même temps parce qu'ils sont importés de différentes régions. Nous ne considérons pas que les nomades aient consacré leur vie entière à la recherche de nourriture. Dans un monde préindustriel, les fraises et les pommes ne seraient pas disponibles en même temps sans l'utilisation de serres chaudes ou de réserves d'hiver (les fraises entrent en saison au printemps ou au début de l'été, alors que les pommes sont un fruit d'automne).

Les personnes qui vivaient de la terre dans une zone particulière auraient appris le cycle des saisons et la flore et la faune sauvages locales de leurs parents ou d'autres membres de la communauté. Lorsqu'ils voyagent dans un pays lointain, ces mêmes personnes bien informées n'ont aucune idée de ce qui peut et ne peut pas être mangé. Lorsque les Européens ont cartographié l'Amérique du Nord pour la première fois, ils prenaient régulièrement des guides autochtones ; personnes qui ont grandi dans la région. Ces individus guideraient les cartographes et les commerçants et leur apprendraient comment survivre. Un citadin aurait du mal à survivre en tant que nomade sans assistance. Nous avons de nombreux exemples de nomades dans notre préhistoire, ainsi que dans notre histoire écrite. De nombreuses Premières nations et aborigènes, Mongols et Bédouins ont une longue histoire de vie nomade, semi-nomade ou pastorale. N'hésitez pas à inclure dans votre histoire des guides, des rangers, des pisteurs et autres porteurs pour aider les aventuriers dans leur quête.

Les peuples des steppes eurasiennes pratiquaient le nomadisme pastoral. Ils voyageaient en petits groupes de trois à cinq familles, rassemblant des villages portatifs. Ils dépendaient de leurs troupeaux personnels de chevaux, de chèvres, de moutons, de yaks et de chameaux pour nourrir leurs clans. Tous les légumes et fruits auraient été récoltés et non cultivés. La recherche de nourriture était une compétence vitale dans les sociétés médiévales et serait une compétence que toute héroïne de fantasy devrait posséder si elle dirige un groupe dans les forêts. Elle aurait besoin de connaître la différence entre une myrtille et une aronia, et si elle était enceinte, elle aurait besoin de savoir qu'il ne faut pas manger d'aubépines et de bardanes. De même, elle saurait que les pissenlits au printemps avaient bon goût avec de la ciboulette à l'ail et du beurre, alors qu'une grosse collation de Common Camas donnerait la diarrhée à tout le monde (ce qui pourrait être une plaisanterie innocente qui devient dangereuse lorsque des bandits les attaquent cette nuit-là).

Cependant, chercher sa nourriture presque exclusivement est un défi beaucoup plus grand lorsqu'il est en déplacement et pressé, ou qu'il manque de connaissances sur la région. Dans la nature, la cueillette de framboises n'a rien à voir avec le jardinage de mon jardin. Les buissons ne sont ni taillés ni taillés et peuvent facilement mesurer cinq pieds de haut, avec des épines acérées pour accrocher et déchirer vos gants et culottes en cuir.

A Cueillir des bleuets ou des framboises sauvages on risque la colère des abeilles, des guêpes et des frelons. De minuscules mouches noires qui mordent les yeux, laissant des croûtes sanglantes et des démangeaisons. Les moustiques atterrissent constamment sur la petite quantité de chair exposée. Prenez les listes d'insecte petits ou grand pour vous aider. De plus les baies transpirent dans la chaleur d'être assis dans un seau si je ne pouvais pas trouver un endroit frais pour les cacher et se transformaient rapidement en un désordre détrempé et juteux qui ne serait bon que pour la cuisson en confiture. De minuscules vers verts rampaient de l'intérieur des baies pour se tortiller sur le dessus. Les framboises n'étaient tout simplement pas si appétissantes à la fin d'une chaude journée.

Si vous choisissez, comme la plupart des enfants le font au moins une fois dans leur carrière de cueilleur de baies, de manger plus que ce que vous cueillez, préparez-vous à l'un des pires maux d'estomac de votre vie et à passer la soirée dans la dépendance. Trop de baies ne sont pas propices au voyage.

Et ce sont juste des baies ! Trouver des champignons comestibles, déterrer des racines, cueillir des légumes verts et arracher de la mousse sera un travail à plein temps pour votre héros si c'est la seule source de nourriture à sa disposition.

La recherche de nourriture est meilleure lorsqu'elle est combinée avec des réserves de nourriture prêtes, la chasse et la cueillette de choses comme les fruits de mer. Il est difficile de compter uniquement sur la forêt pour répondre à tous vos besoins.

La Gourmandise des Héros : Plats et Encas

Il y a de fortes chances que votre héros doive emporter de la nourriture avec lui. Qu'il s'agisse d'un déjeuner, d'une collation ou de plusieurs jours de rations, il aura besoin d'une méthode pour transporter la nourriture sans avoir besoin d'un véritable chariot. Les chariots ne sont tout simplement pas sexy, ni héroïques. Fais-moi confiance. Personne ne veut que votre héros vienne à la rescousse... sur une charrette.

La nourriture pouvait être enveloppée dans des peaux, des tissus, des feuilles ou de l'écorce de bouleau, selon les matériaux locaux disponibles. Des sacs en peau de différentes tailles pourraient être utilisés pour transporter des céréales ou des fruits secs et des olives. Les pâtisseries, les pâtisseries et les tartes

individuelles peuvent être enveloppées dans du tissu ou de la toile de jute. Les fruits frais peuvent être mis dans un filet pour les empêcher de rouler et d'être meurtris dans le sac.

Ces paquets alimentaires, ainsi que les cartes au trésor et les documents citoyens falsifiés, pouvaient être placés dans des récipients en écorce de bouleau, des pochettes en peau, du tissu attaché à un poteau ou même une bandoulière. Des sacoches en cuir conçues pour le transport à l'épaule ou pour la selle pourraient également être utilisées. Des paniers faits de paille, d'herbe ou de roseaux pouvaient être transformés en divers dispositifs de transport, y compris des paniers de tête. Le lin, la laine ou les poils d'animaux et humains peuvent être filés et transformés en sacs à main et fourre-tout tissés à la main.

Je recommande à votre héros de rester à l'écart du bois, du verre et de la vaisselle lorsqu'il voyage à pied ou en bête. Ce sont des matériaux lourds qui l'alourdiront lorsqu'il fuira la milice locale. Le verre et la vaisselle sont également cassables ; un bocal en verre cassé de cornichons va faire un gâchis. De plus, le verre était coûteux à produire avant que les méthodes modernes ne soient développées. Il y avait des alternatives moins chères, plus légères et plus robustes.

Votre héroïne a plusieurs choix pour transporter son approvisionnement en eau. Si possible, elle devrait toujours en avoir sous la main, surtout si elle voyage dans des régions inconnues. Elle pouvait utiliser une gourde, transportée dans son sac ou à l'intérieur d'un filet en bandoulière sur son épaule. Si les courges ou les noix de coco ne sont pas disponibles, elle pourrait peut-être utiliser la vessie guérie d'un cerf ou d'un mouton. Le cuir pouvait même être cousu suffisamment serré pour être transformé en grandes poches pouvant transporter de l'eau à la fois pour l'héroïne et son cheval. Ceci est particulièrement utile s'ils voyagent à travers un désert.

Ne vous embêtez pas à transporter des ragoûts ou autres. Le désordre à l'intérieur de son sac n'en vaudra pas la peine. Assurez-vous de frotter tous les ustensiles de cuisine pour éviter les mouches et les odeurs, sans parler des intoxications alimentaires. Même si les germes ne sont pas connus de votre peuple, il y a de fortes chances qu'ils comprennent la nécessité de pots propres, même s'ils ne comprennent pas la science derrière l'action.

Pour déterminer ce que votre héroïne devrait porter, regardez comment elle s'est retrouvée sur la route en premier lieu. S'est-elle échappée au milieu de la nuit ou a-t-elle toujours été une vagabonde ? Un colporteur errant aura des vêtements et du matériel bien ajustés, ainsi que de nombreuses poches, ceintures et pochettes supplémentaires pour ses bric et de broc. Un témoin d'un crime odieux aurait peut-être pris la fuite au milieu de la nuit et n'aurait que ce qu'il pourrait saisir. Quelques minutes passées à réfléchir à ce qu'elle transportera vous aideront à déterminer plus tard de quelle assistance elle aura besoin plus tard.

N'oubliez pas de choisir des matériaux compatibles avec la technologie et les règles de votre monde. La culture et les habitudes personnelles doivent également être prises en compte. Une race de végétaliens ne transportera probablement pas leur eau dans des estomacs de mouton salés s'ils peuvent l'éviter. Ils utilisaient des gourdes évidées avec des bouchons de cire, d'argile ou de liège. Tant que vous choisissez des méthodes cohérentes, vos aventuriers parviendront à se rendre dans la ville à temps pour arrêter une guerre odieuse et sauver les princesses des sorciers noirs.

La Simplicité de la Survie : Les Rations

En supposant que vous vouliez des héros bien nourris et prêts à l'action (si vous cherchez à les affamer, sautez cette section), votre groupe dépendra très probablement fortement du réapprovisionnement de village en village, de l'achat, du troc, du commerce et/ou du vol. nourriture portable. Ils peuvent prendre des repas chauds en ville, avec des aliments portables le long du chemin, complétés par la recherche de nourriture et le lapin ou le faisan occasionnel (l'anti-héroïne ne craint pas la décapitation à la recherche d'un ventre plein).

Il y a mille ans, existe-t-il un aliment facile à transporter au-delà du pain et du fromage ternes ?

De nombreux voyageurs et ouvriers ont apprécié les pâtisseries fourrées à la viande, comme les calzones ou les pâtés de Cornouailles, comme source de nourriture portable. Ceux-ci se conservent bien toute la journée, peuvent être consommés froids et les mains propres ne sont pas nécessaires, car la partie de la coquille qui touche les mains sales peut être jetée. Les pains et les biscuits avec de la viande cuite dedans seraient facilement achetés dans les bourgs et peut-être même une ferme isolée pourrait en avoir quelques dizaines dans le garde-manger.

Le fromage à pâte dure et le pain sont des aliments fantastiques populaires, ainsi qu'un aliment de base souvent vu dans la fiction. Le pain et le fromage maintiendront les niveaux d'énergie et ils résisteront au travail à la ferme ou à la poche d'un collecteur d'impôts pendant qu'elle fait sa tournée. Les travailleurs ruraux en particulier auraient trouvé le pain et le fromage utiles

Cependant, le pain au levain s'écrase facilement et se moule encore plus rapidement à la chaleur. Les fromages à pâte dure deviennent plutôt gras lorsqu'ils sont chauds et les fromages à pâte molle se gâtent rapidement à cause de la chaleur. Un fermier pauvre pourrait être moins enclin à se séparer d'une tranche de sa meule de fromage à pâte dure, car il lui a fallu des mois pour se former et durcir, et elle envisage de la vendre au marché. De nombreuses meules de fromage au marché étaient vendues entières et non tranchées. Lorsque vous faites du porte-à-porte, vous pourriez vous retrouver avec du fromage cottage à pâte molle ou de la crème de quatre jours, par opposition à une tranche d'orange de la meule de cheddar. Un voyageur aurait peut-être trouvé le pain et le fromage standard parfois difficiles d'accès, alors que les tartes prêtes à l'emploi au marché auraient peut-être été plus disponibles.

Expérimentez en déplaçant vos héros au-delà des repas typiques que nous associons aux peuples préindustriels : bacon, fromage, pain. Les Bédouins, par exemple, mangeaient des sauterelles. Les insectes étaient assaisonnés et cuits dans des bacs à sable. Ensuite, les sauterelles étaient conservées dans du sel et broyées. Le mélange en poudre pourrait être mélangé avec du babeurre aigre, fournissant une boisson riche en protéines pour les voyageurs.

Si les criquets ne vous chatouillent pas, peut-être que les saucisses fumées seraient plus à la mode de vos aventuriers. Fabriquées avec des abats broyés et des restes de viande, puis farcies dans des intestins propres, les saucisses pouvaient être fumées et salées pour les conserver encore plus longtemps. Les saucisses séchées peuvent être consommées telles quelles ou peuvent être ajoutées à une casserole d'eau chaude et à des légumes pour un ragoût rapide.



Chapitre 2 : Citées et Citadins

L'Accueil dans la Citadelle : Mythe ou Réalité ?



De nombreux voyageurs, en particulier les plus pauvres, comptaient sur la charité d'étrangers lorsque les rations étaient serrées. Les gens de l'Europe médiévale, par exemple, considéraient la charité et la gentillesse envers les étrangers comme faisant partie de leur expression du christianisme. Le rôle du christianisme dans l'hospitalité signifiait avoir un sens de la responsabilité communautaire non seulement pour la famille immédiate et les amis, mais aussi pour les étrangers, les pauvres et même les ennemis. Si la charité est une composante importante de votre base religieuse, votre héros pourrait trouver de nombreux bras ouverts pendant son voyage.

La Classe des Cavaliers à AD&D L'Hospitalité : les cavaliers peuvent s'attendre à recevoir une complète hospitalité – nourriture, logement et tout ce qui peut être nécessaire (dans la limite du raisonnable selon les circonstances) – de la part de tous les autres cavaliers du même alignement. Une telle hospitalité peut aussi être espérée de la part des maisons nobles et royales, en fonction de leurs relations avec les divisions politiques variées qui peuvent être concernées.

Si dîner ou passer la nuit avec des étrangers semble peu pratique ou hors de propos, il y a toujours la vieille veuille des auberges, des tavernes et des monastères. L'endroit où vos personnages passeront leurs nuits en ville dépend d'un certain nombre de facteurs, notamment le but de leur voyage et la profondeur de leurs bourses.

Une héroïne en pèlerinage sacré (ou un assassin se faisant passer pour une héroïne en pèlerinage sacré) pourrait suivre l'exemple d'Égérie. Egeria était une femme riche qui a fait le long voyage de l'Espagne à la Terre Sainte en 384 et a noté tout son voyage. Les moines et les monastères occupaient une place importante dans ses carnets de voyage. C'était une femme riche qui aurait pu rester à peu près n'importe où, mais a choisi de rester dans des institutions religieuses chaque fois que possible.

Ce n'était pas rare. Les monastères en Palestine possèdent souvent une maison d'hôtes, conçue pour fournir un abri et de la nourriture aux pèlerins comme Egeria. Ces monastères suivaient la règle de saint Benoît, qui demandait que tous les invités soient reçus comme le Christ.

Bien sûr, votre héroïne veut être prudente lors du choix d'un monastère. Si elle est d'une constitution solide, elle pourrait trouver le style de vie austère d'un monastère strict plutôt affligeant pour la digestion. De nombreux moines de l'Église primitive de la Méditerranée ne mangeaient pas de viande, car c'était un luxe et enverrait le mauvais message. Certains prêtres bouddhistes pratiquaient également le végétarisme à différents degrés de rigueur. D'autres sectes de moines de l'Église primitive considéraient la consommation d'aliments crus comme un acte vertueux ; une préparation minimale signifiait plus de temps pour le culte. Votre héroïne carnivore pourrait ne pas réussir à bien manger si un orage la retient plusieurs jours.

Les auberges, les hôtels et les tavernes sont des endroits très courants pour louer des chambres et prendre un repas chaud, pour quelques centimes. Les grandes villes auraient beaucoup de choix. Pompéi, par exemple, comptait 118 bars et 20 hôtels. Comme aujourd'hui, les normes variaient, tout comme la nourriture et, contre la toux, les services offerts. Souvent, l'endroit où vous séjourniez se résumait à l'ancien diviseur : l'argent. Un riche baron et sa femme ne séjourneront pas dans une maison de débauche, où seuls le café et le sexe étaient servis. Un pauvre ouvrier pourrait avoir de la chance d'être hébergé dans la grange d'un monastère local, aux côtés de plusieurs autres hommes malodorants, douteux (et souvent nus).

Avant l'époque de la police, les aubergistes n'acceptaient pas les réservations aléatoires. Les voyageurs devaient convaincre les aubergistes de leur valeur. Bien sûr, une bourse de pièces de monnaie pourrait toujours aider à cela, mais une personne qui ressemblait à un joueur ou au genre qui ne pouvait pas supporter sa bière pourrait se retrouver laissée dans la ruelle pour se débrouiller seule. Si vous arrivez en calèche ou à cheval, vous devrez payer un supplément pour que l'auberge écurie et nourrisse vos animaux. Cela pourrait augmenter rapidement votre facture. Si vous pouviez vous permettre les chevaux, cependant, l'argent ne devrait probablement pas trop vous déranger.

Certaines villes avaient des règlements interdisant de servir de la bière ou de la nourriture aux non-invités, donc vos aventuriers pourraient avoir besoin de passer la nuit pour se nourrir. Là encore, compte tenu de la puanteur des bougies de suif, des chiens gazeux et des ivrognes non lavés et vomissant, votre groupe pourrait ne pas être en mesure de garder de la nourriture.

Après avoir pris en compte les pourboires à la fille bien dotée de l'aubergiste, plus les trois gobelets de vin que son sourire éclatant vous a extorqués et vos pertes aux dés, la bourse de votre héros pourrait facilement être plus légère de 20 po. Et pour quoi ? Eh bien, franchement, merde, pisse et vomit.

La puanteur de la nourriture pourrie, surtout pendant les mois d'été, remplissait l'air. Les ordures s'accumulaient à l'extérieur et, même si la plupart étaient compostées, l'odeur de la matière organique en décomposition serait plutôt perceptible. D'autres clients sentiraient le cheval, la sueur, les dents pourries et la mauvaise haleine cadavérique s'ils utilisaient des remèdes au mercure pour traiter leur maladie vénérienne. Avec tout cela, l'air serait plein de l'odeur écoeurante de graisse brûlée des bougies de suif, tandis que la fumée de tabac et d'herbe montait des tuyaux, et que les fours de cuisine et les feux de foyer brûlaient les yeux. Il ne faut pas oublier que certains aubergistes indécents au moyen-âge servaient et vendaient pour du « beurre » certaine matière-grasse à base d'excréments d'animaux de la cour.

En Europe, des populations entières croient aux vertus thérapeutiques des excréments. Martin Luther mange une cuillère de sa propre matière fécale tous les matins. Il écrit : « Je suis surpris que Dieu ait mis dans les fientes des remèdes si importants et si utiles. » Près d'un siècle plus tard, le grand médecin allemand Christian Franz Paullini déclare la merde et la pisse « trésors véritables ». Il publie un ouvrage au titre sans détour : La Pharmacopée de la merde qui restera un texte de référence jusqu'au XIXe siècle. Cet enthousiasme déborde la simple corporation des médecins stercoraires. L'éminent philosophe Pierre Bayle vante les effets externes et internes des excréments dans un traité publié en 1692. A la même époque, une recette pour rendre centenaire fait fureur. « Un étron d'homme de guerre, mélangé à de la foire de marmotte et de la merde de chien, le tout délayé dans de la pisse de vieille. »

Les déjections animales subissent les mêmes intérêts. Le « streucus nigrum » désigne la crotte de rat, très conseillée pour la constipation. La « fleur de mélanpous », réputée contre les maux de gorge est de l'excrément de chien. Lorsque celui-ci a été nourri exclusivement d'os de mouton et privé de boisson, ses déjections prennent alors le nom de « album groecum », et sont excellentes contre la dysenterie. Au XVIe siècle, « l'eau des mille fleurs » est tirée de la bouse du bétail qui a séjourné au pâturage. Les praticiens anciens ont des subtilités qui nous échappent. Lorsque la bouse est séchée, elle devient du « musc indigène ». D'autres dénominations la désignent spécifiquement selon qu'elle provient d'une jeune vache, d'une génisse pleine, d'un bœuf ou d'un taureau. Certains malades deviennent « accro ». Les annales médicales donnent le cas d'un patient qui, ayant expérimenté les crottes de souris pour une quelconque maladie, prit l'habitude de les recueillir sur le plancher de l'auberge avant que la servante ne balaye.

Les Acolytes de la Nature : Prêtres, Druides, & Autres

Si votre héros est un prêtre, un clerc ou un moine, demandez-vous si leurs ordres religieux leur permettent de rester dans des tavernes, où des filles aux gros seins, de l'alcool ignoble et beaucoup, beaucoup de péchés se passe au-dessus. Par exemple, les lois canoniques de Wulfstan interdisaient à un prêtre d'entrer dans une taverne pour manger ou boire. Votre prêtre devra ajuster son voyage pour s'assurer qu'il suit le chemin des monastères, ce qui explique en partie pourquoi le Regularis Concordia de Athelwold a exhorté les monastères à être hospitaliers. Dans une grande partie de l'Europe, certains jours de la semaine et de nombreuses dates du calendrier étaient jeûnées avant de pouvoir recevoir l'eucharistie : ces jeûnes concernaient les heures précédant l'eucharistie chez les chrétiens d'Orient comme ceux de l'Église latine ; il s'agissait d'arriver pour communier avec le ventre totalement vide. La notion d'abstinence est généralement aussi bien sur le plan nutritif que sexuel.



La viande, les produits laitiers, comme le lait ou le fromage et les œufs, étaient interdits mais le poisson était autorisé. Le jeûne était destiné à mortifier le corps, renforcer l'âme et rappeler le sacrifice de Jésus-Christ pour l'humanité. L'intention n'était pas de caractériser certains produits comme étant impurs (contrairement à l'islam et le judaïsme), mais plutôt d'enseigner une leçon spirituelle dans la maîtrise de soi à travers l'abstinence.

Durant les sévères jours de jeûne, le nombre de repas était également réduit à un. Même si la plupart des personnes respectaient ces restrictions et faisaient pénitence s'ils les violaient, il existait de nombreuses manières de contourner les idéaux par les pratiques. La définition du « poisson » était souvent étendue aux animaux marins et semi-marins, comme les baleines, les bernaches, les macareux et même les castors. Le choix des ingrédients était peut-être limité mais cela ne signifiait pas que les plats étaient plus petits. Les banquets des jours réservés au poisson pouvaient être splendides et ils étaient des occasions populaires permettant de servir des nourritures donnant l'illusion d'être de la viande, du fromage ou des œufs. Le poisson pouvait être moulu sous la forme de gibier et de faux œufs pouvaient être fabriqués en remplissant des coquilles vides avec des œufs de poisson et du lait d'amande, le tout étant cuit sur des charbons ardents. Si vous séjourniez dans une taverne de style romain, votre héros pourrait rencontrer des risottos, des pois et des lentilles. Ils peuvent même proposer des collations, telles que des légumes marinés, du fromage, des œufs, de la tête de cochon, des anguilles, des olives, des figues et de la volaille.

Les tavernes britanniques et européennes peuvent proposer des plats plus simples, en particulier les plus difficiles ou hors saison. Du potage ou du gruau, du pain et du fromage seraient offerts, ainsi que la bière locale qui n'est peut-être pas si bonne au goût, mais au moins ne vous tuera pas, contrairement à l'approvisionnement en eau. En regardant tout cela, votre héros pourrait se demander pourquoi diable quelqu'un paierait-il pour rester dans une auberge ? Aussi dégoûtantes qu'elles puissent être les plus rudes, les auberges offraient toujours des avantages. Dormir dehors par mauvais temps peut devenir plutôt misérable, et un vieux lit de paille grumeleux serait mieux que le sol boueux de la forêt. Une auberge aurait également des plats chauds. Bien sûr, ce ne serait peut-être pas beaucoup plus que des pois secs et du porc salé, de couleur grisâtre à cause de la marmite en fonte, mais ce serait chaud et facilement disponible.

Une autre raison de rester à l'auberge serait la sécurité du nombre. Les routes peuvent être jonchées de gangs itinérants (l'un d'entre eux peut être dirigé par l'intérêt amoureux de votre héros), et il y a toujours de la sécurité dans le nombre. Une anti-héroïne intelligente resterait à l'auberge pour pouvoir les voler plus tard sur la route.

L'Art du Troc et de l'Économie Urbaine

Ce chapitre est entièrement consacré aux besoins nutritionnels d'un héros ou d'une héroïne. L'héroïsme est fabuleux et noble, c'est vrai, mais parfois le héros trouve sa bourse vide et à peine un riche philanthrope en vue. Qu'est-ce qu'un héros doit faire pour amasser rapidement de l'argent sans trop se laisser distraire de la quête principale consistant à sauver la princesse du château d'été ? Il existe plusieurs façons légales et moins légales pour vos aventuriers de s'équiper. Selon où ils se situent sur l'échelle du bien et du mal, il existe de nombreuses options. Les monastères et les fermes ont souvent besoin de mains supplémentaires pendant la période des récoltes et un arrêt rapide à l'un de ces endroits pourrait permettre au héros de gagner une ou deux pièces de cuivre par jour. Au 14ème siècle en Grande-Bretagne, c'était à peu près tout ce qu'un ouvrier gagnait par jour.

Une jeune fille rapide pourrait travailler comme messagère pendant une semaine pour aider à livrer des missives et des parchemins aux chefs de clans, aux greffiers, aux seigneurs et aux prêtres. S'il s'agit d'un scénario plus réaliste, elle devra probablement se couper les cheveux pour gagner le salaire hebdomadaire d'un cent et demi (150 pc) que ses homologues masculins gagnaient.

La Collecte de Fonds : Une Approche Médiévale

Si votre groupe d'aventuriers voyage à travers plusieurs villes et villages, ils voudront peut-être investir dans la collecte de petits objets en cours de route pour les vendre dans les différentes villes où ils s'arrêtent. Un rouleau de soie acheté dans une ville ou un sac d'épices d'un cultivateur d'épices rapporterait un profit important une fois apporté dans une ville, loin de la source de l'article. Votre groupe a peut-être rencontré des objets qui fonctionnent aussi bien que de l'or. Le sel, le poivre et les fèves de cacao ont tous été utilisés comme moyen de monnaie, de commerce et/ou de paiement à des moments différents. La loi comporte toujours plusieurs nuances de gris

Les personnes ayant une expérience militaire - ou suffisamment de bagarres dans les tavernes à leur actif - peuvent rapporter jusqu'à une pièce d'or par jour pour leur travail. En général, cependant, ceux qui embauchent des mercenaires les embauchent pour de plus longues périodes. Cependant, si votre héroïne est dans la ville pendant un mois cherchant à faire sortir son frère de la prison souterraine, il n'y a rien de mal à ce qu'elle travaille pour la garde de la ville pendant qu'elle apprend les passages secrets de la zone.

L'Ombre de la Ville : Voleurs, Assassins, Guildes

Le vol est probablement le moyen le plus simple d'obtenir rapidement de l'argent, même s'il peut entraîner une lourde sanction s'il est pris, comme perdre la tête ou la main. Entrer par effraction dans les maisons des gens dans de nombreuses cultures était considéré comme une pendaison. Le cambriolage constituait un crime si odieux pour ces gens qu'il méritait une exécution.

Si c'est le cas dans votre monde, il existe des moyens de contourner cela. Demandez au « héros » d'utiliser un crochet sur une canne à pêche pour se faufiler à travers des fenêtres partiellement ouvertes pour soulever un chandelier vers ses mains qui attendent. S'il était attrapé, le héros ne faisait que voler et se retrouverait dans une prison où il serait battu, violé et affamé pendant quelques mois. Mieux qu'une pendaison, cependant. Les jeunes enfants élevés dans la rue seront rapides avec leurs mains et feront les poches de leurs amis et de leur famille. Ils sauront travailler en binôme pour distraire les commerçants afin « d'acquérir » des fruits, des légumes et des tartes toutes faites.

La Grande Course : La Quête des Héros

Les gouvernements ont parfois besoin de lever rapidement de grosses sommes d'argent pour pouvoir envahir d'autres nations, payer des mariages et construire leurs marines. Les gouvernements (cela inclut les despotes, les monarques et les monarques qui sont des despotes) ont prélevé certaines taxes folles dans le passé, et certaines ont provoqué des grondements, des émeutes et des révolutions.

Certaines des taxes les plus détestées de l'histoire incluent : Taxes de vote de 1377-1380 : elles exemptaient les vierges, ce qui entraînait l'examen public des femmes. Par un homme.

Taxes sur le thé : Il y a trop de taxes sur le thé pour les énumérer, bien que le Tea Act de 1773 soit peut-être le plus célèbre, car il a conduit à la « Boston Tea Party » (connue comme la destruction du thé pendant la période).

Corn Laws de 1815-1846 qui contrôlait les importations de céréales en Grande-Bretagne.

Taxe sur le sel, qui a provoqué l'émeute du sel de Moscou de 1648

Les impôts, les sondages et les prélèvements sont des moyens rapides de lever des capitaux. Cependant, tout comme aujourd'hui, les gens détestent les taxes et deviennent très, très en colère lorsque leur nourriture (et leur thé, leur bière et leur gin) sont taxés.



Chapitre 3 : Au Cœur du Marché

La Source des Échanges : Le Marché Central

Les marchés flottants, avec leurs bateaux remplis de fruits et de légumes, auront des vues et des odeurs différentes de celles des étals et des tables d'un marché fermier européen typique. De même, le commerce et l'achat de marchandises dans un village oasis à partir d'une caravane de chameaux devraient être différents de l'achat de produits frais et de produits laitiers dans un chalet de haute montagne. Étant donné que les marchés jouent souvent un rôle important dans de nombreux romans fantastiques - où les affaires sont conclues et rompues, où les pickpockets volent des sacs à main et les prostituées volent des secrets militaires - utilisez les Senteurs, odeurs et sons du marché pour agrémenter votre univers.

Finalement, votre groupe d'aventuriers fatigués de la guerre devra se réapprovisionner, visiter un bordel et ennuyer un baron local. Le meilleur endroit pour le faire sera au marché local. Un bon marché local devrait avoir un mélange de produits de saison et de viande, de conserves, d'aliments prêts à l'emploi, ainsi que de produits importés tels que des épices et de la glace (oui, de la glace ! J'expliquerai comment il est arrivé au marché un peu plus loin dans ce chapitre). Votre héroïne pourrait également trouver une femme locale vendant ses potions et concoctions spéciales faites maison pour les urgences médicales, ainsi qu'un large assortiment de bières. À des fins médicinales uniquement, bien sûr.

À son arrivée au marché, votre héroïne pourrait voir (et sentir) le poissonnier local. Elle saura que le poisson doit sentir l'océan et non « poisson ». Cependant, elle ne verra pas seulement la truite, le saumon et le homard, Au lieu de cela, elle trouvera toutes sortes de créatures aquatiques comestibles, y compris des anguilles, des brochets et de la baleine des pêcheurs locaux. De plus, ceux qui travaillent dans les océans auront des étals vendant des prises plus spécialisées, comme les crabes, les huîtres, le hareng et la plie. Un petit enfant peut avoir un stand vendant les moules et les palourdes qu'il a ramassées sur la plage près de chez elle.

Votre héros pourrait se diriger vers les étals vendant des produits directement de leurs petits jardins. Les oignons, les choux, les navets, les pois et les pommes se trouveraient tous à des moments différents dans un marché de l'ère viking. Les marchés chauds d'un monde basé sur les Athéniens verraient des choux, des asperges, des radis, des citrouilles et des artichauts. Votre groupe pourrait même trouver des noix sauvages fourragères à vendre par un jeune garçon nerveux qui avait besoin d'un peu d'argent supplémentaire pour sa famille. Sur le côté, plusieurs étals vendaient de la charcuterie et de la viande fraîche. Un boucher serait installé avec ses balances, vendant des coupes de longe fraîches et des articulations, s'assurant toujours que la balance penchait en sa faveur. Des barils de bœuf salé, trempés dans sa saumure sanglante, seraient disponibles à l'achat à la pièce ou à la livre. Du poisson salé - des tranches plates et rigides de morue - seraient disponibles à l'achat (assurez-vous que votre héros achète un filet un peu malléable ; trop rigide et la substance sera presque immangeable, peu importe la quantité de trempage qu'il fait).

Les poules, les canards et les oies seront dans des caisses pour ceux qui ont besoin d'oiseaux vivants, ainsi que des oiseaux morts dans des caisses en bois ou suspendus à des crochets. Les plumes peuvent ne pas être attachées ; c'est une autre source de revenus, après tout. Si votre héros a beaucoup de chance, peut-être que quelques faisans seront à vendre avec la bénédiction d'un baron local. Les œufs seraient également populaires au marché, en particulier dans les villes où de nombreuses personnes vivaient dans des appartements et des maisons en rangée, par opposition aux domaines et aux chalets. Une famille de dix personnes entassées dans un appartement mansardé au quatrième étage n'aurait pas la capacité d'élever des poulets, et les œufs leur fourniraient une source de protéines bon marché et nutritive.

Ne soyez pas surpris, cependant, si les œufs ne sont pas frais. Étant donné que les poules peuvent être assez imprévisibles avec leur ponte, surtout si le temps est mauvais, les fermières auraient conservé les œufs excédentaires à vendre quand il n'y aurait pas autant d'œufs et que les prix seraient plus élevés. Votre héroïne pourrait essayer de marchander pour obtenir des œufs moins chers pendant une vague de froid, mais il y a de fortes chances qu'elle n'obtienne pas beaucoup de rabais même si les œufs ne sont pas frais. Votre groupe pourra découvrir la pâtisserie - peut-être même que le marché est situé autour d'un four communal ou d'une boulangerie privée - et des biscuits, du pain de mie, des pains plats et des gâteaux seraient les bienvenus après avoir mangé un peu plus que des mélanges de pâte et d'eau cuits sur des pierres chaudes.

Les vaches pouvaient être traitées le matin, et ce lait arrivait en ville à la tombée de la nuit. Les agriculteurs, voyant l'énorme opportunité de profit, auraient des troupeaux de plus en plus grands, permettant de plus en plus de produits laitiers disponibles. Le beurre, le lait et le fromage seraient facilement disponibles, tout comme les produits frais (comme les fraises) qui ne voyagent pas aussi facilement par la route que les oignons, les carottes ou le chou. Ceux-ci pourraient toujours être transportés par des chariots. Le fromage à pâte dure a toujours été une source de revenus pour les agriculteurs car il ne se gâte pas facilement. Même les agriculteurs au milieu de nulle part pourraient le fabriquer et l'expédier sur les marchés de la ville sans se soucier qu'il se gâte. Pour cette raison, les meules de fromage seraient en fait chères car leur prix serait basé sur la qualité. Ainsi, votre héros ne pourra peut-être pas se permettre les fromages à pâte dure les plus sophistiqués ; ils pourraient tous être hors de sa gamme de prix. Il devra également se méfier des fromages orange vif ; certains à l'époque victorienne étaient teints au plomb rouge ou divers métaux.

Le marché des quais pourrait aussi avoir quelque chose que votre héroïne n'a jamais vu en juillet : de la glace. La récolte et le stockage de la glace sont en fait un processus ancien, remontant à des milliers d'années en Chine. Plus tard, les Grecs et les Romains ont développé leur propre système de stockage de la neige dans des fosses pour de la glace instantanée. Grâce aux avancées technologiques en matière de navigation, les navires pourraient récolter les étangs gelés du nord et apporter les morceaux de glace aux ports du sud. La glace serait vendue au prix fort ; il pourrait être bien en dehors du budget de votre héroïne. Cependant, si elle est une duchesse gâtée, elle pourrait ne pas comprendre qu'un verre de sorbet pourrait lui coûter une semaine de récurage de casseroles et de poêles dans une taverne.

Vos voyageurs pourraient trouver des aliments étranges à vendre, et peut-être même des articles qui les offensent. Un de mes collègues a voyagé en Amérique du Sud il y a plusieurs années et a été plutôt surpris par les accessoires en cuir fœtal en vente sur les marchés locaux. Elle n'avait jamais entendu parler de cuir fabriqué à partir de veaux à naître auparavant et a été complètement horrifiée lorsque les vendeurs ont essayé de lui faire toucher !

Un agriculteur, un magicien ou un druide passionné pourrait avoir ses produits disponibles dans des serres chauffées pour le marché quelques semaines, voire des mois, plus tôt que les autres. Il pourrait les conserver dans des sortes de pièces gelées par magie. Les fraises pourraient aussi être produites par transmutation mais nous y reviendrons plus tard.



Les Tromperies du Marchand : Un Univers d'Arnaques

Le sucre était une denrée importante en Europe, en particulier en Angleterre et en Europe du Nord qui n'avaient pas de source locale. Le sucre était généralement importé du Maroc, mais Chypre, Alexandrie, Venise et Gênes exportaient également du sucre. En raison de son coût, le sucre a été traité plus comme une épice que comme un ingrédient clé pendant des siècles en Europe. Le sucre est venu dans des cônes appelés "pains" et a été gardé sous clé. Aux XIIIe et XIVe siècles, le sucre coûtait environ 2 po le demi-kilo en moyenne, bien qu'il atteigne parfois 8 po le demi-kilo.

Pour une famille pauvre, une livre de sucre était bien au-delà de leur portée.

Les épices étaient une autre importation importante à travers le monde. Le commerce des épices a amené les épices orientales vers l'ouest, entrant dans la culture des mondes qu'il touchait. La cannelle était très appréciée dans l'Antiquité et était largement utilisée par les Égyptiens pour l'embaumement, ainsi que dans l'huile d'onction des prêtres hébreux (Exode 30 :23). Lorsque le commerce et la colonisation européens dans le Pacifique Sud, l'Afrique et l'Occident se sont ouverts, de nouvelles épices sont entrées sur les marchés des gens ordinaires.

Le prix des épices augmentait à chaque kilomètre parcouru en raison des taxes, des péages, des prélèvements, des frais de transport et de la cupidité. Pour ramasser un demi-kilo de cannelle ou de gingembre dans le Londres du XIIIe siècle, cela pouvait coûter à une personne jusqu'à 2 po, tandis que le poivre pouvait aller de quelques centimes à 4 po. Le safran, encore cher aujourd'hui, était dans la fourchette de 12po. Les magasins d'épices, courants dans les villes, mais moins dans les petits villages, pouvaient vendre des mélanges préfabriqués. Il y avait différents mélanges, mais il y en avait deux communs :

« Poudre Forte » un mélange piquant de gingembre, poivre noir, clous de girofle et macis. « Poudre Douce » - ce que nous appelions aujourd'hui l'épice de Noël, un mélange de gingembre, de cannelle, de muscade, de clou de girofle, de poivre noir et de sucre. Ceux-ci pourraient être achetés en petites quantités pour ceux qui ont un peu d'argent comptant, comme les forgerons, mais pas assez pour justifier l'achat d'épices à la livre, comme un riche baron. Les plus pauvres peuvent économiser pour des occasions spéciales, comme Noël ou Pâques, pour faire des folies sur certaines épices.

Sans compter qu'une recette peut toujours être modifiée ; si le safran est trop cher, peut-être que la recette sera tout aussi bonne avec une pincée de gingembre fraîchement moulu et des clous de girofle.

Non, pas la mine de sel !

Dans le monde moderne, nous utilisons le sel comme condiment, il est donc facile d'oublier qu'il s'agit en fait d'un minéral. Mais nous en avons besoin pour vivre. Aujourd'hui, le sel est si courant que nous le jetons dans nos rues pendant les mois d'hiver. Ce n'était pas toujours le cas.

Avant d'être découvert enfoui sous terre dans presque tous les pays du monde, le sel était une denrée rare. Les Touaregs d'Afrique du Nord avaient des caravanes longues de 40 000 chameaux, échangeant du sel avec des marchands qui le répandaient dans toute l'Afrique, le Moyen-Orient et l'Europe. Les régions côtières pourraient produire leur propre sel à partir de l'eau de mer évaporée, réduisant ainsi les coûts. Les pays de l'intérieur n'ont pas eu cette chance. Le premier enregistrement de la production de sel était en Chine, il y a environ 5000 ans. Faire bouillir ou évaporer l'eau de mer est l'une des plus anciennes façons d'obtenir du sel. C'est resté une technique utile jusqu'au XVIIIe siècle en France pour éviter de payer des taxes sur le sel,

Les anciens Égyptiens utilisaient un type de sel le long du Nil appelé natron dans leur processus de momification. Plus tard, les Romains ont construit la Via Salaria (route du sel) pour amener le sel à Rome depuis les régions commerciales côtières. Le sel était un produit précieux qui conservait les aliments pour les mois d'hiver. Des taxes sur le sel oppressives pourraient provoquer des émeutes dans les classes inférieures, comme les émeutes du sel à Moscou au 17ème siècle.

L'Artisanat du Pain : Un incontournable

Aucune discussion sur les marchés ne serait complète sans une section sur le pain. Homère appelait la race humaine « mangeuse de pain ». Le pain occupait une place vitale dans l'alimentation de nombreuses cultures.

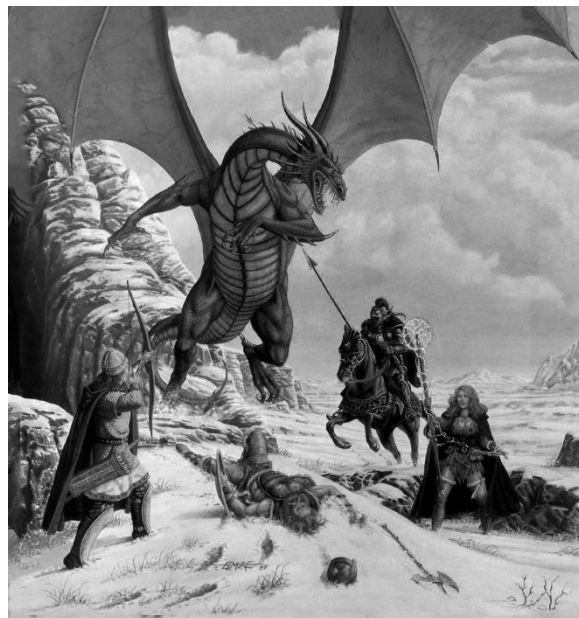
Pour les besoins de cette section, je traiterai principalement du pain de blé. La raison en est que la majeure partie de la fantasy épique se déroule dans un cadre quasi européen, j'ai donc pensé que le pain de blé était le meilleur moyen de répondre à de nombreuses questions courantes concernant le pain. Au moyen-âge, le "pain" n'était pas qu'un seul article. Tout comme aujourd'hui, il y avait beaucoup de choix de farine, même si la hiérarchie sociale que nous avons aujourd'hui est plutôt inversée :

Pains blancs : La qualité était déterminée par la quantité de farine tamisée. Pains de blé entier, tels que la triche (son retiré), le pain brun (avec l'enveloppe mélangée). Le pain brun était probablement utilisé par les riches pour les trancheuses (plats de service).

Autres pains à base de pois, de haricots, de glands et de balles de céréales mélangées. La farine blanche était utilisée pour faire du pain et des pâtisseries, bien que seuls les riches puissent se le permettre. Le pain a évolué pour être cuit sous diverses formes, que ce soit sur des charbons ardents par les bergers et les pillards ou dans des fours en argile ou en pierre pour ceux de la ville. Les Égyptiens avaient une gamme de pains, dont beaucoup étaient fraîchement préparés avec de la levure, du lait, des œufs, et le miel. Le compromis était que ces choix riches en féculents ne voyageaient pas ou ne se conservaient pas bien, ce qui nécessitait la nécessité d'autres options de pain.

À l'origine, le pain n'était guère plus qu'une galette de blé moulu et d'eau, avec peut-être quelques herbes ou de la viande mélangées. Il était lourd et grossier. Cependant, la levure a été rapidement découverte comme un moyen de "faire lever" le pain pour le rendre plus attrayant. Aujourd'hui, la levure vient dans une enveloppe sur l'étagère, ou parfois à partir d'un levain. Aux débuts de la levure, elle provenait de plusieurs sources différentes :

Le millet serait pétri avec du moût (le moût est du raisin fraîchement pressé et constitue la première étape de la vinification) Son de blé trempé dans du moût pendant plusieurs jours avant d'être pétri, chauffé et mélangé à de la farine. (Ce pain ne se conservait pas bien, même s'il était bon. Il n'était également disponible qu'à l'automne).



Mélanger la farine d'orge et l'eau dans une pâte. Façonner en une forme ronde et faire une entaille au milieu de la pâte, environ à mi-hauteur. Coupez une croix dans le haut. Remplissez la bosse avec de l'eau et laissez-la reposer pendant quelques jours. Lorsque la pâte se fend, elle peut être utilisée comme levure.

Une pâte à base d'orge et d'eau cuite dans la cendre et conservée jusqu'à ce qu'elle fermente. Il serait dissous dans l'eau avant utilisation. Conserver la pâte de la veille et la mélanger avec de la pâte fraîche le lendemain. Faire une forme de levain en faisant bouillir de la farine et de l'eau dans une bouillie et en la laissant fermenter. La mousse qui s'est formée pendant le processus de fabrication de l'alcool pouvait être combinée avec de la farine.

La farine, qu'il s'agisse de blé, de seigle ou d'orge, devrait être tamisée ou au moins triée. Les moulins à grain existaient dans une ville chinoise vieille d'environ 9 000 ans, possédait des moulins à pierre pour transformer le riz.

Beaucoup de gens préféraient le pain de farine blanche au Moyen Âge, tout comme aujourd'hui. En règle générale, seuls les agriculteurs les plus riches et les grands propriétaires terriens mangeaient du pain blanc. Les paysans et les agriculteurs pauvres mangeaient plutôt beaucoup plus de pain de seigle et d'orge. Maslin était un pain hybride, où le blé était mélangé avec du seigle pour produire une texture plus légère. Pendant les périodes difficiles, les pauvres ajoutaient ce qu'ils pouvaient à leur farine pour faire du pain. La farine de seigle, les légumineuses et même les glands moulus pourraient tous être utilisés pour faire des pains de base en période de famine ou de pauvreté.

La farine devrait être maintenue au sec ou elle moisirait. Si votre monde est humide et que les gens vivent dans des cabanes d'une seule pièce, il ne sera peut-être pas possible d'avoir plusieurs mois de céréales moulues au moulin local. Si la loi locale empêchait la cuisson personnelle du pain, la plupart des pains pauvres seraient fabriqués dans les cendres et les charbons du foyer domestique pour éviter de payer les fours du maître. Les gros pains du marché auraient été fabriqués dans des boulangeries agréées et donc plus chers (sauf si votre baron local a adopté un arrêté fixant le prix du pain dans sa région) et pourraient être hors de portée des plus pauvres.

La pâte à pain peut être mélangée la veille au soir afin qu'elle ait suffisamment de temps pour lever le matin. La pâte devrait être placée dans un endroit chaud dans la cuisine ou près du foyer, sinon la pâte ne lèverait pas. Les fours à pain devaient être allumés le matin. Les fours en pierre ou en brique avaient un feu allumé à l'intérieur pour chauffer les pierres. Une fois les pierres chauffées, les cendres étaient balayées et le pain était ajouté au four. Des portes métalliques seraient mises en place autour de l'ouverture du four et fermées avec des restes de pâte ou de boue. L'utilisation de la pâte servirait à deux fins : la pâte aiderait à sceller les bords afin qu'aucune chaleur ne s'échappe, et deuxièmement, elle agissait comme une minuterie pour indiquer quand le pain serait cuit.

Le héros voyageur ne serait pas capable de cuire rapidement son propre pain dans un four, alors soit faites-lui faire ses propres petits palets tristes dans le feu (ce qui, inévitablement, il brûlera la première fois et ne sera pas assez cuit la deuxième fois), ou demandez-lui de prendre un pain copieux au marché déjà cuit. Aussi, n'oubliez pas que la poudre à pâte n'était pas facilement disponible jusqu'à il y a environ un siècle et demi. La levure chimique est la raison pour laquelle les gâteaux, les biscuits, les scones et les boulettes de pâte gonflent. Sans lui, un biscuit ne serait qu'un triste pressoir de graisse et de farine. Avant l'invention de la levure chimique, la plupart des gâteaux étaient faits avec de la levure ; les biscuits n'existaient pas sous une forme reconnaissable pour nous aujourd'hui.

Avant la poudre à pâte commerciale, la potasse ou l'eau de cendre aurait été utilisée. La potasse pouvait être achetée ou fabriquée à la maison. L'eau de cendres est, eh bien, de l'eau contenant des cendres. Des cendres de bois dur auraient été utilisées (chêne, orme et cerisier, pas de pins ou de sapins). L'eau de cendre aurait été bouillie et laissée reposer pendant la nuit. Une partie du liquide aurait été retirée et bouillie le lendemain matin jusqu'à ce que le liquide soit complètement évaporé. Un résidu grisâtre serait laissé au fond du pot. Cela aurait été utilisé comme levure chimique. Délicieux. Si vous optez pour un régime alimentaire riche en pain pour votre groupe, n'oubliez pas d'y inclure certains des défis nutritionnels. Tout comme une alimentation riche en viande et en bière peut provoquer la goutte et la somnolence (appelée aujourd'hui œdème), une alimentation riche en pain peut provoquer la malnutrition chez les jeunes et les personnes âgées, ainsi que chez les femmes enceintes.

La malnutrition est souvent considérée comme une condition causée par le manque de nourriture. Certes, cela en est une des causes, mais les problèmes d'absorption dus à l'alimentation peuvent également être à l'origine de la malnutrition. Une alimentation riche en grains entiers et en légumineuses est une alimentation riche en fibres, ce qui peut entraîner des problèmes d'absorption. Ajoutez à cela une alimentation dépourvue d'acide folique, protéines, de calcium et de vitamine C, et la santé d'une femme enceinte, ainsi que la santé de son enfant à naître, pourraient être compromises, entraînant des fausses couches, la mort de l'enfant et de la mère, et des conditions médicales comme le spina bifida.

Même si une alimentation riche en pain et céréales était liée à de nombreux problèmes médicaux, c'est aussi la raison pour laquelle tant de personnes ont survécu aussi longtemps. Les prix des céréales étaient souvent réglementés par les gouvernements, les rois et les sultans ; ceux qui ne réglementaient pas les prix pouvaient plutôt distribuer des portions quotidiennes aux plus pauvres de la ville. Le risque de mourir de faim maintenant aurait supplanté la maladie plus tard, même si ces personnes connaissaient les risques. La période allant du Ve au XIe siècle s'accompagne d'un important changement dans le régime alimentaire des Européens. L'agriculture intensive sur des surfaces toujours plus importantes entraîna le passage d'une alimentation basée sur les produits d'origine animale, (viande et produits laitiers), à un régime centré sur la consommation de céréales. Ce phénomène fut accentué, à partir du XIe siècle par l'accroissement du pouvoir des élites et des religieux qui prélevaient une partie de la production de viande et de vin, jusqu'à l'augmenter par les règlements interdisant aux roturiers le prélèvement d'animaux dans leur domaine.

Avant le XIe siècle, le pain était peu consommé par les pauvres, en particulier dans le nord où le blé était plus rare. Il devint plus commun durant le XIIe siècle et il commença à remplacer les repas centrés sur la bouillie au sud et au nord. Le pain au levain était plus courant dans les régions de culture du blé, au sud, tandis que le pain non levé à base d'orge, d'avoine ou de seigle, était plus consommé au nord ou dans les régions montagneuses ; ce dernier type de pain était également utilisé comme provision pour les soldats. Jusqu'au Xe siècle la principale céréale panifiable en Europe était le grand épeautre ; cependant, son usage déclina car il était trop long à décortiquer par rapport aux autres céréales. Les céréales les plus courantes étaient l'orge, le seigle, le sarrasin le millet ou l'avoine. Le riz resta un produit d'importation coûteux durant presque tout le Moyen Âge et sa culture ne commença dans le nord de l'Italie que vers la fin de cette période. Le blé était commun dans toute l'Europe et était considéré comme la plus nourrissante des céréales, mais il était plus prestigieux, et donc plus cher. À une époque où les pénuries ou les famines étaient récurrentes, les céréales pouvaient être complétées par des substituts moins coûteux et moins demandés, comme les châtaignes, les glands, des légumineuses ou une grande variété de végétaux qui ne sont pas considérés comme des « mauvaises herbes » de différentes valeurs nutritives.

L'un des constituants les plus courants d'un repas médiéval, que ce soit lors d'un banquet, ou comme casse-croûte, était la miche de pain associée avec un liquide comme du vin, du potage, un bouillon, ou une sauce, dans lequel elle était trempée. On trouvait également souvent une épaisse bouillie dans un bouillon de viande et assaisonné d'épices. Elles étaient réalisées avec tous les types de céréales et pouvaient être servies en tant que plat final (au sens de la cuisine moderne un dessert), ou comme repas pour les malades, s'ils étaient mélangés avec du lait (ou du lait d'amande) et sucrés (miel).

L'importance du pain dans l'alimentation quotidienne faisait que les boulangers jouaient un rôle crucial dans la communauté médiévale. Au XIIe siècle, la consommation de pain était élevée dans la plus grande partie de l'Europe occidentale. Les estimations de la consommation de pain réalisées dans plusieurs régions sont similaires, environ 1 à 1,5 kg par personne et par jour. Les boulangers furent parmi les premiers à s'organiser sous forme de corporation et des règlements furent adoptés pour maintenir les prix stables. Le Statut du pain et de la bière de 1266, en Angleterre, comprenait des tableaux précis dans lesquels la taille, le poids et le prix d'une miche de pain étaient régulés suivant le prix des céréales. La marge des boulangers stipulée dans les tableaux fut

par la suite augmentée, grâce aux pressions des syndicats, qui fit inclure le coût du bois de chauffage, du sel et même celui de la boulangerie et du chien du boulanger. Comme le pain était central dans le régime alimentaire médiéval, les escroqueries réalisées par ceux à qui on faisait confiance pour approvisionner la communauté étaient des infractions graves. Les boulangers qui trichaient sur les poids ou dénaturaient la pâte avec des ingrédients moins coûteux pouvaient être condamnés à de lourdes peines. À une époque où savoir lire et écrire n'existait pas, pour la population qui amenait la farine et/ou le bois au boulanger en contrepartie négociée du pain, l'usage en France était pour chaque personne de prendre une planchette de bois, la couper en 2 parties et tailler une encoche par pain livré, chacun gardait sa moitié de planchette.

La Circulation de la Fortune : Le Chemin du Héros

Au Moyen Âge, les fêtes avaient une signification différente de ce que nous voyons aujourd'hui. De nombreuses fêtes avaient des aspects religieux, comme les célébrations d'un saint particulier. Ils réunissaient la communauté d'un village d'une manière plus quotidienne. Deux personnes célébrant leur anniversaire ne sont pas une fête, peu importe la quantité de nourriture consommée. Le Moyen Âge avait plusieurs jours de fête, offrant aux riches et à l'église (qui étaient souvent les mêmes personnes) de nombreuses occasions de vin et de dîner chez leurs voisins. Lorsque vous développez votre monde imaginaire ou que vous essayez de déterminer comment asseoir votre héros des Highlands à la table d'honneur, réfléchissez MD aux raisons pour lesquelles votre peuple le célèbre.

Les gens célèbrent différents jalons et événements. Dans de nombreuses cultures autochtones d'Afrique et d'Amérique du Nord, l'étape de l'âge adulte était l'occasion d'un festin de célébration. C'était moins important dans l'Europe médiévale, mais le mariage était une célébration qui remplaçait l'ascension à l'âge adulte. Les personnes vivant au Moyen Âge ne travaillaient pas pendant environ 80 à 100 jours par an.

Cela était dû aux jours de commémoration, plus les dimanches. Ensuite, il y a eu les trois grandes fêtes religieuses – Noël, Pâques, Pentecôte – où de nombreuses personnes n'ont pas travaillé pendant une semaine entière (les agriculteurs auraient encore eu besoin de nourrir leur bétail, bien sûr). Les fêtes religieuses pourraient être très strictes, où la couture à la maison serait interdite et même le sexe pourrait ne pas être autorisé par crainte de la damnation éternelle. Pas étonnant que les gens aient autant bu. Les banquets privés et publics nécessiteraient une préparation de longue haleine.

Les banquets et célébrations pour les princes et les rois pouvaient être excessifs, surtout si la célébration était ouverte à toute la population du comté.

Quand Alexandre III d'Écosse a épousé Margaret, la fille d'Henri III d'Angleterre, en 1251, la liste de courses était excessivement longue. Le bétail, les lapins, les cochons et le vin étaient achetés des mois avant le festin de mariage. Avant la fête, 68 500 miches de pain ont été faites, 10 000 pièces d'églefin préparées et 700 pièces de volaille achetées. N'oubliez pas les bougies supplémentaires pour la cuisine, les couloirs menant à la grande fête et pour la grande se régaler ! C'était une fête.

Parfois, les fêtes et les banquets n'avaient pas de raison réelle, autre qu'une figure majestueuse se présentant pour le souper. Lorsque la reine Elizabeth I est passée chez Lord North pendant quelques jours, le pauvre homme a fini par divertir plus de deux mille personnes et a dépensé plus de 640 £ pour les nourrir ! Parmi la frénésie alimentaire, près de 5000 miches de pain ont été consommées, 11 vaches abattues, 2500 œufs mangés et 2600 pigeons cuits et bouillis. Même le clergé a rejoint le train en marche des partis. L'évêque de Salisbury organisa un banquet pour célébrer sa nomination en 1414. Son menu ? Le premier plat était une offre « légère » de poulet, de paon, de boulettes de viande, de bouillie, de venaison et d'un ragoût de vin, de sucre, d'épices, de porc et de poulet. Le deuxième plat est passé à la grue, au héron et aux perdrix plus exotiques, ainsi qu'aux porcelets rôtis habituels. Le troisième cours avait un thème de viande frite et de petit oiseau, avec des pigeons, des cailles, des alouettes, des beignets et des pâtes feuilletées dominant le cadre. Enfin, le dessert est arrivé avec du vin épicé, des gaufrettes et des fruits confits.

Les Offrandes Alimentaires

Chez les mésopotamiens : Au moment du passage dans l'au-delà, le mort débutait un long voyage vers l'extrémité occidentale du Monde, « le lieu où le soleil se couche », là où se trouvait la Grande Porte de l'Enfer. Les pratiques d'exorcisme entourant les rituels funéraires mésopotamiens nous apprennent que ce grand voyage du mort à travers la steppe exigeait des provisions de route. Ces provisions incluaient, entre autres choses, de l'eau, de la bière, des céréales (du gruau, de l'orge, du pain) et du miel. On les plaçait dans de la vaisselle près du tombeau. Après avoir traversé le fleuve infernal et être parvenu au terme du voyage, le mort ne trouvait pas pour autant le repos. Dans l'Enfer, séjour sans clarté, où tout était couvert de poussière, où l'on manquait d'air, de boisson et de nourriture, il n'avait que les offrandes funéraires pour s'alimenter. Parmi celles-ci l'eau et le pain étaient les plus importantes. L'eau fraîche et pure était l'offrande alimentaire par excellence. Elle a été versée aux morts en Mésopotamie à toutes les époques, depuis le IIIe jusqu'au Ier millénaire.

Chez les Égyptiens : Après la période de 70 jours dépassée, la famille récupère le corps pour tailler un sarcophage à forme humaine, pour que le défunt soit placé dans une chambre funéraire, avec le sarcophage debout contre un mur. Le cortège du défunt était toujours accompagné de pleureuses, qui se lamentaient de la mort d'une personne. A cette époque, les pleureuses étaient considérées comme un métier. Lorsque le défunt est placé dans son tombeau, une multitude d'offrandes sont placées avec le défunt pour l'aider dans sa vie après la mort. On y retrouve de la nourriture, des affaires personnelles, mais aussi des dessins représentant la culture du blé, les moissons ou la création de la bière. Certaines offrandes avaient également pour but de parler au défunt. On amenait devant la tombe un vase rempli de nourriture avec des inscriptions, surtout lorsque des hommes se sentent menacés par des fantômes, pour demander au défunt de l'aide.

En Grèce : La tradition voulait que, dans les tombeaux, on dépose des asphodèles on mettait aussi dans la bouche du défunt une pièce pour pouvoir payer le passage sur le Styx dans la barque de Charon pour aller aux Enfers. Cette ancienne coutume, à laquelle fait allusion un passage du chant XI de l'Illiade, imitée par les Romains, était encore en usage du temps de Pline l'Ancien. En plus de la présence de cette plante, on note à partir du Vie siècle av. J.-C. la présence de l'obole destinée au passeur Charon, ainsi que le gâteau de miel destiné à apaiser Cerbère dans les tombes. Il n'était pas rare de voir des aliments et des boissons placées aux côtés du défunt, afin de satisfaire ses besoins dans l'au-delà

Les fêtes n'étaient donc pas réservées aux vivants. Les funérailles et les rites funéraires ont souvent été des célébrations de la nourriture. Peut-être que l'au-delà de votre monde nécessite un festin pour les pauvres dans l'espoir que le riche seigneur se rende dans l'au-delà. Ou peut-être que les croyances religieuses de votre monde exigent qu'un homme riche lègue tout son argent aux pauvres et organise une fête communautaire avant sa mort. Ces legs de nourriture et de festins de mort pourraient être utilisés pour renforcer (ou détruire) les relations politiques, et pourraient plonger votre héros dans les limbes de l'au-delà alors que sa femme s'enfuit avec tout son argent au lieu d'accomplir les rites appropriés parce qu'elle est une non croyante. Cependant, la récolte n'est pas le seul moment pour célébrer. L'arrivée du printemps et la possibilité de planter sont des raisons de se réjouir dans de nombreux pays. De même, le



milieu de l'hiver est un autre moment pour célébrer la survie au froid et à la diminution de la lumière du jour. Quelles que soient les raisons de votre monde pour célébrer, assurez-vous qu'ils ont beaucoup à manger !

Les Repas Funéraires

En Mésopotamie : À côté de ces offrandes alimentaires, le père de famille organisait, un repas auquel toute la famille étaient invités. On appelait ce repas commémoratif « partage ». Or, dans la mentalité mésopotamienne, l'acte de manger et de boire ensemble signifie beaucoup plus qu'un simple réconfort ou plaisir. Les repas tissent entre les commensaux des liens de communion et d'alliance qui ne peuvent pas être rompus. De plus, ils tiennent à marquer la solidarité familiale ou celle du groupe. Le banquet que la famille célébrait avec les morts est, sans doute, celui qui affirme le mieux cette solidarité. Les textes laissent entendre que ce repas avait lieu le soir dans une partie de la maison familiale, chaque fin de mois, lorsque la disparition de la Lune évoquait la Mort et tous ceux qu'elle avait emportés. Mais ce repas était aussi célébré dans d'autres circonstances, surtout quand le mort se faisait menaçant pour les vivants.

La cérémonie débutait par une invocation à un dieu qui joue un rôle important dans la libération des vivants de l'emprise des morts. On consommait, après des pains de toutes sortes, des bouillies diverses, du lait, du beurre, du vin, des fruits, mais aussi de la viande de mouton ou de bœuf. Les morts y étaient parfois représentés par leurs figurines-substituts ; on les habillait, on leur préparait des sièges, on les parfumait et on les invoquait afin que, rassasiés, ils délivrent les vivants des mauvais esprits.

Parfois, la cérémonie prenait des proportions exceptionnelles, comme nous le montre la tablette du règne d'Ammî-saduqa qui dresse une longue liste généalogique des ancêtres du roi. Certes, ce repas avait pour but de soulager la faim et la soif de tous ces morts, des rois, de leurs troupes et de leurs sujets. Mais en les réunissant autour d'une même table, en consommant avec eux les mêmes vivres, on établissait une immense solidarité familiale et communautaire que la Mort ne pouvait pas briser. C'était au cours de cette cérémonie qu'on prononçait le nom du disparu à haute voix, c'était une autre manière de sauvegarder son existence. Quand on connaît tout le poids que cette société accordait au « nom », on comprend comment le fait de le répéter équivalait à lui conférer une réalité.

Combien de fois par jour les hobbits mangent-ils ?

Selon les livres, il y a six heures de repas traditionnels pour les hobbits. Dans les films, cependant, il y a l'inclusion d'un deuxième petit déjeuner, ce qui implique qu'il y a sept repas pris au cours de la journée.

Si vous voulez manger comme un hobbit, voici les sept repas que vous devez prendre dans une journée :

Petit-déjeuner - 7 heures Deuxième petit déjeuner - 9 heures En-cas de 11 heures - 11 heures Déjeuner - 13 heures Thé de l'après-midi - 15 heures Dîner - 18 heures Souper - 21 heures

1) **Petit déjeuner** : Commencez la journée en beauté avec un copieux petit déjeuner conçu pour retenir les hobbits affamés jusqu'au prochain repas. Servez une sélection de glucides de garniture avec de la viande, des confitures, du café ou du thé.

- Mini quiche au fromage, au lard ou aux légumes, Gâteau au miel et aux noix et marmelade

- Hobbit hash (pommes de terre, poireaux, épinards et fromage), Omelette au jambon aux épices de curry, oignons et tomates

- Biscuits garnis de saucisses, d'œufs et d'un peu de sauce, Deuxième petit déjeuner

2) **Le deuxième petit-déjeuner** : Généralement un peu plus léger et moins savoureux que le précédent. Offrez des pâtisseries sucrées, des fruits ou des toasts avec des confitures et des gelées. Il est cependant important que votre nourriture à moitié pleine contienne encore beaucoup de viande.

- Pain perdu aux fraises avec une saucisse, Riz au lait accompagné d'une tranche de bacon, Scones et crème coagulée

- Tarte du petit déjeuner au saumon, aux poireaux, aux œufs et à la crème, Pain garni de beurre et de miel, accompagné de fruits et de bacon

3) **En-cas de onze heures** : L'en-cas de onze heures est un goûter de milieu de matinée conçu pour retenir les demi-portions jusqu'à l'heure du déjeuner. Ces idées de repas sont parfaites pour accompagner le thé ou le café.

- Pain de lembas des elfes, Muffins à la lavande et au citron, Shortcake aux fraises avec crème, Gâteau de graines de carvi, Gâteau au thé au citron

4) **Déjeuner** : Après une matinée de repas plus légers, le déjeuner doit être rempli de plats chauds et copieux destinés à éloigner la faim des hobbits. Selon votre préférence, il peut être rempli de viande, de champignons, de poisson, de légumes et d'autres saveurs terreuses. Peu importe ce que vous servez, veillez à terminer le repas avec une tranche de pain multigrain épais et un verre de vin ou de bière.

- Soupe aux pommes de terre et aux oignons, Poisson et frites, Le pâté chinois, Mouton rôti, Œufs écossais

5) **Goûter** : Étant donné l'amour des hobbits pour les appels sociaux et les ragots, il n'est pas surprenant que le thé de l'après-midi soit un repas destiné à la socialisation. Associez les friandises suivantes à du thé, du café ou de l'hydromel.

- Biscuits annulaires, Tarte aux baies, Tourte aux baies mélangées, Tartes aux mûres, Tarte aux pommes et crème

6) **Dîner** : Lorsqu'il est servi le soir, le dîner est généralement le plus grand repas de la journée. Servez beaucoup de viandes et de légumes pour créer un véritable dîner de hobbit. Associez ces idées de repas à la garniture de pain, de fromage et de bière.

- Tarte aux chalets, Bœuf épicé et légumes rôtis, Bouillie salée, Steak en croûte de poivre servi avec des pommes de terre

- Soupe au cheddar

7) **Souper** : Ce dernier repas doit retenir les hobbits jusqu'au lendemain matin. Comme pour le dîner, votre souper doit contenir beaucoup de viande, de pain, de fromages et de bière.

- Tourte au porc, Soupe aux champignons, Salade servie avec des herbes fraîches et des œufs durs

- Poulet rôti, Ragoût de lapin

Et les Orques que mangent-ils ?

Les Orques sont en réalité des elfes ou des hommes déçus, dégénérés. Ils sont anthropophages comme les ogres et se délectent de chair fraîche quelle que soit sa provenance et éventuellement cannibales. La supériorité numérique en puissance des Orques menace l'avenir des êtres humains, comme le prouve la comparaison déshumanisante dans *The Fellowship of the Ring*, où les montagnes fourmillent d'orque. Dans *The Silmarillion*, les Orques se multiplient comme des mouches. La mouche est d'ailleurs associée à la divinité syrienne Belzébut, au nom signifiant étymologiquement « le seigneur des mouches », devenu le prince des démons

Tome II : Les Défis Gourmands

Chapitre 4. L'Art de la Guerre

La guerre est monnaie courante dans Donjons & Dragons. Ce n'est pas surprenant, compte tenu de la longue et sanglante histoire de l'humanité. Rare est une génération dans notre histoire où il n'y a pas eu de conflit armé faisant rage quelque part sur terre. Bon nombre des droits que nous tenons pour acquis aujourd'hui, y compris le droit de respirer indépendamment de la croyance, de la culture, du sexe ou de la couleur, ont été acquis par les conflits armés. De nombreuses nations modernes du monde ont été forgées pendant la guerre. Il n'est pas surprenant que de nombreux livres s'inspirent de notre passé violent. Cependant, le MD à parfois du mal à écrire un conflit armé lorsqu'il doit faire face à la logistique quotidienne. Il y a tellement de choses à considérer dans les époques précédentes de la technologie qui ne sont pas pertinentes.

Le chapitre 1 couvrait les besoins caloriques et nutritionnels des aventuriers, du personnel militaire et des gens ordinaires vaquant à leurs occupations. Je n'ai pas mentionné la quantité d'eau nécessaire, cependant vous pouvez consulter le GUIDE DE SURVIE EN EXTERIEUR. Pour les tâches quotidiennes ou une personne en randonnée près d'un ruisseau, ils auront suffisamment accès à l'eau grâce à leur nourriture, leur eau et leur bière. Mais qu'en est-il d'un soldat transportant soixante kilos d'équipement pendant un été oppressant ? Quels sont leurs besoins en hydratation et les risques ?



Regardons ce qui arrive au corps humain lorsqu'il se déshydrate. Le signe le plus évident est qu'ils deviennent assoiffés et fatigués. À mesure qu'une personne devient plus déshydratée, elle perd du poids ; c'est pourquoi vous pesez moins le matin après avoir trop fait la fête. Une baisse de 1 % du poids corporel due à la déshydratation entraîne une baisse de 5 % des performances, et une baisse de 4 à 5 % du poids corporel entraîne une réduction de 20 à 30 % des performances. Mais à quoi cela ressemble-t-il réellement ?

Je vais utiliser la référence de 30 kilomètres par jour. C'est une longue journée de randonnée, mais les Romains l'ont fait. Une baisse de performance de 5% signifie qu'une légère déshydratation rendrait ces deux derniers kilomètres très difficiles, voire impossibles à terminer. Une déshydratation grave causée par le fait de ne pas boire suffisamment et de transpirer beaucoup obligerait vos troupes à ne parcourir que 20 à 25 kilomètres. S'il y avait une ville assiégée, vos troupes ne seraient probablement pas en mesure d'aider au moment où elles arriveraient. Ce serait assurément un désastre en devenir.

Assurez-vous que vos troupes disposent de leurs propres cantines fabriquées à partir de matériaux appropriés au monde. Qu'il s'agisse de gourdes d'eau, d'estomacs de mouton remplis de lait ou de cruches de petite bière (peu alcoolisées) portées par l'âne de la troupe, assurez-vous que vos troupes aient suffisamment à boire. Vous voulez qu'ils soient prêts à jouer à leur arrivée.

Les Guerriers : Brutes ou Stratèges ?

L'une des premières choses que tout MD doit décider est la culture de ses forces armées. S'agit-il d'une force régulière de soldats professionnels ou d'un groupe de miliciens tirés des champs ? L'armée est-elle une forme de punition pour les criminels - choisissez l'armée ou la prison - ou la vie militaire est-elle un choix respectable pour la couche supérieure de la société ?

Il est normal que les militaires possèdent également un mélange de cultures. La division sociale dans l'armée britannique était sans doute à son apogée pendant les guerres napoléoniennes. Les rangs inférieurs étaient remplis d'enfants qui avaient été élevés dans l'armée et de criminels qui s'étaient enrôlés pour éviter la prison. Les rangs supérieurs étaient remplis de personnes qui achetaient leurs commissions et occupaient des postes de pouvoir élevés, tandis que les rangs inférieurs faisaient tout le travail. S'il y a un choc des cultures dans votre armée, voici quelques autres questions à méditer :

Les grades supérieurs sont-ils traités différemment des grades inférieurs ?

Les jeunes guerriers battant des tambours alors qu'ils marchent vers la mort recevront-ils de meilleures rations que le seigneur qui peut se permettre un chef étranger pour l'accompagner à la guerre ?

Peut-être n'y a-t-il pas de système de castes sociales au sein des forces armées de votre monde. Tout le monde est-il traité sur un pied d'égalité, si bien que ce grade ne signifie qu'une augmentation de responsabilité, et peut-être de salaire, alors que tout l'équipement et les rations restent les mêmes ?

Considérez comment les armées modernes ont souvent tous les grades mangeant les mêmes packs de rationnement sur le terrain, alors que la structure des grades sur les navires peut avoir les officiers servis par des serveurs et la base se servant au buffet. Ou regardez les ennuis de Louis XIV en France. Les tables d'officiers étaient devenues si compétitives pour savoir qui offrait la meilleure répartition que le roi lui-même devait intervenir et limiter le nombre de cours qu'une table d'officier pouvait avoir pour réduire les coûts.

L'Appel aux Armes : L'Importance de l'Équipement (*Il me faut des armes, beaucoup d'armes !*)

Les soldats spartiates, par exemple, étaient entraînés à attendre la guerre avec impatience parce qu'ils recevaient une meilleure nourriture. En temps de paix, les Spartiates ne recevaient qu'une soupe de sang avec des légumes et un peu de viande et de bile. En temps de guerre, il fallait bien manger.

Les agriculteurs établis peuvent passer leurs derniers jours à organiser leurs fils ou leurs femmes sur la façon de s'occuper de la terre et des animaux pendant leur absence. Les vétérans qui ont traversé quelques guerres pourraient commencer à se gaver, espérant prendre le plus de poids possible, car ils se souviennent du poids qu'ils ont perdu au cours de la dernière campagne.

Votre héros aura-t-il son propre équipement acheté avec son propre argent, ou lui sera-t-il attribué, ou sera-t-il obligé de l'acheter à l'armée avec son « bonus d'inscription » ? S'il apporte le sien, assurez-vous qu'il ramasse une cantine et un sac pour ses rations (s'il est intelligent, il va remplir cette chose avec des fruits secs, des olives séchées, du fromage, du biscuit ou du pain sec et quelques épices). Il devrait avoir un petit pot en métal, en pierre ou en céramique qui peut faire office de tasse ou de bol.

Si l'armée fournit de la nourriture à ses troupes, ne vous attendez pas à ce qu'elle soit haut de gamme. La nourriture militaire jouit d'une réputation vieille de deux mille ans d'être horrible. Ce n'est pas toujours la faute de la haute direction administrative. Une armée en mouvement avait besoin de beaucoup de nourriture, et la nourriture n'était pas bon marché ni disponible sans fin. Il fallait 18 000 livres de céréales pour nourrir une légion romaine (environ 5 000

hommes) pendant une journée. Les chevaux, les bœufs et les bêtes de somme qui transportaient l'équipement avaient besoin de 40 000 livres supplémentaires de nourriture et de fourrage. Chaque jour. Il est difficile de donner des aliments de haute qualité quand il y a autant de bouches à nourrir.

Les rations des troupes sont souvent du porridge ou du pain. Les soldats romains combinaient leurs céréales et pains cuits avec des légumes locaux, du gibier, du vinaigre et du vin. Ces ingrédients auraient été achetés à des alliés et pillés à des ennemis, de sorte que l'approvisionnement alimentaire aurait été précaire et variable.

Un fantassin européen au 17^{ème} siècle, cependant, aurait reçu un régime alimentaire plus approprié à la fois à la culture et au climat. Il aurait reçu 200 gr de pain de seigle/blé, 1 kg de viande (souvent séchée, salée ou fumée et sans goût), 1 pinte de vin, de bière ou de cidre – tout ce qui pouvait être trouvé localement. Un siècle plus tard, des blocs de légumes séchés ont été ajoutés. Cependant, les hoplites athéniens (infanterie) apportaient leur propre nourriture lors de courtes campagnes, ainsi que tout gibier ou pillage qu'ils pouvaient trouver. Les rameurs athéniens étaient piégés à l'intérieur des navires et incapables de se nourrir ou de pêcher, ils étaient donc fournis de la farine d'orge, des oignons et du fromage. Ouf, pouvez-vous imaginer combien ils ont pété sur ce menu ?

La Gastronomie au Cœur du Conflit

Certains romans fantastiques mettent en place de grandes caravanes de bétail qui traînent derrière le corps principal de l'armée. Cela pourrait être productif dans certaines circonstances, mais la plupart du temps, ces animaux n'auraient été qu'un obstacle. Il était déjà assez difficile de nourrir les bœufs, les chevaux et les mules qui travaillaient, sans parler d'essayer de fournir suffisamment de fourrage pour des poulets, des canards, des oies, des moutons, des vaches et des cochons supplémentaires ! Dans la plupart des cas, il aurait été plus facile « d'acquérir » les marchandises le long du chemin.

Les Romains avaient un système fabuleux pour maintenir les coûts des campagnes militaires bas : ils volaient. Voler, oh oui, je suis désolé, piller le butin de guerre est une tradition séculaire. Aujourd'hui, le pillage et le pillage sont mal vus. Les conflits armés sont censés être entre combattants et avoir le moins d'impact direct possible sur la population civile. Les récoltes ne doivent pas être brûlées. Les écoles ne doivent pas être bombardées. À l'ère de la guerre moderne et des conventions de Genève concernant le traitement des prisonniers, des civils et les règles de la guerre, nos militaires apportent leurs propres fournitures ou les achètent à la population locale. Cela ne serait peut-être même pas venu à l'esprit des Romains ; si vous pouvez le voler, pourquoi pas ?

Cependant, la recherche de nourriture, le pillage et le vol n'étaient pas des tâches faciles. Des gardes seraient nécessaires pour faire la sentinelle pendant que d'autres chassaient des lapins, des cerfs et des poissons, car la recherche de nourriture pouvait éloigner le groupe d'un kilomètre ou deux du camp principal. De même, la ligne de ravitaillement où sont stockées toutes les armes de siège, les prostituées et la nourriture devra être gardée, car les chariots de ravitaillement sont un excellent moyen d'attaquer une force supérieure sans trop de risques. Soyez très prudent lorsque vous assiégez un château bien fortifié. Il n'est pas rare que des femmes déguisées en prostituées se glissent hors du château par des tunnels souterrains et des grottes, et émergent à l'arrière des bagages pour voler ce qu'elles peuvent transporter... et prendre feu pour le reste !

Si votre armée a des alliés en territoire ennemi, ces commerçants alliés auront besoin de protection. Une caravane de quarante chameaux chargés de céréales, de fromage et d'huile ne pourra pas se protéger contre un groupe de raids lourdement armé et mobile.

De même, si votre armée envoie des raids dans les villages et les fermes, ils doivent être équipés des moyens de ramener leur butin. Il est plutôt inutile de piller un village s'ils ne peuvent rien rapporter au-delà de quelques esclaves et du pain moisi et il y a beaucoup des deux au camp.

Vivre de la terre de l'ennemi avait quelques inconvénients. Cela ne fonctionnait que pour les petites armées telles que les hoplites grecs ou les légions romaines. Il n'y aurait qu'une quantité limitée de céréales stockées dans un village, et les entrepôts pourraient être incendiés si une attaque était imminente. Cependant, à mesure que les armées se développaient en Europe et que les hommes étaient forcés ou « pressés » de rejoindre l'armée, le risque de désertion devenait trop grand. De plus, on ne pouvait pas faire confiance aux criminels pour attaquer uniquement d'autres troupes et beaucoup étaient tout aussi heureux de violer les filles d'alliés que d'ennemis.

Cependant, le plus grand défi pour la façon de se nourrir de la guerre est l'hiver ; c'est très difficile de fourrager les fermes gelées. Se battre en hiver pourrait être désastreux même avec des fournitures, et encore moins en s'appuyant sur le paysage local pour subvenir aux besoins des troupes plus du fourrage pour les animaux. De plus, votre ennemi pourrait lancer l'appel à son peuple ; après tout, vous êtes dans leur pays ! Lorsque la Russie a fait cela pendant les guerres napoléoniennes, elle a reçu 1 000 bovins à manger. Vos troupes ont-elles autant de nourriture sous la main ? Dernier point, mais non le moindre, bonne vieille politique de la terre brûlée. Si vous énervez si sévèrement une nation avec votre invasion, elle pourrait simplement faire ses valises et se déplacer vers le nord, brûlant tout sur son passage. Essayez d'éviter que cela se produise. Très mauvais pour le moral.

Ainsi, vos chefs pourraient décider, à la lecture de cette section, que la recherche de nourriture et le pillage ne sont pas pour eux. Ce qui reste ? Eh bien, peut-être que l'hommage est plus à votre goût. Les Romains étaient réputés pour utiliser cette technique, Le système de tribut fonctionne en conquérant des terres et en permettant à ces personnes de conserver leurs terres, leurs rangs et leurs filles, à condition qu'un tribut régulier de nourriture et de biens est donné. Un approvisionnement régulier en céréales, olives, fromages et viande contribuerait grandement à réduire les coûts financiers de la guerre et cela fait toujours plaisir aux comptables de la mère patrie.

Le problème avec ce système, au-delà de l'aspect évident du vol, est qu'il est difficile de contrôler les soldats en maraude, surtout s'il s'agit de criminels contraints au service, c'est-à-dire forcés de s'enrôler. Si votre héros dirige l'armée et que vous voulez qu'il soit aimé de tous les joueurs (auteurs de romans fantastiques : je vous regarde), peut-être que le système Wellington fonctionnera mieux. Arthur Wellesley, 1^{er} duc de Wellington, a dirigé l'armée britannique contre Napoléon à travers l'Europe. Wellington a ordonné que la nourriture soit achetée, et non volée, à des alliés tels que l'Espagne. De plus, les troupes recevaient souvent du riz, viande, pois et fromage. Ou, peut-être que la version russe de cela pourrait mieux fonctionner dans votre monde. En 1812, une loi a été adoptée obligeant les provinces à fournir aux commandants militaires les fournitures demandées. Les commandants donnaient aux fermiers et aux villes des reçus, qui pouvaient être remboursés par le gouvernement.

Peut-être que votre héros achètera l'affection de la population locale en dépensant de l'argent. Bien sûr, votre héros devra lever des impôts chez lui, mais c'est à des centaines de kilomètres. Pas besoin de s'inquiéter de la foule à domicile pour l'instant.

Étant donné que le pain était un aliment de guerre courant dans de nombreuses cultures, vous devrez décider où le pain sera fabriqué. Il y a quelques choix pour vos troupes. Ils peuvent envahir une petite ville qui a une boulangerie, ou peut-être plusieurs fermes avec leurs propres fours installés. Ensuite, les fours pourraient être repris et utilisés pour cuire le pain des troupes. Cependant, quatre fours fonctionnant toute la journée ne pourraient pas produire assez de



pain pour une légion. Vous pourriez faire ce que certaines armées européennes ont commencé à faire au XVIIe siècle et apporter vos propres fours de campagne. Il suffit de sous-traiter des emplois à des boulangers locaux qui ont besoin de changer de décor et vous aurez du pain pour tout le monde.

Les Secrets de la Cuisine en Campagne

Les repas variaient considérablement en fonction du temps, de l'environnement, de l'hostilité de la population locale et des approvisionnements (et de l'argent). Le petit-déjeuner peut être une simple affaire de restes de pain et de viande du repas du soir, et peut-être de la bière ou du fromage. Un soldat intelligent gardera un peu de fromage et de pain pour le mettre dans sa poche pour plus tard, lorsqu'il sera en service de piquetage.

Le repas du soir serait plus de pain, plus de bière, des céréales cuites et, les bons jours, du sanglier ou du cerf cuit. Peut-être même du poisson frais. Les ragoûts auraient pu avoir des morceaux de biscuit. Les troupes russes en temps de guerre à l'époque napoléonienne l'avaient beaucoup plus maigre, avec seulement de la farine, du gruau et de la viande. Heureusement, la ration de vodka a aidé à compenser tout mécontentement culinaire.

Plus d'officiers diplomatiques se rendraient en ville pour renforcer les relations et répandre de l'argent. Ces officiers pourraient revenir avec de la viande, du vinaigre, du vin, du fromage, de la bière, des fruits et légumes frais, ce qui serait un délice bienvenu pour les systèmes digestifs fatigués de céréales et plus de céréales, avec un côté de céréales. Bien sûr, votre héroïne doit également se méfier de la nourriture fournie par des villages trop serviables. Jean le Cappadocien, un préfet du 6ème siècle de l'Empire byzantin, a ordonné que du pain soit cuit pour ses soldats. Il y avait une pénurie de bois, donc le pain n'était pas cuit assez longtemps. Le pain est devenu moisi et a tué cinq cents soldats. Bien que ce soit un accident pour le pauvre John, les habitants pourraient être plus conscients de leurs décisions.

Les troupes à l'intérieur d'un château ou d'une fortification mangeaient assez différemment. Les réserves d'un château nécessitaient suffisamment de médicaments, de céréales, d'alcool et de viande pour survivre à l'assaut des voisins. Les sièges dans les livres sont souvent des événements passionnants. La force mobile arrive et en quelques jours, il semble qu'ils ont soit conquis le château, soit les troupes du château ont réussi à repousser l'attaque. En réalité, les sièges pouvaient durer beaucoup plus longtemps. Parfois, une force supérieure parvient à capturer une fortification en quelques jours (c'est-à-dire que la capture de Yang-chou en Chine en 1645 a pris une semaine et demie), alors que le siège de Leningrad pendant la Seconde Guerre mondiale a duré de 1941 à 1944. Les villes et les châteaux devaient soyez prêt. Si votre histoire se déroule à l'intérieur des murs de la ville, un lourd rationnement sera mis en place. Rien ne serait gaspillé. Les banquets géants, les gros seigneurs s'empiffrant et les belles dames recevant des repas de huit plats et n'en mangeant aucun serait mis de côté. Il n'y aurait pas de temps pour les princesses geignardes ; le travail du château sera de protéger à la fois le seigneur et sa famille, ainsi que la vie des civils qui ont fui pour se mettre en sécurité à l'intérieur de ces murs. Le déjeuner peut être un maigre repas de pain et de bière, et peut-être de la viande froide (il y a de fortes chances que le petit-déjeuner ne soit pas pris). Le souper serait le même, en mangeant les aliments qui se gâteraient le plus tôt car il pourrait s'écouler des mois avant qu'ils ne reçoivent un sursis des attaquants. Les œufs seraient conservés, les produits laitiers transformés en fromage à pâte dure et certains animaux abattus s'il n'y avait pas assez de céréales pour les nourrir (avec un peu de chance, il y aurait assez de sel et/ou de bois de chauffage pour sécher et fumer la viande). Une ville assiégée verra sa chaîne alimentaire et son eau coupées aussi vite que possible. Un puits souterrain secret et une cave bien garnie se dresseraient entre la famine, la soumission et le triomphe obstiné.

La Mer et ses Défis : La Marine

La vie à bord d'un navire est très différente de la vie sur terre pour les soldats, car les marins ne peuvent pas se procurer de nourriture en marchant sur le territoire ennemi. Les marins doivent compter sur les ports amis ou les navires mieux approvisionnés pour se nourrir. Les marins mangeaient souvent des biscuits, un pain très dur, qui est vital pour les longs voyages, car il ne moisit pas rapidement. La nourriture à bord est souvent salée et infestée d'asticots. Les marins recevaient des rations de viande, de pain, de fromage, de beurre et de bière, mais cela peut sembler peu pour les sens modernes.



Pourtant, pour beaucoup de marins, cela signifie une nourriture régulière et meilleure que ce qui était disponible dans leur vie quotidienne avant de rejoindre la marine. Les marins pouvaient échanger des vieux vêtements, du butin et de l'argent contre des produits de luxe comme les agrumes dans les ports. Les agrumes contiennent de la vitamine C, la seule arme contre le scorbut, une maladie dangereuse en mer. Les marins craignaient le scorbut car ils ne peuvent pas se permettre d'être affaiblis face à leurs ennemis. Mais la marine de l'Antiquité. Outre les Vikings, les marins ne partaient pas en longue expédition. Ils ne restaient en mer que quelques jours, et quittaient rarement les côtes de vue. Le ravitaillement se faisait donc à terre. Il a fallu attendre le Moyen Âge avant que les navires de toutes sortes aient une capacité maritime suffisante pour que de telles questions de logistique deviennent de vrai enjeu. Les nourrir était moins problématique que de les garder hydratés. Pour la nourriture solide, il faut environ 1kg par jour par personne. Des céréales (pain, gruau, biscuit de mer), des légumes séchés haricots, pois et lentilles), des graisses (huile ou beurre), peut-être un peu de vinaigre et de la viande, fraîche ou séchée et salée.

Pour la boisson, du vin, de la bière ou de l'eau. Mais au moins 2 litres par jour. Mais sur la Méditerranée en été, et en particulier pour quelqu'un qui fait une activité physique intense, comme ramer, on a rapidement besoin de 4 à 8 litres d'eau. Pour dix jours, ça 10 kilos de nourriture solide et 40 kilos d'eau par personne. Un capitaine doit donc décider s'il prend beaucoup d'eau et peu de nourriture dans les proportions citées ci-dessus, ce qui signifierait que l'équipage serait à court de nourriture et d'eau au même moment. Ou alors, il faut choisir de prendre beaucoup de nourriture et de se réapprovisionner en eau en cours de route. La méthode préférée était la seconde, car ça permettait d'aller plus loin, à condition bien sûr d'avoir des escales de ravitaillement en eau sur la route. A présent, il faut rappeler que les galères militaires avaient très peu de place pour transporter des provisions. Donc, c'était un problème qui limitait le champ d'action de ces vaisseaux. C'était toutefois moins problématique dans l'antiquité qu'au Moyen-Âge, parce que les galères romaines, par exemple, avaient de si petites cales qu'elles devaient accoster presque toutes les nuits afin que l'équipage dorment sur la terre ferme.

Chaos et Insubordination : La Vie en Temps de Guerre

La vie en temps de guerre sur les navires est loin d'être facile. C'est un monde de discipline stricte, de devoir et de danger constant. Cependant, dans les périodes de stress extrême et de chaos, l'ordre bien établi peut se désagréger, donnant naissance à des situations d'insubordination. La discipline sur un navire de guerre, dans le contexte historique est d'une importance capitale.

Dans des moments de chaos, l'insubordination peut surgir. Elle peut être une réaction à la peur, à l'incertitude, ou au mécontentement face aux décisions de la chaîne de commandement. Il est également possible que l'insubordination provienne d'un sentiment de désespoir ou d'une rupture de la confiance envers les officiers. Cela peut être particulièrement vrai dans les situations où les équipages ont l'impression que leurs vies sont sacrifiées inutilement, ou que la stratégie de combat est inadaptée. Le célèbre mutin de la Bounty en est un exemple, où l'équipage s'est rebellé contre le capitaine Bligh, perçu comme

tyrannique. Mais ce n'est pas un cas isolé, l'histoire navale regorge de tels exemples d'insubordination, et le manque de nourriture n'ont fait qu'exacerber ce phénomène. Cependant, il est important de noter que l'insubordination, bien qu'elle puisse sembler un acte de rébellion, peut aussi être un signe de résilience chez les membres de l'équipage. Face à une situation insupportable, ils peuvent choisir de défendre leurs droits et leur dignité. Cela peut parfois conduire à des améliorations dans les conditions de vie à bord et dans le traitement des équipages.

Juste parce que les soldats et les marins s'attendent à de la mauvaise nourriture, ne vous laissez pas bernier en pensant que vous pouvez les affamer. Les troupes attendent toujours de la nourriture comestible et une certaine équité, surtout si les rangs difficiles sont en difficulté. Les marins qui n'ont pas mangé de viande depuis deux semaines n'apprécieront pas un gros commandant qui dîne de vin et de poulet rôti (qui aurait dû être gardé pour ses œufs). Un excellent capitaine ne prendrait jamais plus de ration de bière que ses hommes. Lorsque le tonnelier du navire du capitaine John Narbrought découvrit que deux barils de bière avaient fui, il ordonna à tout le monde de boire de l'eau ce jour-là, y compris lui-même. Il a dit que "car j'ai toujours ordonné que le garçon le plus méchant du navire reçoive la même allocation que moi." Ajoutez à cela quelques batailles chanceuses, et c'est un capitaine dont les hommes défendraient avec leurs vies.

Les capitaines ont reçu la plus grande partie de toute prime prise sur un navire vaincu, plus de 50 %. Les réserves de nourriture, les munitions et autres seraient, bien sûr, partagées également, mais des articles comme les vêtements, l'or, le linge de maison, le tabac et l'argent seraient distribués par rang, les rangs inférieurs acquérant de moins en moins. En rentrant au port, un bon capitaine dépensait une partie de son butin en extras pour ses hommes : viande fraîche, fruits secs, choux, rhum, tournées supplémentaires. Partager sa richesse avec ses hommes (et, avouons-le, des femmes habillées comme des hommes) les ferait travailler encore plus dur pour s'aider à gagner encore plus de butin, puisque le capitaine en partagerait à nouveau une partie. Si vous conduisez votre armée dans un climat froid ou les naviguez dans un territoire inexploré, assurez-vous d'avoir suffisamment de bière, de femmes et de viande pour les empêcher a) de mourir de faim et b) de désertir avant qu'ils ne meurent de faim. Une fois que vos hommes commencent à manger les charrettes à bœufs, vous avez perdu. Faites vos valises et rentrez chez vous avant qu'ils ne finissent par vous manger.



Chapitre 5. Saisons et Gastronomie

Les Variations Saisonnières de la Nourriture

Les saisons d'écriture sont difficiles pour les gens modernes vivant dans des appartements qui n'ont jamais cultivé ou cultivé leur propre nourriture. Sachez juste que les agneaux naissent au printemps et non à Noël.

Calendrier agricole préindustriel britannique

Quel que soit l'endroit où l'histoire se déroule, MD prenez quelques instants pour examiner le calendrier agricole de cette région, vous avez l'avantage d'utiliser la zone géographique réelle dans laquelle votre histoire est basée. Étant donné que de nombreuses histoires fantastiques traditionnelles se déroulent dans un lieu quasi-britannique, regardons le calendrier agricole de la Grande-Bretagne. Ce tableau donne un aperçu général du calendrier agricole britannique traditionnel basé sur les travaux du XIX^e siècle de Henry Stephens, « The Book of the Farm »

Mois	Activités principales	Autres activités
Janvier	Semer les pois et les fèves, labourer les terres, trier les semences	Défricher les terres, soigner les animaux, tailler les arbres fruitiers
Février	Tailler les arbres fruitiers, semer les carottes et les navets	Planter les arbres fruitiers, construire des clôtures, soigner les animaux on mange des pois secs, de porc, de bœuf, de hareng mariné, avec des légumes-racines et des poires encore fraîches. Les canards et poules commencent à pondre des œufs
Mars	Semer les oignons et les radis, labourer les terres, planter les pommes de terre Le carême commence.	Planter les oignons et l'ail, élaguer les arbres fruitiers, récolter les betteraves Les œufs et les légumes verts seront plus disponibles Le bœuf salé, le mouton et le porc, avec ce qui reste des légumes-racines de l'automne (choux, carottes, oignons, pommes de terre). Les haricots et les pois sec)
Avril	Semer le chou-fleur, le brocoli et le céleri, labourer les terres, planter les betteraves Les veaux devront être tués et leurs estomacs nettoyés et séchés pour que le fromage puisse être fabriqué.	Tailler les arbres fruitiers, récolter les choux, les navets et les pommes, soigner les animaux Le poulet, l'agneau, le veau et le mouton seront très présents sur les tables ce mois-ci. Peut Le vêlage pourrait se poursuivre jusqu'en mai, bien que l'agnelage doive être fait.
Mai	Semer les haricots et les pois, labourer les terres, planter les choux et les pommes de terre	Récolter les asperges et les rhubarbes, construire des clôtures, tailler les haies Il y aura plus de beurre et de crème, permettant des repas plus lourds et des desserts riches comme le gâteau au fromage. Les œufs, le veau, l'oie, l'agneau et le bœuf orneront les tables.
Juin	Faire les foins, semer les épinards et les laitues, planter les oignons et les carottes Le poulet, le veau et l'agneau seront également très présents sur les tables,	Planter les choux-fleurs et les choux de Bruxelles, éclaircir les semis, récolter les fraises ainsi que le hareng et le lapin. Le beurre, la crème et les œufs continueront d'apparaître sur la table, ainsi que les fromages à pâte molle. Haricots, carottes, pois et légumes verts seront disponibles.
Juillet	Récolter le foin, semer les choux de Bruxelles et les choux-fleurs Le maquereau et le hareng seront facilement disponibles, mais le bœuf, le mouton, l'agneau et le lapin seront également consommés.	Récolter les pois, les haricots et les courgettes, planter les poireaux Haricots, carottes, oignons, petits pois, cerises, framboises et radis seront servis ce mois-ci (et également conservés). Il y aura aussi encore beaucoup de produits laitiers et d'œufs.
Août	Récolter les pommes de terre et les oignons, semer les épinards et les laitues	Récolter les carottes et les betteraves, tailler les haies, soigner les animaux Bœuf, agneau, mouton, lapin, volailles et gibier à plumes seront à l'honneur sur les tables.
Septembre	Récolter les carottes et les betteraves, semer les choux de Bruxelles semés les blés d'hiver, l'orge et le colza sont pour être récoltés l'année suivante.	Semer les choux-raves et les navets, récolter les pommes, les poires et les raisins Les aliments les plus couramment consommés au cours de ce mois seront le bœuf, le poulet, le porc, le mouton, les haricots, les carottes, les pommes et les pommes de terre.
Octobre	Récolter les choux, les navets et les pommes, labourer les terres	Récolter les citrouilles et les courges, tailler les arbres fruitiers, préparation des moutons de la ferme pour la saison des amours
Novembre	Planter les arbres fruitiers, tailler les haies	Soigner les animaux, préparer les semences pour l'année suivante des choux,
Décembre	Soigner les animaux, trier les semences	Réparer les outils, construire des clôtures, préparer les terres pour le printemps des carottes et des oignons également consommés. Les pommes et les poires bien conservées seront toujours consommées. L'oie, le porc ou le bœuf, la dinde

Il est important de noter que les activités précises peuvent varier en fonction des conditions climatiques et géographiques spécifiques de chaque région.

De plus, ces activités ont été déterminées par les pratiques agricoles traditionnelles du XIX^e siècle

Les événements comme le labourage et la plantation ont pris beaucoup de temps et d'efforts. Une erreur à propos de l'agriculture est que les chevaux ont été les animaux historiques pré-tracteurs. C'est incorrect. De grands bœufs avec des jougs ont été utilisés pour l'agriculture tout au long de la majeure partie de l'histoire agricole de l'humanité. Les chevaux et les harnais étaient des retardataires relatifs, le tracteur suivant peu de temps après. Indépendamment des bœufs ou des chevaux, cependant, l'agriculture pré-industrialisée était une activité difficile et physiquement exigeante qui était absolument nécessaire à la survie de la population locale et des zones urbaines ailleurs dans le pays.

En regardant la liste des tâches urgentes tout au long de l'année, il est facile de comprendre pourquoi les agriculteurs n'étaient souvent pas autorisés à s'engager dans l'armée lors de conflits majeurs Il y avait trop à faire et une mauvaise récolte pouvait signifier une famine. Le temps de la récolte était une petite fenêtre où les récoltes devaient être ramenées avant qu'elles ne se gâtent, soit par la pluie, soit par le gel. Tous les sexes et tous les âges ont aidé à la récolte.

Tout au long de l'année, différentes activités étaient soit le domaine des femmes, soit celui des hommes, mais la récolte était le domaine de tous. Le temps pouvait changer à tout moment, la pluie pouvait ruiner les récoltes de foin et les cultures céréalières avaient besoin d'être coupées. Une planification spéciale et des plantations échelonnées avec les voisins ont été coordonnées afin que chacun puisse travailler sur un champ, puis passer au suivant. Au fur et à mesure que la nourriture était récoltée et que les animaux étaient abattus, les gens se précipitaient pour en conserver autant qu'ils le pouvaient pour les mois d'hiver. Une fois que tout a été fait, les gens se sont installés pour un hiver froid et le cycle a recommencé.

Cela montre l'importance de l'agriculture dans les sociétés anciennes et comment cela affectait la vie quotidienne des gens. MD en utilisant ces connaissances pour écrire un scénario, vous pouvez ajouter une profondeur réaliste à l'environnement et à la culture de vos personnages.

Le Garde-Manger : Une Question de Survie

Avant la fin du 19e siècle, les gens ne savaient pas ce qui causait les maladies d'origine alimentaire, mais ils savaient comment stocker les aliments pour éviter la détérioration et la pourriture. Les produits laitiers étaient conservés sur des étagères en ardoise ou en pierre et recouverts d'un tissu lesté pour éloigner les mouches. Les baies moisies étaient évitées et les tables étaient frottées avec du sel avant et après la préparation de la viande pour la conservation.

Dans les garde-manger de l'époque, la chambre était propre, le plancher balayé et les étagères remplies de nourriture et de bocaux. Les étagères en bas étaient en pierre ou en ardoise, et contenaient de la viande crue, tandis que celles au-dessus abritaient des légumes frais. La principale étagère contenait les restes du repas précédent dans des pots avec couvercles, et les garde-manger riches avaient une boîte à épices ou une petite armoire à sucre sous clé, un coffre de flocons d'avoine et une auge pour les mélanges de viande. Les garde-manger contenaient également des jambons, du poisson fumé, des fruits secs, des bouquets de fleurs et d'herbes séchées suspendus aux murs pour ajouter un agréable parfum de romarin et de lavande.

Fromage ou Dessert ? Un Choix Culturel

Le fromage artisanal est un processus à forte intensité de main-d'œuvre. A tel point que de nombreuses fermes faisaient appel à des spécialistes du métier (au même titre que chaumiers ou tailleurs de pierre étaient un métier). Lorsque les vaches avaient leurs veaux au printemps, les servantes laitières, ou la fermière si elle ne pouvait pas se permettre de l'aide, commençaient le processus de fabrication du fromage. Cette jeune femme n'était pas une mauviette, devant piler, mouler, façonner et encore piler pour faire du beurre et du fromage. C'est de là que vient l'image de la grande laitière : une femme avait besoin de beaucoup de force pour effectuer le travail. Le fromage aurait été de différentes couleurs, selon la période de l'année où il a été fabriqué et les types d'herbe que les vaches mangeaient. Le fromage serait eu varié du blanc à l'orange.

Pour faire du fromage, il fallait d'abord faire de la présure. La présure est un groupe d'enzymes dans l'estomac d'une vache. L'une de ces enzymes provoque la coagulation du lait, séparant le lait en caillé et lactosérum, c'est pourquoi il est utilisé dans le fromage.

La présure provient d'un jeune veau, idéalement pas encore sevré. Dès que le veau est tué, l'estomac est retiré. Après avoir retiré tout cailler, l'estomac doit être rincé avec du sel à l'intérieur et à l'extérieur. Il faut ensuite le laisser égoutter pendant quelques heures. L'estomac est cousu avec deux poignées de sel à l'intérieur, ou étiré et salé, et laissé sécher dans un endroit frais et sombre. On peut aussi le laisser tremper dans une bassine d'eau.

Cela pouvait prendre jusqu'à huit jours de pressage du fromage en grains avant qu'une rondelle ne se forme. Une fois ces grandes meules de fromage séchées et durcies, un processus qui pouvait prendre des mois, certaines étaient vendues au marché. Le prix serait beaucoup plus élevé que s'il achetait du fromage à pâte molle ou un fromage mal fait, de sorte que le héros pourrait être choqué de découvrir qu'il ne peut pas se permettre un morceau de fromage bien connu (ce que nous appellerions aujourd'hui un fromage "primé" après tout). Au XIIIe siècle, une livre de bon fromage pouvait représenter jusqu'à une demi-journée de salaire pour un pauvre ouvrier. Bien sûr, cela supposait que les marchands seraient même prêts à couper l'un de leurs gros ronds en plus petits morceaux sans augmenter les prix !

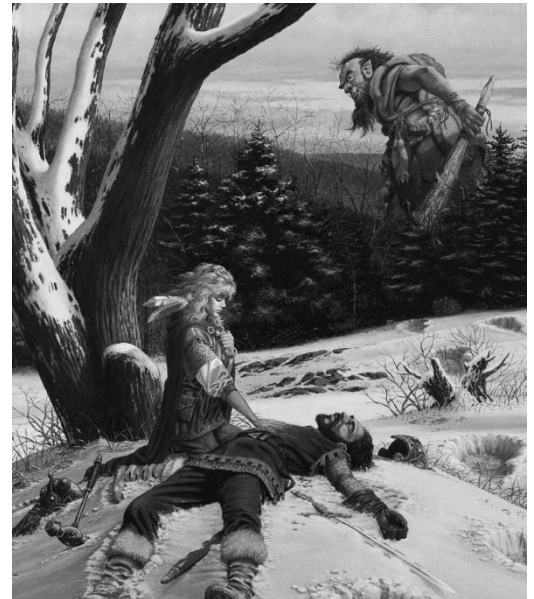
Les Mystères de la Ferme : Poules, Œufs et Couvées

Aujourd'hui, nous achetons des œufs par taille. Extra-large, large et moyen sont des tailles courantes. Ils proviennent tous de poulets et sont tous de couleur et de taille uniformes. Les œufs de ferme, surtout au Moyen Âge, n'auraient pas ressemblé à une uniformité aussi rigoureuse de nos œufs. Les œufs seraient tous de tailles et de couleurs différentes. Certains seraient bruns, d'autres blancs et certains seraient mouchetés. Les œufs de canard et d'oie peuvent parfois être mélangés avec les œufs de poule, bien qu'il soit facile de faire la différence en raison de la taille. Une famille bienveillante pourrait donner à vos aventuriers un panier d'œufs pour leur voyage recouvert d'un morceau de tissu. À l'intérieur, ? (Voir la liste des œufs disponible plus bas) votre groupe trouve de gros œufs de canard et d'oie, des œufs de poule de différentes tailles et peut-être même quelques œufs de caille bleu-gris mouchetés, minuscules les uns contre les autres.

Les poules ne pondent pas non plus d'œufs à un rythme régulier. Pendant les mois chauds, les poulets bien nourris pondent beaucoup d'œufs. Il est difficile de dire combien d'œufs les oiseaux médiévaux et anciens ont pondus, mais les poules élevées en liberté peuvent aujourd'hui pondre plus de 300 œufs par an chacune. Cependant, ils pondent moins lorsque l'hiver s'installe. Sans une alimentation appropriée qui les encourage à continuer à produire, les œufs peuvent se réduire à presque rien par mauvais temps. Garder la volaille en sécurité dans un poulailler ou une cour clôturée peut également aider à tenir les prédateurs à distance, de sorte que vous ne vous réveillez pas pour trouver vos poules mortes. Et pensez à conserver vos œufs lors de la ponte !

Les Aliments Enchanteurs

Dès le VIe siècle avant J.-C., les Jeux olympiques furent l'occasion de prises de produits stimulants et excitants par certains athlètes grecs, comme le racontent également des manuscrits de l'époque. Ces produits provenaient principalement d'extraits de substances animales, le plus souvent de taureau ou d'autres animaux démontrant une grande virilité ; des sauteurs se nourrissaient de viande de chèvre pour « bondir » plus haut... Des substances extraites de plantes étaient aussi utilisées, telle la strychnine, la caféine ou la cocaïne. Par exemple, Milon de Crotone, vainqueur de six titres en lutte lors des jeux antiques, de l'an 536 à l'an 520 avant notre ère, mangeait des quantités considérables de viande de bœuf et des testicules de mouton pour augmenter sa force physique. Les vertus anabolisantes des plantes sur le corps humain sont connues depuis la nuit des temps. La Chine et la Corée étaient, dès 3 000 avant notre ère, de grandes consommatrices de ginseng pour ses propriétés sur la résistance à l'effort. Les populations primitives d'Afrique comme celles d'Amérique avaient déjà recours respectivement à la noix de Kola et la feuille de coca.



L'Art du Commerce Médiéval

De nombreux aliments que nous considérons aujourd'hui comme étant indissociables de certaines cultures, tels que les pommes de terre pour les Irlandais, les tomates pour les Italiens ou le maïs pour les Amérindiens, ne faisaient pas partie du régime alimentaire de ces peuples pendant des milliers d'années. Donc les pomme de terre, piments, la vanille, tomate, poivrons, avocat, maïs, ananas, cacahouète, arachide, chocolat (1527), haricot et dinde (1548) ne faisait pas parti des régimes alimentaires du moyen âge.

Si l'on souhaite écrire une histoire se déroulant dans un contexte historique précis, il est important de tenir compte des aliments disponibles à l'époque pour éviter des incohérences. Par exemple, si votre histoire se déroule dans un monde médiéval européen, il serait incorrect de faire manger des pommes de terre à vos personnages, car cet aliment n'était pas encore connu à cette époque. Il est donc important d'effectuer des recherches sur les aliments qui étaient disponibles à l'époque pour garantir la crédibilité de l'histoire.

L'Odyssée des Épices : Sur la Route de la Soie

Le commerce des épices à travers l'Inde, le Moyen-Orient et l'Afrique du Nord, qui a créé de riches guildes de marchands et de riches empires, et a apporté un goût d'exotisme dans des terres isolées. Les pays comme la Grande-Bretagne et l'Irlande n'avaient pas le climat nécessaire pour faire évoluer les plantes à épices exotiques que beaucoup d'entre nous tiennent pour acquises aujourd'hui. Les épices telles que la cannelle, la muscade, la cardamome, le gingembre, les clous de girofle et le poivre que nous utilisons pour les fêtes de Noël proviennent du monde entier, notamment de la région du Croissant Fertile, de l'Inde ou de l'Afrique du Nord.

Le commerce des épices a également modifié l'équilibre des pouvoirs dans le monde. Les taxes et les tarifs, ainsi que le nombre excessif d'intermédiaires entre la source de l'épice et l'assiette, ont incité les monarques à l'extrémité des routes commerciales asiatiques à financer les célèbres explorateurs pour rechercher de nouvelles routes commerciales. Cela a également conduit à l'émergence de la devise "Or, Dieu et Gloire" et à une course effrénée pour trouver de la noix de muscade, du poivre et des clous de girofle.

Le commerce des épices n'a pas seulement apporté des épices, mais aussi du sucre, de la soie, de la mousseline des Indes et du vin. Les civilisations anciennes ont réussi à relier le Croissant Fertile à l'Afrique du Nord, à l'Italie et à l'Inde, et même au-delà à l'Indonésie, malgré le manque de grands navires des siècles suivants. Cela montre à quel point le commerce des épices était important dans l'histoire de l'humanité.

L'Égypte expédiait ses marchandises au troisième millénaire avant J.-C. Des tombes ont été fouillées en Égypte contenant des vins qui n'en provenaient pas. La tombe de Scorpion I (3150 av. J.-C.) est remplie de vin importé, laissant derrière lui des résidus évoquant les lieux de commerce : sarriette, baume, séné, coriandre, germandrée, menthe, sauge, thym. Plus tard, vers le premier millénaire avant notre ère, les Phéniciens (du Liban moderne) ont également développé une vaste industrie du vin.

Commerce du blé en Chine

Dans l'actuel Xinjiang, en Chine, des squelettes ont été découverts dans le bassin du Tarim. Surnommées les momies Tarim, elles remontent à 1900 avant JC - 200 après JC. Cette découverte majeure a fourni un certain nombre d'indices sur le commerce et la langue dans la région, et a suscité un débat sur le fait que le site est la première preuve d'échanges culturels, linguistiques et commerciaux entre les Indo-européens et les Chinois.

Dans ce conte se trouvent de nombreuses idées d'histoires fabuleuses, historiques ou fantastiques, qui attendent d'être écrites. Une femme emportant ses graines magiques avec elle dans un nouveau pays. Une fille vendue à un chef de guerre rival pour acheter la paix et introduit du blé dans une région. Quelle que soit la raison, ce sont des bribes d'histoire alimentaire comme celle-ci qui peuvent faire exploser votre fiction avec vie.

Cadeaux du Nouveau Monde

Les Amériques ont donné à l'Europe des aliments nouveaux et passionnants. Alors que les conquistadors étaient à la recherche d'or et de gloire lorsqu'ils ont débarqué dans le Nouveau Monde, ils ont néanmoins rencontré un nouvel éventail d'aliments et de cuisines qui nous influencent encore aujourd'hui. Comment les femmes du Moyen Âge survivaient sans chocolat et vanille, nous ne le saurons peut-être jamais, mais les générations futures ont au moins été sauvées de cette situation déprimante. Heureusement, le sucre n'était pas exclusif aux Amériques. L'Europe, l'Afrique du Nord et le Proche-Orient n'auraient peut-être pas survécu autrement. Avec l'exploration et le commerce, la dinde, les pommes de terre, les piments forts et les arachides devaient tous être introduits dans des milliers de régimes alimentaires au cours de siècles d'exploration et de colonisation.

Poisson, Rhum, Mélasse

Les visiteurs de Terre-Neuve commentent souvent l'évolution de la nourriture de l'île isolée. Loin dans l'Atlantique Nord, il manque de sol riche pour une agriculture à grande échelle (sans oublier qu'il est traversé par une petite chaîne de montagnes) et est agressé par un vent côtier implacable. Même les Vikings qui ont débarqué il y a mille ans ne sont pas restés. Alors, avec son climat inhospitalier, son terrain accidenté et son isolement, comment le rhum jamaïcain et la mélasse sont-ils devenus des incontournables de cet endroit ? La réponse est assez simple : le commerce. Terre-Neuve est devenue une partie du commerce triangulaire : sucre/rhum des Caraïbes vers l'Europe, marchandises de l'Europe vers l'Afrique, esclaves de l'Afrique vers les Caraïbes.

Après l'arrivée de John Cabot en 1497, il y a eu une course folle pour établir des avant-postes d'été afin de profiter des riches stocks de morue des Grands Bancs. Là, des pêcheurs opportunistes de la mère patrie venaient faire fortune dans la Terre-Neuve qui regorgeait de poissons si abondants qu'on pouvait plonger la main dans l'eau et en attraper un, du moins la légende le dit. Avec l'expansion des ports et des plantations aux Antilles, un approvisionnement régulier en nourriture bon marché était nécessaire pour nourrir les esclaves. Les eaux de la Nouvelle-Angleterre à Terre-Neuve avaient une abondance de poissons, en particulier la morue, qui était salée pour un long stockage. Une fois que les navires de commerce sont arrivés dans les Caraïbes pour vendre leur poisson salé, ils ont pris de la mélasse et du rhum comme cargaison, ainsi que du sucre, du tabac et d'autres aliments propres à la région. Terre-Neuve n'avait pas de source naturelle de sucre (ni la majeure partie de la côte nord-est du Canada), mais le sucre se vendait à un prix trop élevé pour être vendu aux pêcheurs d'un avant-poste éloigné. Ce précieux matériel devait aller en Europe. Cependant, la mélasse était un sous-produit sucré du processus de fabrication du sucre. C'était doux et bien conservé. Eh bien, du rhum. Ai-je vraiment besoin d'expliquer pourquoi c'est une bonne chose à avoir ? Ainsi, le commerce du poisson pour la mélasse et le rhum a commencé, une histoire qui existe à ce jour, influençant la cuisine et la culture de l'île.



Tome III : Les Secrets Gourmands

Chapitre 6. La Conservation des Aliments

Techniques Anciennes : Conserve, Séchage, Salage

La conservation des aliments a permis aux humains de s'installer dans des communautés agraires, a permis la croissance démographique, les voyages et l'expansion, la colonisation et/ou l'expansion sur de longues distances.

« Tous les ustensiles, coquillages et vaisseliers, conservés dans le plus strict respect de la propreté... Il devrait y avoir des volets pour se protéger du soleil et de l'air chaud. La viande suspendue dans une laiterie gâchera le lait. Les ustensiles de la laiterie doivent tous être en bois : le plomb, le cuivre et le laiton sont vénéneux, et la fonte donne un goût désagréable aux produits de la laiterie »

Lors de l'écriture d'un scénario fantastique, il est important pour le MD de considérer ce que vos joueurs mangeront toute l'année, en supposant que vous les laissez vivre aussi longtemps. Ne vous inquiétez pas ; Je ne jugerai pas si vous tuez vos personnages principaux. Je promets. Il y a deux cents, deux mille ou dix mille ans, une mauvaise récolte pouvait signifier un dénuement total ou même la famine. Il est important de garder un équilibre entre vos mauvaises récoltes et les effets sur vos royaumes (ou paysans).

Les différents climats sur terre ont permis une variété de techniques de conservation. Certains ne fonctionneront pas dans votre monde imaginaire et d'autres peuvent sembler arriérés à votre peuple. La conservation des aliments est une technologie qui se serait propagée avec le développement des réseaux commerciaux, ainsi vos commerçants auront de nombreuses occasions de se moquer ou de s'émerveiller devant les harengs marinés, les poulets en bocaux et les crevettes en pot (crevettes cuites recouvertes d'un phoque au beurre salé et stocké sur l'étagère pendant quelques mois). Les Européens, en particulier les peuples du Nord, ont appris à mariner, saler et fumer leur viande. Avec l'humidité dans des endroits comme l'Irlande, la viande salée et marinée ne serait pas affectée car elle serait suspendue à l'intérieur dans un garde-manger ou un garde-manger. Cependant, le système de séchage du poisson sur les toits, comme l'ont fait de nombreuses communautés du Moyen-Orient, ne fonctionnerait pas aussi bien en Irlande. Un commerçant apportant cette « connaissance » à l'Irlande serait vraiment bafoué !

La conservation des aliments peut souvent rassembler une communauté. La récolte du grain n'était pas faisable par un fermier et sa famille ; ils apportaient souvent à l'extérieur. Aujourd'hui encore, les voisins et les parents s'entraident souvent pendant la récolte. Les agriculteurs auraient besoin de parler à leurs voisins et d'organiser des plantations échelonnées afin que chacun puisse aider à couper les champs et à apporter le grain et le foin, ce qui en ferait l'endroit idéal pour une romance dans le bas pays.

Les fruits peuvent être séchés même dans les pays les plus humides. Les fours à pain ont mis un peu de temps à démarrer, mais ils sont restés chauds pendant un bon moment. Comme le bois était précieux, cela aurait été un gaspillage de laisser un four à pain refroidissant à vide. Le four est peut-être trop froid pour cuire du pain, mais ce serait l'environnement idéal pour sécher des tranches de pomme, des poires et des prunes.

Dans les sociétés où les poêles à bois étaient utilisés, les pommes pouvaient être tranchées et suspendues à des ficelles au-dessus du poêle, la partie la plus chaude et la plus sèche de la maison. De même, les champignons peuvent être enfilés avec une aiguille et de la ficelle et suspendus au-dessus du foyer ou du poêle. et mettez le séchage des friandises dans les placards en bois près du poêle, où les épices et le sel étaient stockés.

Conserve, séchage, salage ou d'autres méthodes de conservation

Il existe de nombreuses méthodes pour conserver les aliments, certaines ayant été utilisées depuis des milliers d'années. Le salage est l'une de ces méthodes, qui peut aider à ralentir ou à tuer la croissance des bactéries sur les aliments. Les viandes et les légumes salés étaient des aliments de base dans de nombreux pays européens avant l'invention de la réfrigération. La viande peut également être séchée ou fumée pour prolonger sa durée de conservation.

Au fil du temps, les méthodes de conservation ont continué à évoluer et à se diversifier en fonction des besoins locaux. Les techniques de salage, de séchage et de fumage ont été complétées par des méthodes de mise en conserve, de fermentation et de conservation dans du miel ou de la cire d'abeille.

Enfin, la conservation dans du miel ou de la cire d'abeille était une technique utilisée dans l'Antiquité. Les aliments étaient placés dans du miel ou recouverts de cire d'abeille pour les protéger de la moisissure et des bactéries. Cette méthode était particulièrement populaire pour la conservation des fruits.

L'Énigme de la Conservation des Œufs

Les poulets ont subi beaucoup de changements au cours des derniers siècles. Une collection de bonne taille de dix-huit poulets d'aujourd'hui vous donnera entre dix et vingt œufs par jour. Les poulets ont subi pas mal d'élevage et de bricolage à l'époque victorienne. Ils disposaient également de moyens plus rudimentaires pour garder les poulets au chaud pendant les mois d'hiver, Six œufs par jour, même pour les mois d'été seulement et tomber à trois pour le reste, est toujours beaucoup d'œufs pour une petite famille. Même avec des gâteaux du jour utilisant des œufs à la livre, on ne pouvait manger qu'un nombre limité d'œufs, d'autant plus que de nombreux autres aliments étaient facilement disponibles.

Certains œufs seraient vendus, soit au marché. D'autres seraient conservés dans une solution de chaux. D'autres encore étaient marinés dans de la saumure pour être vendus pendant les mois d'hiver ou pour la consommation familiale. Les œufs marinés seraient difficiles à transporter en sac à dos, mais cela pourrait être un bon changement de rythme si vous vous arrêtez dans une ville pendant quelques jours.

Le Cochon : Une Source Inépuisable de Nourriture

Avez-vous déjà lu une histoire fantastique où l'héroïne transporte ses tranches de bacon pendant les mois d'été dans son sac à dos ? Ce n'est pas trop inhabituel, mais il n'y aurait pas autant de bacon pendant les mois d'été qu'il y en aurait en automne ou en hiver. Les porcs sont généralement abattus à l'automne. Les porcelets de printemps n'auraient pas assez grossi pour que leur mise à mort en vaille la peine, bien que le cochon de lait occasionnel soit tué s'il y avait trop de monde à nourrir, une pénurie de viande ou si un animal était une douleur totale et était envoyé à l'abattoir par un fermier agacé.

Le manque de fourrage est également une autre raison de l'abattage d'automne. L'hiver étant sur le point de s'installer, les agriculteurs devaient choisir les animaux qu'ils pouvaient garder pendant les mois d'hiver, en particulier dans les endroits où la neige tombait et où les plantes vertes mouraient. Ils garderaient leurs meilleurs reproducteurs pour l'hiver et massacraient le reste.

L'automne et l'hiver, et même le début du printemps si quelqu'un avait de la chance, seraient les moments où vous mangeriez du bacon. Pendant les mois d'été, il pourrait être moins cher pour votre héroïne de manger de l'agneau, du bœuf et du poulet, sans parler des produits frais tels que les baies, les légumes et les noix. Un morceau de bacon fumé coûtera plus cher qu'un morceau salé trempé dans de la saumure, mais cela en vaut la peine. Pouvez-vous imaginer le désordre au fond du sac à dos de votre héroïne avec le goutte-à-goutte de la saumure qui s'en échappe ?

Bien sûr, le bacon n'est pas la seule chose en laquelle un cochon peut être transformé. En fait, le porc entier peut être mangé. Une grande célébration, telle qu'une célébration préhistorique du solstice d'été à Stonehenge, pourrait faire rôtir des cochons entiers pour un festin communautaire. Puisqu'il s'agirait d'une alimentation commune, les os et la carcasse pourraient être jetés, enterrés ou brûlés, selon la tradition et les croyances religieuses. Alors qu'une célébration de couronnement pouvait faire rôtir plusieurs cochons sur des foyers à ciel ouvert pour l'aristocratie et les personnalités religieuses. Une fois que les invités se sont évanouis, les serveurs peuvent découper soigneusement la carcasse pour la distribuer en aumône aux pauvres qui ont fait la queue devant les portes du palais pendant deux jours en attendant les restes.

Un agriculteur de campagne, cependant, ne rôtirait probablement pas un cochon entier. Un cochon contient une quantité surprenante de viande et a de nombreuses utilisations au-delà du bacon et des rôtis. Un porc Berkshire, par exemple, peut produire environ 50 kg de viande utilisable, sans compter les organes, les os et la graisse. Pour vous donner une idée de la quantité de viande que cela représente,

Les os étaient vendus au marché aux personnes les plus pauvres pour leur potage et leurs marmites afin d'ajouter de la graisse et de la saveur. Bien que la moelle des os de porc ne soit pas aussi savoureuse que la moelle de bœuf, elle est assez consistante et copieuse, et ajouterait un peu de graisse nécessaire à une soupe fine. Les organes et les intestins seraient mangés, vendus ou utilisés immédiatement. Les intestins de mouton et de porc étaient de fabuleux dispositifs de stockage. Une fois lavée, frottée avec du sel et séchée, la "charcuterie" (garniture de saucisse) pouvait être farcie à l'intérieur. La garniture pouvait être faite avec tout ce qui se trouvait dans le garde-manger, comme de la volaille ou du veau froid, du jambon, du bacon, du suif de bœuf, de la chapelure et des œufs. (Ceux-ci pouvaient être bouillis ou cuits au four et feraient de bons restes froids.

Pour faire des saucisses qui pouvaient être mangées froides, du porc maigre et gras était combiné avec du sel, du poivre, du piment de la Jamaïque et, plus tard, du salpêtre (la substance utilisée dans la poudre à canon). La viande serait frottée avec cela et laissée reposer sur une casserole (le liquide s'égoutterait). Au bout de six jours, le porc était découpé et mélangé avec des échalotes et de l'ail. Tout cela serait fourré dans des intestins de bœufs propres. Les extrémités seraient attachées, des torsions rapides feraient des liens, puis la saucisse entière serait enveloppée dans du tissu et suspendue pour fumer. La saucisse peut être consommée crue ou bouillie et mangée chaude.

Le muscle du porc serait coupé en différentes coupes de rôtis à préparer pour un stockage à long terme. Le fumage et le salage sont les méthodes les plus courantes auxquelles nous pensons lorsque nous pensons au porc, d'où nous obtenons nos jambons fumés et notre bacon. Le ventre peut également être transformé en porc salé, qui pourrait être frit et la graisse fondue être utilisée comme huile de poêle (vous pouvez également le faire avec du bacon). Le porc salé peut également être ajouté à des pots de soupe ou de potage. L'avantage du porc salé est qu'aucun nettoyage, rinçage ou trempage supplémentaire n'est nécessaire, car son sel ne ferait qu'ajouter à la saveur des plats, au lieu de faire plus de travail pour le cuisinier.

Toute personne disposant d'un peu d'espace peut fabriquer un fumoir à partir d'un vieux tonneau en bois. Percez des trous dans le baril pour pouvoir ajouter des brochettes en bois, là où la viande pendra (assurez-vous que la viande ne se touche pas !). Posez le baril sur des rochers plats et contre un mur de pierre ou de brique. Faites un petit feu devant le tonneau avec des brindilles. Une fois qu'il est en marche, recouvrez-le de copeaux de bois et de sciure de bois. Il va couvrir, parfait pour fumer.

Vérifiez-le toutes les demi-heures pour vous assurer qu'il fume et qu'il n'est pas en feu. Si la femme fume un gros joint de jambon, elle peut obliger les aventuriers à vérifier le baril à tour de rôle toute la nuit, car il faut plus de quarante heures pour fumer un gros cochon !

La graisse d'un porc serait bouillie dans du saindoux et stockée dans des vessies car la graisse de porc avait tendance à se gâter plus rapidement que la graisse de mouton.

Les Trésors de la Campagne : Confitures et Conserves

Les conserves de fruits offrent un tampon contre le scorbut dans les pays où l'hiver est long et trop froid pour que les fruits poussent. Si votre héros s'arrête dans une maison de campagne pendant la période des récoltes, il verra probablement des serveurs (ou la maîtresse de maison) travailler d'arrache-pied pour que la prime d'automne soit préservée. L'héro peut même acheter un pot ou deux de friandises à emporter avec lui.

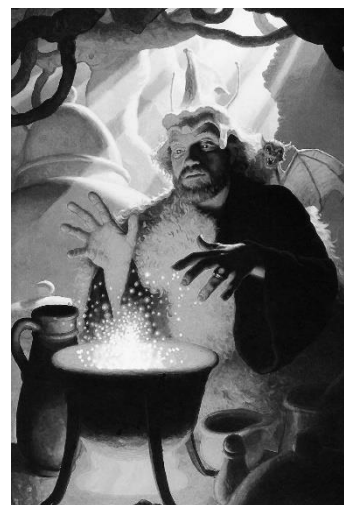
Comme je l'ai expliqué plus tôt, les pommes pouvaient être séchées dans des fours de refroidissement ou des tranches enfilées sur de la ficelle et suspendues pour sécher dans des parties chaudes et sèches de la maison. Les cerises pouvaient être recouvertes d'eau-de-vie (une forme basique de compote) et recouvertes d'une vessie de porc lavée et étirée. La vessie de porc séchait et rétrécissait, se resserrant autour du couvercle du bocal et créant un joint hermétique. L'alcool agirait comme son propre agent de conservation pour éloigner les bactéries.

Les cerises séchées seraient un atout formidable pour votre héroïne à ramasser au marché ou à voler dans une cuisine, car elles seraient plus légères que fraîches à transporter à cheval ou dans son sac. Elle pourrait les trouver dans le garde-manger dans une boîte avec du papier blanc ou du tissu séparant les couches. Les groseilles à maquereau peuvent être ébouillantées et cuites avec du sucre, puis mélangées à de l'eau froide et bouchées en bouteille pour en faire une forme basique de sirop de fruits. Par une froide nuit de janvier, votre héroïne affamée sera très reconnaissante pour le sirop de groseille que la maîtresse de maison sort de son garde-manger pour accompagner le ragoût de mouton et le pain.

Les églantines ont également une teneur élevée en vitamine C et peuvent être utilisées dans de nombreux médicaments faits maison. Les roses flétries ont été laissées aux appareils de la nature et des cynorrhodons se sont formés. Aujourd'hui, nous n'avons souvent pas d'églantier sur nos buissons parce que nous taillons, cueillons et étêtons nos plantes, où nous avons des voisins obsédés qui le font pour nous. Ceux-ci seraient rassemblés, pressés, combinés avec du sucre et bouillis pour former une confiture de fruits.

Les légumes peuvent également être conservés, fournissant des fibres et des vitamines indispensables. Les pois secs sont une excellente source de protéines pendant les longs mois d'hiver, sans oublier d'ajouter ce confort "collant à vos côtes" dont vous avez cruellement besoin lorsque les os de votre héros tremblent de froid. Cueillir les petits pois, les ébouillanter dans de l'eau bouillante pendant une minute et les égoutter. Déposer les pois sur un chiffon et en utiliser un autre pour les sécher complètement. Vous pouvez les préparer à la « façon russe » en mettant les pois dans des fours de refroidissement répartis sur quelques jours. Conserver dans des sacs en papier accrochés dans la cuisine ou dans une autre partie très sèche de la maison.

Aujourd'hui encore, le marinage est largement utilisé avec les légumes. Les oignons, les concombres, les betteraves et les haricots sont encore des aliments reconnaissables pour le public moderne et ont été conservés en trempant les légumes dans une saumure de sel et de vinaigre pendant des siècles. Tout ce dont vous avez besoin est de l'eau propre, du vinaigre (n'importe quel monde viticole aurait cet ingrédient facilement disponible) et du sel. Ensuite, des bocaux en verre ou en vaisselle pour conserver les cornichons.



L'Or Blanc : Lait, Fromages et Produits Laitiers

Une fois que nous avons compris que nous pouvions presser une tétine et obtenir une boisson, les humains ont joué avec le lait. Beurre, fromage à pâte molle, fromage à pâte dure, poudre de lactosérum, lait au chocolat - vous l'appellez, nous l'avons fait. Nous ne savons pas qui, quand et où on a découvert que la combinaison de l'estomac d'un veau (ou d'une chèvre ou d'un mouton ou d'un cheval) avec des produits laitiers produisait du fromage. Il a probablement été découvert à divers endroits. Si les estomacs étaient utilisés pour transporter le lait, il ne faudrait pas longtemps pour comprendre que quelque chose dans l'estomac d'un veau a transformé le lait en un aliment différent. À partir de là, ce ne seraient que des essais et des erreurs.

Le fromage à pâte dure est un processus assez long lorsqu'il est fait à la main. Tout d'abord, la présure (rappelez-vous, l'estomac de veau ?) est mélangée à du lait chaud. Après environ une heure, le lait se transforme en une consistance presque gélatineuse. Le dessus de ce qui était du lait ressemble à une feuille d'œufs brouillés et doit être découpé et séparé du liquide en dessous (le lactosérum).

La laitière utiliserait son coupe-caillé (ou un couteau) pour rendre le caillé plus facile à manipuler, car elle voudra le moins de liquide possible mélangé au caillé. À l'aide de ses mains, elle ramassait des morceaux de caillé et laissait le petit-lait s'écouler du caillé. Elle avait mis de côté le caillé jusqu'à ce qu'il soit tout ramassé. Ensuite, le lait caillé devait être chauffé, libérant plus de lactosérum liquide. Le lactosérum serait vidangé et le processus répété si nécessaire jusqu'à ce que le plus de liquide possible soit extrait.

Le caillé serait salé (pour le conserver) et emballé dans un moule à fromage. Les moules pouvaient être aussi sophistiqués ou aussi basiques que vous le souhaitiez, mais au début, il s'agissait de simples moules ronds en bois avec un petit trou sur le côté pour que le petit-lait restant puisse s'écouler. Les moules étaient tapissés de linge propre, puis le caillé était mis à l'intérieur. Un couvercle serait mis sur le dessus du caillé. Le moule entier serait mis dans une presse où il serait serré ; plus de lactosérum serait drainé de cette façon. Au début, la fabrication du fromage aurait utilisé une pierre sur le dessus et la femme aurait appuyé dessus. Plus tard, une presse à manivelle aurait été utilisée.

Il a fallu environ huit jours pour extraire tout le lactosérum du fromage. Le tissu autour du caillé devait être changé quotidiennement, de sorte que la femme de chambre devait faire très attention à ne pas laisser tomber, écraser ou ruiner la forme lentement formée du fromage. Une fois que tout le lactosérum avait été pressé, le caillé était enveloppé dans un autre chiffon frais et laissé mûrir sur une étagère. Il serait soigneusement retourné tous les quelques jours afin qu'aucun liquide ne remonte à la surface. Tout moule serait également éliminé à ce moment-là.

Le lait peut également être transformé en beurre. La laitière va écumer la crème sur le dessus du lait pendant plusieurs jours, puis la baratter jusqu'à ce qu'elle ressemble à des œufs brouillés humides. Le liquide qui provient de ce processus est appelé babeurre. Le beurre est ensuite mis dans une casserole à hironnelle et des palettes (comme ci-dessus) sont utilisées pour presser le reste du babeurre.

Lorsque tout le liquide est pressé, un chiffon propre est tiré autour du caillé et lissé sur les côtés et le dessus. Cela deviendra éventuellement du fromage. Le fromage peut être conservé pour supporter à peu près n'importe quelle température ou mode de vie. Dans les montagnes de l'Altaï occidental, les femmes mongoles traditionnelles conservaient leur lait de yak, de mouton et de chèvre en fabriquant un aliment de base appelé kurt. Ils faisaient bouillir du lait frais sur des feux de fumier jusqu'à ce qu'ils soient légèrement caramélisés. Ils s'en servaient pour fabriquer du fromage, qui était ensuite coupé et séché sur les parois de leurs yourtes.

La nourriture était stockée dans des caves ou des fosses, sur des huttes exposées au nord, ombragées, sur des étagères en ardoise, et même sous l'eau. Certaines personnes ont eu la chance d'avoir des fontaines, une petite hutte construite au-dessus d'une petite source, où des casseroles et des pots ont été installés pour être dans le flux constant de l'eau. Une maison de source était utile dans les communautés rurales chaudes, car l'eau gardait les articles à l'intérieur de la hutte au frais. Le lait pouvait être conservé au frais en coinçant un seau dans l'eau et suspendu en place avec une corde.

Le lait frais pouvait être versé dans des bouteilles ou des bocaux et placé dans un seau rempli d'eau. Le seau resterait froid, gardant le lait frais et non contaminé par les insectes et la saleté. Le lait pourrait ainsi se conserver plus d'une semaine, même dans la chaleur.

Les individus plus aisés peuvent avoir plusieurs caves pour stocker les fruits, les légumes et la viande, tandis que les communautés rurales ou isolées peuvent avoir des caves communes. Si une cave est creusée assez profondément, elle peut même garder la neige et la glace tout l'hiver !

L'usage de la glace n'apparait qu'à la fin du 18^e siècle que l'accès à la glace toute l'année a vraiment repris. Les navires de glace coupaient de gros morceaux de glace des icebergs et des lacs gelés du nord. Cela n'a pas bien commencé, perdant les deux tiers de la glace à fondre. Finalement, les navires ont été mieux isolés et la glace a été coupée différemment de sorte que seulement 8 % de la glace a été perdue.

Le Microcosme Alimentaire : Bactéries, Germes et autres

La littérature et les films nous ont amenés à croire que les gens dans le passé étaient sales. Pour la plupart, ils avaient raison. Les Tudors avaient certainement des problèmes d'hygiène, même si certains d'entre eux ont été exagérés par notre sens de l'hygiène victorien, le frottement quotidien et le besoin moderne de recouvrir son corps d'autant de parfums artificiels que légalement possible. Cependant, les centres urbains sentaient mauvais, en particulier les plus grands en été. Les citadins auraient pu sentir la merde de cheval, les dents pourries, les odeurs corporelles et étaient couverts de saleté, de suie, de fumée et de crasse. Trop de personnes étaient entassées dans un espace trop petit sans climatisation ni ventilation adéquate.

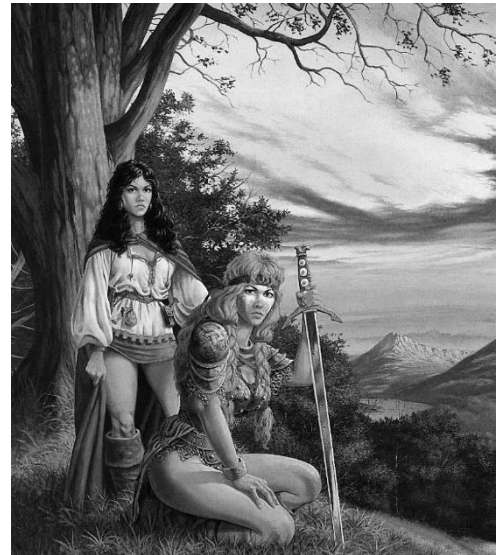
Dans les situations urbaines, de nombreux pauvres n'avaient pas d'installations de cuisine adéquates, ou ils étaient partagés avec plusieurs autres familles. Plusieurs fois, comme à Londres pendant la révolution industrielle, les ouvriers pauvres des usines se sont fortement appuyés sur les vendeurs et les kiosques de « restauration rapide », par opposition aux plats cuisinés à la maison, en prenant une tasse de thé (en la buvant à la gare, puisque les tasses à emporter n'étaient pas encore inventées), et ramasser une tarte pâteuse ou individuelle à manger en cours de route.

Les centres urbains avec de petites cuisines peuvent avoir dix personnes entassées dans un appartement d'une ou deux pièces. Si vous êtes très chanceux, il y aurait un foyer avec une cheminée pour chasser la fumée de l'intérieur et aider à réduire une partie de la puanteur de la fumée.

Dans les cuisines de la ferme, cependant, les choses étaient un peu différentes. Les agriculteurs pauvres avaient encore de l'air frais, des champs ouverts et le luxe de chercher de la nourriture dans la forêt. Alors que des lois sur le braconnage existaient dans de nombreux pays d'Europe, il y avait rarement des lois sur la recherche de baies, de fruits et de plantes. Il y avait plus d'animaux, plus de jardins potagers privés et plus de besoin de conservation des aliments.

Le Paradoxe de l'Héroïne : Épée ou Spatule ?

Disons que votre héroïne se cache de son père tyrannique, le duc de Baldur, et se fait passer pour une apprentie laitière. Elle aurait besoin d'une attention obsessionnelle à la propreté, sinon ses actions gâcheraient (au mieux) le lait et (au pire) tueraient tout le monde. (Là encore, si votre héroïne est un assassin, eh bien, peut-être que la laiterie est l'endroit idéal pour elle après tout.) Certes, beaucoup s'en fichaient ou pensaient que c'était du luxe, et n'avaient aucun problème à essuyer leurs fesses avec leurs mains puis à préparer votre nourriture à la taverne locale. Assurez-vous que votre héroïne pratique la sécurité alimentaire chaque fois qu'elle le peut. Il serait embarrassant d'avoir des crampes d'estomac en essayant de sauver le prince captif dans le donjon. Ainsi, lorsque votre héros s'arrête dans une ferme et rencontre une veuve accompagnée de plusieurs enfants, il pourrait peut-être lui proposer de lui donner un coup de main pour la frotter, la couper ou soulever des objets lourds en échange de nourriture et d'un logement pour la nuit. Bien que l'argent soit toujours bon, quand on considère la quantité de travail qu'elle devrait faire juste pour se nourrir sa famille, une paire de mains fortes pourrait aider bien plus que les deux pièces de cuivre qu'il était sur le point de lui lancer. L'un des meilleurs moyens de rendre la fiction authentique consiste à utiliser des bribes de détails ; des notes et des pépites qui ajoutent à l'atmosphère sans ajouter de volume.



Les Menus du chantier

- 1 Assiette de Potage au Pain : Un bol de potage chaud à base de pain trempé dans un bouillon avec des légumes racines et quelques herbes.
- 2 Cantine de Porridge d'Avoine : Un mélange épais d'avoine cuite dans de l'eau ou du lait, parfois agrémenté de miel ou de fruits secs.
- 3 Casserole de Ragoût de Légumes : Un plat de légumes racines cuits avec des épices simples, servi avec une tranche de pain.
- 4 Bouillon de Grains et de Légumineuses : Un mélange de grains comme l'orge ou l'épeautre, et de légumineuses comme les pois ou les lentilles.
- 5 Assiette de Saucisses Grillées : Des saucisses simples grillées sur un feu ouvert, accompagnées de pain ou de légumes grillés.
- 6 Marmite de Soupe de Pois : Une soupe épaisse à base de pois cassés, d'oignons et d'épices, servie chaude.
- 7 Potée de Porc Salé et de Pommes de Terre : Du porc salé ou du lard cuit avec des pommes de terre et des oignons, une option copieuse.
- 8 Bol de Bouillie de Sarrasin : Une bouillie simple faite de sarrasin cuit dans de l'eau, parfois aromatisée avec du sel ou du beurre.
- 9 Assiette de Pain Plat aux Herbes : Un pain plat à base de farine et d'herbes, cuit sur une pierre chaude, une alternative au pain traditionnel.
- 10 Pâtée de Poisson Grillé : Du poisson frais grillé au feu de bois, assaisonné avec du sel et des épices, accompagné de légumes grillés.

Les Menus de la Prison

- 1 Gamelle de Soupe de Rat et de Chenilles
- 2 Écuille d'entrailles d'Ogre fraîchement découpés et de Cerveille de Chèvre
- 3 Casserole de Viande de Chien et de Champignons moisissés
- 4 Bol de Bouillie de Limaces et d'Avoine aigre
- 5 Fois de Kobolds au riz noir acide
- 6 Marmite de viande d'Orques de chats et de Chenilles
- 6 Omelette d'œufs baveux et moisissés aux yeux de Grenouille
- 7 Gamelle de Porridge de Blattes et d'escargot gâtés au Vieux Pain
- 8 Écuille de ragoût de Gobelins bouillis aux Orties Cuites
- 9 Bol de Bouillon de sarrasin et de Serpent et Larves au vinaigre
- 10 Gamelle de Ragoût d'Oignons et d'os de volaille décomposés
- 11 Bouillon d'arêtes de poissons pourris aux légumes abimés
- 12 Bol de riz bouilli dans de l'eau de pluie et surcuit aux lézards
- 13 Peau de troll aux limaces et au lichen putride.
- 14 Bouillon d'eau des marais, avec grenouilles et têtards parfumé à la crotte de bique
- 15 Écuille de Tripes de Mouton Malodorantes et de Pommes de Terre en Décomposition
- 16 Bol de Gruau d'Araignée de Blattes et de Punaises
- 17 Casserole d'algues vertes gluantes parfumé au sang de rat
- 18 Bol de Gruau d'Avoine Avarié, vers de vase et crouste de fromage rance
- 19 Ailes de Chauve souris grillées et Cerveille de singe (peut être)
- 20 Pâté de corbeaux et autres hiboux faisandés

Quelques Sorts Culinaires

Détection Culino Monstrueuse de Melf (Divination)

Classe : Mage, Sorcier, Prêtre, Druide **Caractéristique :** Sagesse **Modificateur :** Niveau du Monstre **Sort de Niveau 1**

Un personnage avec ce sort est versé dans la connaissance de la nourriture. Ce sort peut les aider à déterminer les habitats probables, les habitudes alimentaires et l'histoire de telles créatures (Jet de dé nécessaire). À chaque fois qu'un personnage utilise ce sort s'il est confronté à une créature il est capable d'identifier précisément la nourriture de la créature (Herbivore, Carnivore, Omnivore, Vampire etc.). De plus, à la condition d'un jet de sagesse réussie, il se rappelle les faiblesses spécifiques de la créature, ainsi que ses défenses et immunités. À la discrétion du MD, un jet de dé raté (dans chacun des cas) trahira une confusion ou même une information complètement erronée qui renforcera ou avantagera le monstre.

Lecture Culino Magique de Melf (Altération)

Classe : Mage, Sorcier, Prêtre, Druide **Caractéristique :** Sagesse **Modificateur :** Niveau du personnage **Sort de Niveau 2**

Le personnage est capable de préparer des plats à partir d'ingrédients inhabituels, tels que des champignons cavernicoles, des viandes de créatures magiques ou des herbes rares trouvées dans des lieux mystérieux. Les plats résultants ont des saveurs uniques et exotiques. Les plats préparés par le personnage sont toujours réussis et confèrent des avantages temporaires à ceux qui les consomment. Par exemple, un ragoût de wyverne peut donner un bonus de résistance aux poisons, tandis qu'un dessert de dragon peut accorder un souffle de feu mineur.

Création Culinaire Majeure de Melf (Altération)

Classe : Mage, Sorcier, Prêtre, Druide **Caractéristique :** Sagesse **Modificateur :** Niveau du personnage **Sort de Niveau 4**

Le Jeteur de sort peut créer sans aucun composant (une seule fois par jour) toutes sortes de plats qu'il connaît ou de son imagination ou crée à partir de livre de recette directement le plat décrit. Le nombre de plat ou de ration par personnes n'excède pas la moitié de son niveau. Le résultat est toutefois soumis à un jet sous la sagesse qui indiquera le degré de réussite du plat. Ex si la sagesse du druide est de 18 et que le jeteur de sort fait 17 le plat sera particulièrement raté.

Chapitre 7. Royaumes et Réalités

Le Fossé des Riches et des Pauvres

Les aventures gravitent souvent vers les très riches, que ce soit dans l'histoire, la romance ou la fantasy. Il est plus facile d'écrire des gens riches. Ne demandez pas simplement à vos riches de donner de la nourriture aux pauvres. Demandez-vous pourquoi ils donnent aux pauvres. Même si vous ne répondez jamais à cette question dans votre fiction, votre monde sera plus réaliste. La propriété foncière est peut-être la raison la plus importante de l'extrême inégalité des classes au Moyen Âge.

Si les gens ne possèdent pas leur propre terre, cela signifie que quelqu'un d'autre la possède. Cela semble assez basique, je sais, mais si le propriétaire foncier local est un imbécile et possède 95% de la terre à perte de vue, il peut rendre la vie très difficile.

Les propriétaires terriens, ducs, comtes, barons, princes n'autorisaient généralement personne en dehors de leur propre foyer à couper des arbres, bien que de bons propriétaires terriens (ou la loi) autorisaient les pauvres à ramasser le bois tombé. Cela permettrait aux pauvres d'avoir de petits feux, même si la plupart de leur cuisine serait à une échelle très basique, car ils n'auraient pas le bois nécessaire pour faire des repas élaborés.

L'utilisation de pierres préchauffées pour la cuisson remonte à des milliers d'années. Cette méthode réduit la quantité de combustible nécessaire, car les roches continueraient à retenir la chaleur comme un four. Cela ne produirait toujours pas le niveau de chaleur nécessaire pour les grandes fêtes et les bals (cela ne se produirait pas non plus dans une hutte d'une pièce, mais ce n'est pas la question).

Un propriétaire terrien très généreux pourrait réserver une partie de sa terre pour le taillis de bois. Certains arbres, comme le saule et le chêne, peuvent être coupés et de nouveaux troncs pousseront autour de la souche. Cela garantit que l'arbre ne meurt pas et qu'il y aura toujours un approvisionnement en bois. Le propriétaire foncier pourrait embaucher quelques hommes pour s'occuper de la section de forêt, couper des arbres au besoin, ou peut-être simplement s'assurer que personne ne prend plus que sa juste part. Un propriétaire sensé facturerait cependant pour cela. Les paysans doivent être maintenus à leur place. Avec le coût de l'huile, de la cire et/ou du suif, les lampes et les bougies devaient être utilisées le moins possible dans les foyers les plus pauvres, ce qui signifiait des soupers plus tôt. D'un autre côté, les grands bals qui se poursuivaient jusqu'aux petites heures de la nuit avec des milliers de bougies en cire allumées étaient des symboles de statut. La possibilité de garder les gens au chaud pendant qu'ils flirtaient (cheminée/poêle/foyer) et de pouvoir se voir (bougies/huiles/lampes) à 2 heures du matin n'était pas quelque chose que les pauvres pouvaient gérer.

De plus, les démunis au milieu d'une grave famine pourraient se retrouver à manger leurs bougies trempées dans le suif. Si votre héroïne a eu recours au grignotage de bougies, elle ne les brûlera probablement pas la nuit et se couchera tôt.

La Viande et le Droit de Chasse

Si un propriétaire foncier ne permet à personne sur sa propriété de couper des arbres, il n'est pas surprenant que tuer des créatures soit alors du braconnage. La viande était la nourriture d'un homme riche ; le paysan n'a pas besoin de postuler. Toute zone entourée de bois aurait des cerfs, des sangliers, des lièvres et des lapins, ainsi que d'autres créatures plus petites. Cependant, ces animaux seraient sur la terre du seigneur (ou du roi) et seraient interdits au paysan ordinaire.

Le braconnage du gros gibier peut entraîner la perte de vos mains (si vous avez de la chance) ou la perte de la tête (si ce n'est pas le cas), alors assurez-vous que votre héroïne fait attention avec son arc. Certaines terres n'autorisaient même pas la pêche, alors faites attention à ce que le héros ne soit pas pris avec sa perche pendante, pour ainsi dire. Même la chasse aux écureuils était considérée comme du braconnage dans de nombreux pays, même si la punition était souvent moins sévère et n'était qu'une amende.

Les règles peuvent toujours être exceptionnelles, bien sûr. Peut-être que la campagne est envahie de lapins ; le seigneur local pourrait même détenir une prime pour les avoir tués, permettant ainsi aux jeunes non seulement de chasser de la nourriture pour leurs familles, mais aussi de gagner un sou ou deux pour acheter une miche de pain. De même, peut-être que la loi pourrait être ajustée pour permettre aux enfants de chasser la sauvagine avec des arcs ou des frondes.

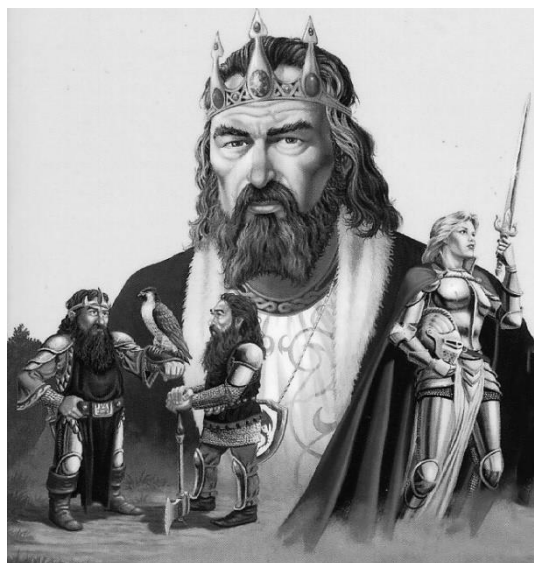
Les propriétaires fonciers et la royauté pourraient placer des loyers alimentaires sur leurs locataires, ce qui aiderait à payer leurs fêtes et festivals sans fin. Un porcher fermier ou peut-être même un serf pourrait être autorisé à garder un porcelet de son troupeau, mais à remettre le reste. Il pourrait garder les intestins du massacre de son troupeau mais rien d'autre. Avec cette forme de rente, il serait impossible pour les pauvres de s'en sortir.

Les riches pouvaient aussi se permettre de manger de la viande fraîche. Leurs vaches pouvaient être abattues et leurs agneaux farcis et rôtis. Ils pouvaient également se permettre une grande variété, et plus la viande était riche, plus la viande devenait exotique. Les riches tables romaines, par exemple, comportaient des flamants roses, des autruches et des antilopes.

La vie était beaucoup moins excitante pour les pauvres. Les animaux vivants ont fourni beaucoup plus d'avantages que les morts. Une fois expédiée, une vache devait être mangée rapidement, sinon un temps et des dépenses précieux étaient nécessaires pour préserver l'animal. Une vache vivante pouvait produire du lait, qui pouvait être transformé en beurre ou en fromage (ou bu directement). Une fois le lait de vache tari, elle pouvait retomber enceinte, produisant ainsi une autre source de revenus à vendre et fournissant ensuite plus de lait.

Le lait n'était pas le seul liquide qu'une vache pouvait fournir. Une petite coupure sur le haut de la jambe saignait suffisamment pour ne pas tuer l'animal, mais fournissait suffisamment de sang pour être mélangé à de l'avoine et transformé en boudin. Le boudin noir, comme on l'appelle parfois, fournirait des protéines et du fer. Mélangé avec du saindoux et de l'avoine, il ajouterait du gras et des fibres, ce qui en ferait un repas copieux lorsqu'il n'y avait guère plus à manger que du bœuf salé.

Les agneaux se transformaient en brebis (mouton), qui pouvaient être traités et tondus pendant de nombreuses années en saison. Un agneau ne fournissait assez de viande que pour un repas ; une brebis adulte pourrait fournir de la laine (donc un revenu) pendant des années et fournir plusieurs repas à la fin de



sa vie. Les familles les plus pauvres élevaient souvent des porcs, par opposition aux bovins et aux moutons. Les porcs étaient moins chers à nourrir, car ils mangeaient des restes de table et pouvaient se nourrir sur des terres communes en mangeant des glands et d'autres friandises naturelles.

Si votre monde se situe plus loin dans une ère anglo-saxonne ou antérieure, les animaux auraient été d'importants indicateurs de richesse. Les animaux auraient été élevés principalement pour la consommation personnelle, par opposition au commerce, de sorte que les dons d'animaux auraient été très importants et élitistes. Les sensibilités modernes plaisaient sur la vente d'une fille pour une vache. Cependant, à une époque où la plupart des gens ne pouvaient se permettre d'avoir qu'une ou deux vaches à la fois, offrir huit chèvres et une vache pour avoir l'opportunité d'épouser la fille d'un chef était un honneur. Le deal que ça, si j'étais la fille d'un chef !

Si les espèces de gibier étaient populaires auprès de ceux qui pouvaient se les payer ou avait le droit de les chasser, la plus grande partie de la viande venait des animaux domestiques. L'archéozoologie montre que l'on trouve surtout dans les écuelles paysannes de la viande de réforme : les animaux de trait qui n'étaient plus capables de travailler étaient abattus, mais leur viande était peu appétissante et donc moins estimée. Le bœuf n'était pas aussi commun qu'aujourd'hui, car son élevage demandait beaucoup de travail, et les bovins étaient jugés plus utiles pour la traction animale et la production de lait, les paysans ne consommant ces animaux que lorsqu'ils étaient en fin de vie. Les moutons et les agneaux étaient assez communs, en particulier dans les régions de production de laine

Le porc, tué en hiver dans les fermes, était bien plus courant car les cochons domestiques demandaient moins d'attention et ils étaient souvent laissés en liberté dans les villes où ils se nourrissaient des déchets organiques ; le cochon de lait était considéré comme un plat très raffiné, le lard et la viande étaient conservés par le sel dans des jarres. Presque toutes les parties du cochon étaient consommées, dont les oreilles, le museau, la queue, la langue et l'utérus. Les intestins, la vessie et l'estomac pouvaient être utilisés pour fabriquer des saucisses, ou créer de la nourriture sous forme d'œufs géants. Des animaux, comme le hérisson ou le porc-épic, étaient occasionnellement mentionnés dans les recettes de la fin du Moyen Âge. Si le mouton, symbole religieux, était apprécié en viande, la chèvre était peu appréciée par dissuasion chrétienne. Les lapins restaient une denrée prisée et rare et ils furent délibérément introduits en Angleterre au XIII^e siècle. Plus au sud, les lapins domestiques étaient communément élevés pour leur viande ou leur fourrure. Ils étaient particulièrement prisés dans les monastères car les lapereaux étaient considérés comme du poisson (ou, du moins, non comme de la viande) par l'Église et pouvaient donc être consommés durant le carême

Une grande variété d'oiseaux était consommée dont les cygnes, les paons, les cailles, les perdrix, les cigognes, les grues, les alouettes et les oiseaux chanteurs qui pouvaient être piégés ou chassés. Les cygnes et les paons étaient dans une certaine mesure domestiqués mais ils étaient uniquement consommés par l'élite sociale et plus appréciés pour leur beauté en tant que plats extravagants et entremets que pour leur viande. Comme aujourd'hui, les oies et les canards étaient domestiqués mais ils n'étaient pas aussi populaires que le poulet, l'équivalent aviaire du porc. Étrangement, on considérait que les bernaches nonnettes ne se reproduisaient pas par l'intermédiaire d'œufs, mais grandissaient dans les bernacles, et étaient donc considérées comme une nourriture acceptable pour le jeûne et le carême. Chez les paysans, la volaille est rarement servie à table, cet élevage d'appoint étant surtout destiné à la production d'œufs. Lors des banquets, les paons pouvaient être revêtus de leurs plumes après avoir été cuits afin d'impressionner les convives ; parfois un effet spécial permettait même de faire jaillir du feu du bec des oiseaux. La dimension visuelle des mets était essentielle lors de ces repas. Les cuisiniers pouvaient aussi préparer des tourtes remplies d'oiseaux vivants, qui s'envolaient lorsque ces tourtes étaient ouvertes

La viande était plus coûteuse que les produits d'origine végétale, elle pouvait être jusqu'à quatre fois plus chère que le pain ; le poisson était jusqu'à seize fois plus coûteux, se trouvant parfois même inabordable pour les populations vivant sur les côtes. Ce n'est qu'après que la peste noire n'eut éradiqué jusqu'à la moitié de la population européenne que la viande devint plus commune, même pour les plus pauvres. La réduction drastique de la population entraîna une forte hausse des salaires et cela laissa de grandes surfaces inexploitées qui devinrent disponibles comme pâturages, ce qui augmenta donc la production de viande.

Les Barrières Sociales et l'Alimentation

Posséder un terrain signifiait de l'argent. Un propriétaire terrien ne travaillait pas sa propre terre ; c'était juste idiot. Il le louait aux racailles sans terre. Ils cultiveraient sa terre et paieraient une partie (ou la majorité) du produit. Ils pourraient être autorisés à garder un cochon et quelques poulets, gagnant un peu d'argent supplémentaire. Un propriétaire foncier pouvait vendre des droits de chasse sur sa terre pour une journée ou une saison. Il gagnerait un revenu supplémentaire, mais bien sûr, les seules personnes capables de se le permettre seraient d'autres personnes riches. Un propriétaire peut aller pêcher quand il veut (ou payer quelqu'un pour le faire à sa place). Un locataire pauvre ne peut pêcher que si le propriétaire lui donne l'autorisation, lui permettant d'attraper le poisson et de le vendre au marché.

Les ordres religieux ont également besoin d'une petite mise en garde. La plupart des gens connaissent les monastères grandioses et somptueux dirigés par des évêques avec autant de pouvoir que les politiciens. Bien que cela soit vrai, il y avait aussi beaucoup d'ordres religieux et d'individus qui ont fait vœu d'austérité. Walter Daniel, un moine anglais du 12^e siècle, a écrit que le régime alimentaire d'un moine devrait être juste une livre de pain et une pinte de haricots par jour. Pas de viande, car la viande était signe de prospérité. De même, les Règles de Benoît ont décrit petit-déjeuner sous forme de pain avec du vin ou de la bière. Le repas principal devrait être quelque chose de simple comme des haricots ou du potage, avec des légumes et des fruits. Bien sûr, choisir la pauvreté est très différent d'être contraint à la pauvreté.

Les Horaires des Repas : Une Question de Statut

La vie publique romaine a commencé vers l'aube, ce qui a transformé le petit-déjeuner en un repas à emporter auquel les gens modernes s'identifient le plus. S'il mange à la maison, l'homme occupé peut avoir du pain trempé dans de l'alcool ou du lait ou du fromage mélangé avec du miel. Il pourrait attraper des olives, des noix ou un autre aliment léger qui ne nécessite pas de cuisson. Une fois dehors, les rues étaient bordées de kiosques de restauration rapide. Des pâtisseries remplies de fromage, de noix et de dattes étaient facilement disponibles, ainsi que d'autres plats plus légers. Ces Romains avaient des petits pains sucrés et du vin le matin. En revanche, pendant de nombreux siècles, les Européens ont mangé deux gros repas par jour. Le dîner était servi entre 10h et 13h et c'était le plus gros repas de la journée. Le souper était servi l'après-midi ou en début de soirée et était une petite affaire.

En 1542, un médecin du nom d'Andrew Boorde écrivit que les ouvriers devaient manger trois fois par jour, alors que les hommes de loisir ne devraient en avoir besoin que deux fois par jour. Cela ne signifiait pas que les gens ne mangeaient pas entre les repas. Les serveurs, les fermiers et les ouvriers avaient tous besoin de manger plus. L'Europe occidentale vivait de pois secs, de lentilles, de pois chiches et de haricots. Les Anglais avaient leur pouding aux pois, fait avec des pois secs et tous les restes de légumes et de viande qu'ils avaient. De même, les Espagnols avaient leur propre potage appelé cocido, une concoction de pois chiches bouillis ou de haricots avec du porc salé ou de la saucisse. Un agriculteur peut avoir emporté un morceau de pain et des restes de viande avec lui dans les champs, ou une tranche de gâteau. Une servante aurait pu grignoter une tranche de pain de thé ou des noix afin de pouvoir préparer le dîner du maître à temps sans s'évanouir elle-même de faim.

Au 17^e siècle, le dîner s'est déplacé vers midi ou en début d'après-midi, alors les gens ont commencé à manger un repas décontracté appelé petit-déjeuner. Il aurait pu fondre du chocolat, des saucisses à moelle, du bacon, des œufs pochés, des harengs salés et du pain. Même une fois que le petit-déjeuner a évolué dans le cadre de certaines routines en Europe, le petit-déjeuner n'était normalement pas servi à l'aube, à moins que vous ne soyez une servante en train de frotter le poêle à charbon et de voler un morceau de pain rassis tout en plongeant dans la suie de charbon. Les pauvres, qu'il s'agisse de

métayers (personnes qui louaient, par opposition à des terres agricoles possédées), de domestiques ou d'ouvriers de la ville, ne bénéficiaient pas du même niveau de repas : un harengs et jambon froid, son locataire mangeait les restes de pain de la cuisson de la veille arrosés d'une chope de bière.

Lorsque le baron s'est assis pour dîner avec ses invités, il aurait pu facilement prendre un repas à trois plats. Chaque plat pouvant comporter plusieurs plats, ce repas de midi peut facilement comporter douze à vingt plats ! Un baron financièrement prudent pourrait demander à sa gouvernante de veiller à ce que le moins de nourriture soit gaspillée. Un joint de mouton le jour 1 peut être utilisé dans un ragoût de mouton le jour 2, une tarte au mouton le jour 3 et mélangé avec des légumes dans des pâtés individuels le jour 4. Un gentil baron laisserait ses serveurs manger des restes (et justifierait peut-être de les payer un salaire inférieur). Des restes, peut-être un don quotidien ou hebdomadaire aux plus pauvres du village serait fait.

Si votre héros dîne avec le gentleman local, le souper ressemblera probablement à un dîner, surtout s'il y a des invités importants (ce qui pourrait être votre héros). Le repas peut même comporter des aliments exotiques importés, ou peut-être un bon vin pour impressionner les invités. Il y aurait plusieurs plats, certains utilisant les restes du dîner, mais beaucoup auraient été préparés par le personnel de cuisine qui avait cuisiné toute la journée.

À la fin d'une longue journée de travail, l'ouvrier rentrerait chez lui pour un ragoût ou un potage, ou peut-être rien de plus que du gros pain brun et du fromage, avec de la bière et des conserves. De temps en temps, il y avait de la viande, mais il s'agissait rarement d'une coupe raffinée pour les très pauvres. Un agriculteur peut avoir un rôti de viande quelques fois par semaine, mais il est plus susceptible d'avoir un rôti de mouton que des brochettes d'agneau. De plus, la viande peut se présenter sous forme de morceaux moins chers, comme de la viande d'organe, de la cervelle ou une tête de porc cuite. Votre héros ne trouvera peut-être jamais une excellente pièce de bœuf à la broche dans la maison d'un fermier pauvre.

La Table des Nobles : Bienséance et Protocole

Dans de nombreuses cultures du passé, c'était souvent chacun pour soi, surtout parmi les pauvres. Un homme gagnait plus d'argent qu'une femme ou qu'un enfant. S'il restait sans nourriture, cela ne ferait qu'aggraver la pauvreté à long terme. Dans certains pays, il existe une culture parmi les pauvres selon laquelle les femmes mangent en dernier, derrière leur mari et leurs enfants. Un étranger ou un étranger peut se classer au-dessus de l'homme, ou juste au-dessous de l'homme, mais presque toujours au-dessus des femmes. Vous pourriez avoir une culture qui permet à l'homme de manger autant qu'il le souhaite, avant de laisser le suivant manger le sien. Ou, peut-être quatre ou cinq bols sont répartis, le mari ayant le sien, les fils mâles partageant deux bols, les filles un bol et les femmes le dernier avec tout ce qui restait. Votre héros, venant d'une nation où les femmes étaient prêtresses et politiciennes, pourrait offrir son bol aux filles et aux épouses, offensant grandement le mari.

La propreté et l'hygiène étaient une préoccupation pour l'hôte et les invités. Dans les livres de courtoisie français, il était conseillé aux convives de vérifier d'abord si leur siège était propre avant de s'asseoir. Et bien sûr, ils n'étaient autorisés à s'asseoir qu'une fois que le seigneur avait pris place. Tout au long du repas, les convives devaient suivre le signal du seigneur à la table haute. La cérémonie du lavage des mains au début de chaque dîner était un signe clair que la plus grande importance était accordée à la propreté des doigts et des mains. Ainsi, cracher dans le bassin d'eau, éclabousser son voisin et salir excessivement la serviette commune. Étaient considérés comme un comportement inapproprié. Le pain devait être coupé ou rompu un pain partagé, mais jamais mordu. Les morceaux de pain utilisés pour tremper ou absorber du vin ou d'autres liquides ne devaient pas être trempés dans un plat une seconde fois, ou plus de pain trempé dans le liquide qu'on n'était prêt à manger. Quand le pain était coupé d'un gros pain rond, cela ne devait pas être fait en tenant le pain contre sa poitrine. Comme on le voit dans le cas de la trancheuse, le pain était plus qu'un simple aliment lors d'un dîner médiéval. Il pourrait servir d'assiette, de cuillère ou de serviette pour essuyer la cuillère ou le couteau proprement dit. L'utilisation de la nappe à la place n'était pas considérée comme une alternative acceptable.

Des règles strictes régissaient l'utilisation du sel à table. Idéalement, les convives retireraient le sel de la salière avec leur couteau propre et le déposeraient sur leur trancheuse pour une utilisation future. La viande ou tout autre aliment ne devait en aucun cas être trempé dans la salière. Une fois sorti du commun conteneur de sel ne devait pas non plus lui être restitué. Lorsque les convives partageaient une tasse, un certain nombre de règles s'appliquaient, parmi lesquelles s'essuyer la bouche avant de boire et boire tranquillement, et ne pas plonger sa barbe dans la tasse ou boire la bouche pleine. Lorsqu'on passait une tasse à un autre convive, on devait la tenir par le bas, ne pas tremper les doigts dans le vin et s'assurer que la personne suivante ne touchait pas la tasse avec les lèvres au même endroit. En raison de l'absence de fourchettes à la table du dîner médiéval, les doigts, les couteaux et les cuillères étaient les principaux moyens de manipulation des aliments. Tous devaient être propres au début et rester raisonnablement propres tout au long du repas. Les lécher ou une assiette propre, cependant, n'était pas un comportement acceptable. Les doigts devenaient facilement gras lorsque des portions de nourriture étaient transférées d'un plateau partagé à la trancheuse.

Pour cette raison, les femmes mangeaient souvent en tête-à-tête et ne se présentaient à la table haute qu'en fin de repas, avec des vêtements impeccables et des doigts propres et étincelants. La courtoisie exigeait que la quantité de nourriture tirée d'un plat partagé ne soit pas trop importante, que les convives ne se baladent pas dans le plat pour un morceau spécifique, ne prennent pas les meilleurs morceaux pour eux-mêmes ou ne remettent pas la nourriture à moitié mangée dans le plateau



L'Arène des Repas : Le choix du Potage

Le potage n'est rien de plus qu'un ragoût épais (ou une soupe fine) fait de légumes bouillis, de céréales et/ou de légumineuses et éventuellement de viande et de poisson. C'était un aliment de base en Angleterre du IXe au XVIe siècle, et il ornait même les tables de l'aristocratie. Différentes versions utilisant des aliments locaux ont été fabriquées à travers l'Europe. Un potage a été bouilli pendant plusieurs heures pour s'assurer que les grains durs étaient suffisamment cuits pour être mangés. Cela a également permis l'avantage secondaire que toute contamination causée par des matières fécales humaines non compostées sur les champs serait annulée.

Dans un ménage pauvre, il y aurait tellement d'eau qu'elle ressemblerait à un bouillon léger. De l'avoine pourrait être ajoutée pour épaissir les pois secs et les légumineuses utilisés comme base. Un joint de viande restant ajouterait des morceaux de viande, plus de la graisse de la moelle et une saveur générale pour améliorer le potage. On peut ajouter des tranches de bacon et un riblet de sel ou deux (un riblet de sel est une côte de porc séchée dans une saumure salée). Un ménage aisé peut ajouter un os de jambon, du poivre et du sel. Une maison riche pourrait ajouter du sucre, du safran et des groseilles.

C'était un aliment qui était consommé par tous, mais encore une fois, la richesse et l'argent dictaient son apparence sur la table.

L'Altruisme des Héros : Un Chemin Vers Soi

Si vous avez choisi d'écrire un monde aristocratique et que vous avez du mal à donner à votre héros une qualité rédemptrice, l'attention aux pauvres est toujours bonne. Peut-être a-t-il donné des instructions strictes à sa gouvernante ou à son chef que l'eau utilisée pour faire bouillir la viande ne devait pas être jetée, mais plutôt réutilisée pour faire un potage de légumes et d'avoine à distribuer aux pauvres. Ou peut-être ordonne-t-il aux serveurs de mettre de côté une partie de ses restes pour les distribuer aux pauvres chaque matin.

Un bon dirigeant peut adopter des lois favorables à sa bourse et aux terres de ses amis, mais il doit toujours prendre soin de s'occuper des pauvres. Personne ne veut une révolte paysanne ; Elles tournent presque toujours autour de la nourriture. Votre impératrice pourrait décréter que les excédents de céréales soient stockés et non vendus à des pays étrangers, afin qu'il y ait de la nourriture gratuite disponible pour les pauvres en période de famine (une tradition qui a commencé au 6ème siècle avant JC en Chine.). Les monastères, les temples et les églises à travers l'histoire et dans le monde ont souvent été parmi les plus généreux. Des premiers moines chrétiens du Moyen-Orient partageant leur excès de nourriture avec les pauvres aux temples romains donnant la viande des animaux sacrifiés, les ordres religieux se sont souvent chargés de subvenir aux besoins des pauvres. Les premiers monastères de l'Église étaient des communautés autosuffisantes qui distribuaient toute nourriture ou tout bien supplémentaire aux pauvres.

Le concept d'aumône aux pauvres apparaît dans de nombreuses religions et cultures. Si la charité est une composante majeure de votre société, des paniers peuvent être placés sur des tables pour que les gens donnent de leur assiette aux pauvres. Ou, peut-être que vos riches ne veulent pas admettre le grand besoin des pauvres et, ainsi, les serveurs s'occupent de gratter les assiettes dans les paniers d'aumône après le repas. Si la charité est liée à la vie éternelle, tout un spectacle pourrait être fait à la table du dîner chez l'héroïne : Un moine à jeun recevrait la même quantité de nourriture que tout le monde, lui permettant de faire un don ou de rompre son jeûne. Il pourrait donner tout son repas. Une femme enceinte malade pourrait mettre son poisson et sa viande dans le panier, préférant manger les conserves de fruits et le pain à la place.

Une duchesse dédaigneuse de la charité, mais souhaitant s'intégrer à son entourage, pourrait donner les aliments de son assiette qu'elle ne peut pas ou ne veut pas manger, comme les arêtes de poisson et les légumes en sauce.

Un gentil baron peut donner un peu de tout ce qu'il a dans son assiette pour partager sa richesse et sa bonne fortune. Comment ces restes seraient-ils distribués ? C'est juste un panier de restes, après tout. Encore une fois, ce sont des règles que votre royaume peut mettre en place. Sont-ils basés sur le chrétien principe de charité et d'hospitalité, comme c'était le cas à l'époque de l'Église primitive ? Ou, est-ce basé sur le soutien politique (garder les pauvres heureux pour qu'ils ne se révoltent pas), ou est-ce simplement la règle d'une reine bienveillante qui a décrété cela ? Ces considérations garantiront que votre monde a sa propre saveur. Cela ne signifie pas pour autant que tout le monde respecte les règles. Comme avec n'importe quelle collection de personnes, il y a toujours le mauvais mélangé avec le bon. Il ne sera pas déplacé pour votre monde d'avoir, oh, l'ecclésiastique occasionnel avare, haineux et plein de préjugés qui cuisine les bœufs sacrificiels pour lui-même au lieu de le partager avec les pauvres.

Mythes et Légendes autour de la Nourriture

Les épices n'étaient pas utilisées pour conserver, masquer ou récupérer la viande avariée.

Histoire vraie. Les spécialistes de l'alimentation se sont arraché les cheveux en essayant de tuer ce mythe, mais il ne semble pas vouloir mourir. "Cette idée convaincante mais fautive constitue une sorte de légende urbaine... Les Européens supposent généralement qu'en l'absence de réfrigération moderne, la viande se gâtera presque immédiatement, mais, en particulier dans le climat frais qui domine une grande partie de l'Europe, ce n'est tout simplement pas le cas. Les épices ne font tout simplement pas grand-chose pour conserver la viande, et la viande vraiment avariée a mauvais goût, peu importe ce que vous saupoudrez dessus. Le salage, le fumage, le marinage et le séchage à l'air restent les meilleurs moyens de conserver la viande. Bien sûr, des épices sont ajoutées aux charcuteries comme le chorizo espagnol, mais c'est plus pour la saveur que pour la conservation.

Il est également possible que le mythe provienne du fait que nos goûts modernes ne correspondent pas à l'utilisation des épices médiévales (c'est-à-dire la venaison et le gingembre). Aujourd'hui, nous comprenons que la nourriture n'a pas besoin d'être combinée pour équilibrer ses « humeurs », mais la nécessité d'équilibrer les aliments pour promouvoir une bonne santé était importante dans la médecine médiévale. Même selon les normes d'aujourd'hui, il y avait beaucoup d'épices utilisées. Ces premiers livres de cuisine survivants étaient destinés aux maisons aristocratiques et non aux ouvriers de tous les jours. Une famille aisée en 1424 pouvait dépenser autant en épices qu'en bœuf et porc combinés.

Cela ne signifiait pas que personne n'achetait d'épices. Cela signifiait simplement que l'utilisation des épices dans la cuisine n'était pas aussi égale qu'aujourd'hui. L'épice était un symbole de statut. Lorsque George le Riche, duc de Bavière-Landshut s'est marié en 1476, les 286 livres de gingembre, 205 livres de cannelle et 85 livres de noix de muscade achetées pour ses banquets n'étaient pas pour masquer la mauvaise viande, mais plutôt pour montrer à quel point il était important et riche.

De plus, les animaux domestiques sont beaucoup plus grands aujourd'hui. Le bétail du début du Moyen Âge était de 40 à 60 % plus petit que le bétail d'aujourd'hui ! Aujourd'hui, nous élevons des poulets et des dindes avec des poitrines plus grosses pour la viande blanche ; les versions précédentes ne ressemblaient pas à nos poules d'aujourd'hui. Ces versions antérieures auraient produit moins de viande par rapport à leur taille, mais nécessitaient toujours le même espace de pâturage et la même nourriture. Les hérissons cuits au four, le ragoût de lapin et le bœuf salé bouilli seraient plus courants. Le ragoût de tête de veau, la langue de vache salée et le potage de pois cassés à la moelle osseuse auraient fréquenté les assiettes des rangs inférieurs.

Le dernier mythe que je veux couvrir est que tout le monde au Moyen Âge était obèse. Ceci est un autre déroutant, car il y a une part de vérité là-dedans. Dans de nombreuses cultures, l'obésité était considérée comme un signe de richesse. Une personne pourrait manger des aliments riches à sa guise et ne pas perdre ces calories. Même dans les cultures qui n'avaient pas de culture formalisée de l'obésité, il y avait encore des rois (Henri VIII en est un exemple notable) qui étaient presque aussi larges que longs lorsqu'ils sont morts.

Pourtant, l'ouvrier ou l'agriculteur moyen n'était pas en danger d'être appelé "gros". Les personnes à la diète modernes entrent en état de choc lorsqu'elles voient des livres de cuisine historiques. Des kilos de beurre, des dizaines d'œufs et des litres de crème feraient grossir n'importe qui, n'est-ce pas ? Bien sûr, dans le monde d'aujourd'hui, 4 000 à 5 000 calories quotidiennes nous feraient grossir, mais dans des mondes sans chauffage central, sans climatisation, sans combustion interne et sans chauffe-eau, ces calories seraient épuisées rapidement.

La bière fait plus engraisser que le vin. **Mythe**, mais. Chaque gramme d'alcool pur cache 7 calories. Ainsi, plus une boisson est alcoolisée, plus elle contient de calories. À quantité égale (250 ml), la bière est donc moins calorique (103 calories) que le vin (180 calories) puisque son pourcentage d'alcool est plus faible. Cependant, si on tient compte des formats généralement servis, c'est l'inverse !

Manger du fromage à la fin d'un repas aide à prévenir la carie. **Réalité**. Les fromages tels que le cheddar, le suisse, le bleu, le Monterey Jack, la mozzarella, la brie et le gouda contiennent du calcium, des protéines, des matières grasses et du phosphore qui contribuent à leurs propriétés anti cariogènes (en favorisant la minéralisation de l'émail des dents). Si vous n'avez pas à portée de main une brosse à dents après une collation sucrée, croquez dans un morceau de fromage !

Les fumeurs ont des besoins en vitamine C plus élevés. **Réalité**. La nicotine détruit une partie de la vitamine C. C'est pour cette raison que Santé Canada recommande aux fumeurs d'augmenter leur apport quotidien de 35 mg de vitamine C (une demi-orange) par rapport à la population en général.

Le jus de légumes est très salé. **Réalité**. Une tasse de jus de légumes renferme en moyenne 690 mg de sodium, alors que la consommation maximale est estimée à 2300 mg pour les adultes en bonne santé. Malgré sa teneur élevée en sodium, le jus de légumes représente un choix de boisson intéressant (sauf pour les personnes souffrant d'hypertension sévère), qui offre divers éléments nutritifs tels que des fibres, des vitamines (A, E, B3, B6) et des minéraux (magnésium, manganèse).

En général, plus un fromage est ferme au toucher, plus il est riche en calcium. **Réalité**. Le parmesan, le gruyère et le suisse sont trois bons exemples de fromages fermes au toucher et qui sont particulièrement riches en calcium. À l'opposé, la brie, le fromage de chèvre et le fromage à la crème contiennent moins de calcium. Une exception : la ricotta qui offre une teneur élevée en calcium malgré sa texture plus crémeuse.

Les femmes doivent s'alimenter différemment des hommes. **Réalité**. Même si les bases d'une saine alimentation sont identiques, il existe certaines différences physiologiques qui impliquent des ajustements en fonction des sexes. Par exemple, parce qu'ils sont généralement plus grands, plus lourds et plus musclés, les hommes ont des besoins énergétiques supérieurs. Les femmes adultes ont des besoins en fer deux fois plus élevés que les hommes, en raison de leurs règles. Les femmes doivent également modifier leur alimentation durant la grossesse et l'allaitement.

Recyclage : Une Économie de Prudence

Les pauvres devaient gratter pour tous les moyens qu'ils pouvaient pour gagner quelques centimes et obtenir de la nourriture au prix le moins cher possible. Beaucoup d'entre eux étaient des emplois légitimes. Alors que la plupart ne fournissaient que suffisamment d'argent pour se débrouiller, il arrivait parfois que des gens fassent fortune. Les restes de nourriture qui ne peuvent plus être utiles aux gens peuvent aller dans un seau à eaux grasses. Les restes peuvent être bouillis et donnés aux cochons et aux poulets. Pour les citadins sans animaux, ces eaux grasses (également appelées swish ou wash) pourraient être vendues au Wash Man pour quelques centimes. Le Wash Man vendrait ensuite le mélange aux éleveurs de porcs de la campagne.

Les familles pauvres qui n'avaient pas les moyens de manger de la viande quotidiennement (ou même hebdomadairement) pouvaient acheter un os de mouton pour leur propre marmite (un os qui aurait été cuit plusieurs fois au moins, et peut-être même mâché par un chien à un moment donné).

Les os pourraient également être vendus à l'homme Bone and Rag. Les os seraient broyés en engrais

Le marc de thé et de café usagé pourrait être utilisé pour nettoyer les sols poussiéreux. Le charbon laissait de la suie partout et les feuilles et les sols humides et usagés collaient à la suie et l'empêchaient de bouger. Le tout pourrait ensuite être déversé dans le composteur pour fertiliser les cultures et/ou le potager.

Cette poussière domestique pourrait également être vendue à l'éboueur, où elle serait tamisée pour les objets de valeur puis vendue pour être transformée en briques.

Les feuilles de thé usagées pouvaient également être vendues à des femmes de ménage, qui les revendaient à des marchands de thé. Ces marchands utilisaient des produits chimiques et des colorants et mélangeaient les feuilles avec des feuilles fraîches et les vendaient au prix régulier.

Chapitre 8. La Face Sombre de la Gastronomie



Le poison dans la nourriture

Les Assassins & le Poison : Grâce à son alignement Chaotique ou Mauvais et à sa classe, il peut utiliser le poison, ingestif ou insinuatif. Le poison ingestif doit être mêlé à de la nourriture ou de la boisson et le personnage doit expliquer en détail au MD comment il compte s'y prendre. Le MD tirera les conséquences de ces actes. Un assassin utilisant un poison insinuatif sur une arme (voir § Poison) court le risque de se faire repérer. Tous les non-assassins dans un rayon de 3 mètres autour de l'arme (hors de son fourreau) ont 10% de chance, cumulative, par round de remarquer le poison et de réagir en conséquence : dans 20% des cas, ils attaqueront l'assassin, dans 50% des cas, ils appelleront la garde et dans 30% des cas, ils appelleront la garde et attaqueront ensuite l'assassin.

Famine, Politique et Génocide : La Grande Famine

Historiquement, plus de 7000 espèces végétales ont été utilisées dans l'alimentation humaine dans le monde entier. La communauté internationale a identifié plusieurs espèces qui sont les plus importantes. Certains d'entre eux sont le pois chiche, la noix de coco, l'igname, le millet, le tournesol, l'orge, la lentille, les haricots, la pomme de terre, le sorgho et le maïs.

Considérons maintenant que moins de 150 espèces végétales sont utilisées aujourd'hui dans l'agriculture moderne. Encore plus choquant, il n'y a que 12 espèces végétales qui représentent les principales sources végétariennes que nous mangeons dans le monde occidental.

Mettons ce "12" en perspective. Il existe 4 000 variétés de pommes de terre et 100 000 variétés de riz. Pouvez-vous voir un problème ?

Les mauvaises récoltes et les famines sont souvent des actes des dieux, en dehors de la capacité de prédiction de tout humain (à moins que vous n'ayez un oracle de récolte dans votre histoire. Dans ce cas, pourquoi personne ne l'écoute ? Cela aurait pu être évité !). Un manque de connaissances scientifiques sur la rotation des cultures, ou un état d'esprit scientifique « moderne » selon lequel tout ce qui a été fait dans le passé n'est pas correct pourrait également provoquer une famine. De même, un système de castes où les pauvres ont besoin d'aliments bon marché et faciles à produire pourrait entraîner l'agriculture continue sur des terres qui ont besoin de rotation des cultures pour survivre. Il était difficile de choisir quelques situations pour discuter de la diversité végétale et de la famine provoquée par l'homme provoquée par le racisme et les attitudes culturelles.

La Grande Famine

La famine irlandaise de la pomme de terre du milieu du XIXe siècle a commencé lorsqu'une brûlure de la pomme de terre a commencé à se propager dans les cultures irlandaises. La pomme de terre était devenue un féculent de base en Irlande, fournissant 60 % des besoins alimentaires du pays. Le passage à l'extrême dépendance à un seul aliment n'a pas été une décision du jour au lendemain, mais plutôt le résultat d'une série de lois commençant au début du 19e siècle. Le régime alimentaire de base de l'Irlande, composé de cultures céréalières et de produits laitiers, s'est transformé pour se composer principalement de pommes de terre parmi les plus pauvres. Les pommes de terre étaient un aliment de base utile pour les pauvres en hiver, car elles sont

riches en amidon et en vitamine C. De plus, la pomme de terre se conserve bien au froid. Un agriculteur pouvait cultiver trois fois plus de pommes de terre que de céréales sur le même terrain, et une acre de pommes de terre pouvait nourrir une famille toute l'année. Il n'est pas surprenant qu'à l'aube du 19^e siècle, la pomme de terre soit devenue la principale nourriture des pauvres toute l'année.

Avec la propagation de la pomme de terre, une nouvelle forme de système de fermage s'est développée en Irlande qui a abaissé le niveau de vie et créé une main-d'œuvre bon marché. De plus, les agriculteurs catholiques n'étaient pas en mesure de posséder des terres, ce qui entraînait un écart encore plus grand entre les pauvres et les riches que ce qui existait auparavant.

L'accent mis sur la culture d'un type de culture, sans rotation des cultures et sans réelle variété dans les régimes alimentaires des pauvres, a causé l'échec extrême des cultures pendant des années successives. Avant l'arrivée du mildiou (une maladie de la pomme de terre), il y avait eu plusieurs mauvaises récoltes. Cependant, la nature généralisée du fléau après 1844 ne ressemblait à rien d'autre. En 1846, près de 75 % de la récolte de pommes de terre est perdue. Perdre la récolte ne signifiait pas seulement qu'il n'y avait pas de nourriture cette année-là. Cela signifiait qu'il n'y avait pas de pommes de terre de semence, car beaucoup étaient consommées pour éviter la famine. Avec moins de pommes de terre de semence pour planter, il y avait moins de pommes de terre plantées au printemps suivant. Rincer, répéter, année après année.

En conséquence, un million des trois millions d'Irlandais qui dépendaient uniquement et complètement de la pomme de terre pour leur subsistance et pour la base de leur alimentation sont morts. Scénarii possibles : Pourquoi ces gens mouraient-ils de faim alors qu'ils vivaient à côté d'une nation riche ?

Quel rôle l'aristocratie a-t-elle joué dans le développement du système économique des castes qui a créé une telle dépendance à l'égard des pommes de terre ?

Quel rôle le racisme et le classisme ont-ils joué ?

Pourquoi le gouvernement n'a-t-il pas empêché les expulsions massives de métayers de leurs maisons ?

Pourquoi le gouvernement a-t-il autorisé la poursuite des exportations de céréales irlandaises du pays ?

Si vous recherchez une situation complexe sur laquelle fonder votre roman historique ou peut-être une histoire fantastique épique, la Grande Famine est peut-être l'un des événements historiques les plus intéressants que vous puissiez rechercher.

L'Esclavage et la Cuisine : Une Histoire Sombre

Il existe de nombreuses raisons pour lesquelles une personne peut se retrouver en esclavage :

Dettes : une personne en faillite peut se vendre en esclavage, ou les tribunaux peuvent la mettre en esclavage. Dans tous les cas, ils seront obligés de rembourser leurs dettes.

Guerre : Capturer les perdants de la guerre était un moyen courant d'acquérir des esclaves. Nous savons que les Égyptiens et les Romains l'ont fait, le plus célèbre, mais il existe de nombreuses preuves pour montrer que c'était courant dans l'Antiquité, et peut-être avant.

Servage et servitude : Une forme d'esclavage modifiée, mais néanmoins d'esclavage au sens large du terme. Individuellement, un serf ne pouvait être ni vendu ni acheté, mais la terre sur laquelle il vivait pouvait l'être, ainsi le nouveau propriétaire recevait le serf. Étant donné que les serfs et les individus asservis ne pouvaient légalement abandonner leur terre, son sort était entre les mains des autres.

Orphelins et filiation : Les enfants nés en esclavage, ou rendus orphelins, sont souvent restés esclaves. Les enfants nés esclaves et orphelins étaient des taches que de nombreuses cultures avaient du mal à ignorer. Les filles pouvaient être vendues aux temples et aux bordels (et bordels tenus par des temples), en particulier dans les familles avec un grand nombre de bouches féminines et pas assez d'hommes.

L'esclavage existe toujours, même dans le monde d'aujourd'hui. Il y a environ 27 millions d'esclaves dans le monde aujourd'hui, plus que jamais auparavant. Les esclaves sexuels, les travailleurs asservis, les esclaves pour dettes et les enfants soldats continuent de faire la guerre, de servir des soldats et de récupérer les sols, tout comme ils le faisaient il y a deux mille ans. Lorsque votre héros visitera les maisons closes, remarquera-t-il des jeunes filles avec des bleus autour des poignets où des cordes et des fers les retiennent la nuit ? Ou la prostitution ne sera-t-elle qu'une autre opportunité d'emploi, où les femmes achètent le droit d'être apprenties dans les actes sexuels ?



PAYSANS, SERFS ET ESCLAVES

Manuel du Maître P.90

Dans une société féodale, nul autre que les gentilshommes et les nobles n'est autorisé à posséder des armes offensives, sauf celles réservées à la chasse. De ce fait, les épées, les lances, les masses, etc., sont proscrites. Dans les sociétés qui oppriment les classes inférieures, les serfs et/ou les esclaves sont encore plus mal traités que les paysans. Ils ne peuvent pas avoir d'arme ou quitter l'endroit où ils habitent (ferme, propriété, village, etc.). Ils sont des biens meubles. Les paysans, les serfs et les esclaves n'apprécient généralement guère certainement. Leurs révoltes parsèment l'histoire médiévale et antique. Tout personnage qui impose la paysannerie, le servage ou l'esclavage sur les habitants d'un endroit qu'il contrôle doit faire preuve de prudence pour se garder contre de tels soulèvements.

Le peuple opprimé se révolte au minimum une fois tous les 5 ans. Si une faiblesse est remarquée, le soulèvement est immédiat. Les paysans exigent plus de liberté, de droits et moins d'impôts. Les serfs désirent acquérir le statut de paysans et les esclaves souhaitent simplement tuer leur ancien maître et s'enfuir quelque part où ils seront libres. Une description détaillée de ces révoltes n'est pas possible ici, mais vous ne devriez pas avoir trop de difficulté à les déterminer.

La populace opprimée donne naissance à un guerrier pour chaque groupe de 5 personnes, dans la mesure où hommes, femmes et tous ceux capables de porter un couteau ou une massue se joignent aux combattants. Les armes et les armures (s'il y en a) sont grossières. Les troupes sont de niveau 0, de type paysan. Les capacités tactiques sont presque toujours nulles. Seule exception : si un groupe de mercenaires aide les paysans ou si certains esclaves ont une expérience militaire. Si une révolte a lieu, le personnage joueur doit la réprimer aussi vite que possible. Si elle dure plus d'un mois, les révoltés accroissent leur expérience et leur organisation, acquièrent des renforts ainsi que des armes et des armures de meilleure qualité. De ce fait, pour chaque mois de révolte victorieuse, ajoutez 10 % à la population en colère, considérez que 10 % du total des combattants est équivalent à des hommes d'armes habituels avec une expérience du combat et en équipement et octroyez de meilleures capacités tactiques. Au bout de 6 mois, la rébellion devient une guerre civile et les révolutionnaires peuvent aligner sur le champ de bataille quelque chose qui ressemble à une force militaire régulière.

Tome V : Les Boissons et les Lieux Reculés

Chapitre 9. Breuvages et Hydratation

« Le vin bu modérément, fortifie l'estomac et d'autres parties du corps, aide à la digestion, augmente l'esprit, chauffe l'imagination, aide la mémoire, donne de la vigueur au sang et agit par l'urine. Le vin, consommé à l'excès, chauffe trop, corrompt les liqueurs du corps, enivre et cause beaucoup de maladies pernicieuses ; comme les fièvres, les apoplexies, la paralysie, la léthargie, etc. »

Le fait que nous produisions de la bière et d'autres boissons alcoolisées fermentées depuis très longtemps en dit probablement long sur les humains. Je pourrais citer les propriétés médicinales de l'alcool, ainsi que ses bienfaits pour la santé, et l'importance de la bière et du vin dans les centres urbains pauvres en eau, et j'aurais raison. Si c'est assez bon pour les rouges-gorges qui mangent des fruits fermentés, c'est assez bon pour nous, n'est-ce pas ?

L'alcool a occupé une place importante dans l'histoire de la terre, car c'est un conservateur, un analgésique, un désinfectant, et hé, peut vraiment modifier l'humeur d'une personne. Il modifie également la composition nutritionnelle des aliments et peut se débarrasser de la sensation de faim.

Il serait impossible d'énumérer toutes les boissons rituelles, historiques et culturelles qui existent ou ont existé ou auraient pu exister. Il existe des volumes sur l'histoire de l'alcool. Cependant, voici quelques exemples d'alcool et de thé pour aider à éteindre les gorges desséchées dans vos fantasmes épiques.

L'Élixir Noir : Le Café

Ainsi, malgré les gloires du café, il jouit d'une mauvaise réputation parmi la foule fantastique. J'ai fait une enquête rapide pour cette section, demandant pourquoi le café apparaît rarement dans les fantasmes épiques basés sur des décors européens quasi médiévaux. La réponse était assez cohérente : le café vient du Nouveau Monde (avec la Colombie, le Mexique et le Brésil en tête des emplacements géographiques) et ne peut pas être inclus de la même manière que les pommes de terre ne peuvent pas être incluses.

La majeure partie du café mondial est actuellement cultivée en Amérique centrale et en Amérique du Sud, donc je comprends parfaitement pourquoi tant de gens pensaient qu'il était originaire de là-bas. Mais ce n'était pas le cas. Le café est originaire d'Éthiopie. La légende raconte qu'un jeune garçon s'occupant de son troupeau de chèvres a remarqué que les animaux se comportaient étrangement : courir, sauter et s'amuser. Il a vu qu'ils avaient mangé des baies rouges d'un arbre, alors il en a essayé quelques-unes aussi, et il a aimé ce qu'elles lui faisaient ressentir.

Maintenant, je ne suis pas un expert pour savoir s'il y avait vraiment des chèvres dansantes ou non, mais j'aime l'histoire. Les « cerises » de café (comme on appelait les baies rouges) étaient mâchées, avec les feuilles, jusqu'au XVI^e siècle. Parfois, ils étaient broyés et mélangés à de la graisse animale et consommés sous cette forme. Au XVI^e siècle, les baies étaient torréfiées, moulues et mélangées à de l'eau et transformées en la boisson au café que nous connaissons aujourd'hui. Les moines musulmans approuvaient le café car il les maintenait en alerte grâce à leurs prières et ne violait pas l'interdiction des boissons fermentées (alias alcool). Le café a commencé comme une boisson spéciale utilisée de manière rituelle dans des espaces rituels, mais il est rapidement devenu une marchandise internationale :

900 : Le café apparaît par écrit par le médecin arabe Rhazes

Vers 1500 : les pèlerins musulmans répandent le café au Moyen-Orient et en Afrique du Nord

1536 : Le café est exporté via Moka, au Yémen. Le nom colle.

La Douceur du Cacao : Le Chocolat

Le cacao remonte à des milliers d'années et a probablement d'abord poussé en Amérique du Sud, très probablement au Pérou ou au Venezuela. Il était mélangé avec de la vanille, des herbes, des fleurs, du miel, des piments ou du maïs. Il a été transformé en boissons, en bouillie et en boisson avec un dessus moussé. Plus tard, les rituels mayas impliquaient du chocolat coloré avec du roucou (une plante utilisée pour ajouter du rouge aux aliments et aux cosmétiques) pour symboliser le sang d'une victime sacrificielle. Le cacao et le maïs moulu pouvaient être mélangés et versés dans des bocaux en position debout pour le faire mousser, puis des épices et des herbes savoureuses étaient ajoutées.

Les Aztèques écrasaient et rôtissaient les grains, ajoutaient diverses épices et en faisaient une boisson. Cortes a noté que la boisson était amère, épaisse comme du miel et mélangée avec du piment, du roucou (une autre plante utilisée pour mourir) et du maïs, et diluée avec de l'eau bouillante. Alors que Cortez trouvait la boisson étrange, Montezuma II en buvait cinquante verres par jour. Une fois que le chocolat s'est ancré dans les palettes européennes, de nouvelles combinaisons ont été ajoutées au cacao moulu.

L'Infusion des Anciens : Le Thé

Vers 1500 av. J.-C., le thé était consommé en Chine à des fins médicinales. Les feuilles de thé ont été combinées avec des graines, des écorces, des plantes et des feuilles pour créer des remèdes à base de plantes. On pense que vers 1122-256 av. J.-C., les gens ont commencé à faire bouillir des feuilles de thé pour leur plaisir personnel, par opposition à des raisons médicinales. Finalement, le thé est passé d'une boisson grossière et amère à un rite culturel en Chine. La poterie, les gâteaux et les règles sociales ont fait leur apparition (tout comme cinq cents ans plus tard, lorsque le thé a attrapé les femmes aristocratiques britanniques par l'ourlet).

Au fur et à mesure que le thé se répandait dans le monde, il est devenu une source de pouvoir, d'argent et de conflits politiques. Le thé a brisé la patience américaine, marre des taxes sur le thé, le vin, le café et d'autres articles. Alors que, de l'autre côté de l'océan, les dames en Grande-Bretagne apprenaient qu'avec seulement une théière, elles pouvaient divertir la moitié de Londres sans envoyer leurs maris dans la pauvre maison. Le thé a même provoqué un boom de la construction dans le transport maritime, les constructeurs navals britanniques et américains se précipitant pour construire des navires rapides afin d'échanger le thé plus rapidement pour de plus grands profits.

Hydromels, Ales et Bières : Un Monde de Saveurs

Aujourd'hui, nous voyons la bière comme quelque chose qui se boit glacial et utilisons des mots comme "glacé", "glacé", "gelé" et d'autres adjectifs inférieurs à zéro pour décrire comment la bière doit être servie. Historiquement, cependant, la bière n'était pas conservée à 4C. Par exemple, le « pain liquide » des Égyptiens, composé de seigle, d'eau, de jus de datte et d'épices, pouvait être servi chaud. De nombreuses autres cultures mettaient leur « bière près du feu » pour la réchauffer avant de la boire.

Mais peu importe comment vous le buvez, chaud, froid, à la cuillère ou à la paille, une chose est sûre : la bière, le vin et les spiritueux sont parmi les plus anciennes boissons au monde. Peut-être que cela en dit long sur nous en tant qu'espèce. Nos ancêtres ont vu des rouges-gorges tituber ivres après avoir mangé des baies, alors nous avons décidé que cela avait l'air vraiment génial et que la masse a produit le stupéfiant.

L'hydromel est servi dans la plupart des tavernes fantastiques, avec des chopes en métal claquées sur des tables en bois, renversant la boisson sur tous les sols. De Beowulf à Tolkien, l'hydromel figure en bonne place dans la littérature fantastique.

L'hydromel est une vieille boisson à base d'eau fermentée, de miel et de levure ensemble jusqu'à ce que l'on obtienne une simple boisson alcoolisée.

Les anciens hydromels chinois datant de 7000 av. J.-C., avec le mélange original était du riz, du miel, de l'aubépine et/ou du raisin.

Il existe une infinité de recettes d'hydromel, de bière, de bière, de rhum, de cidre et de gin, je ne pourrais donc pas toutes les inclure.

Hydromel fort Commencez avec de l'eau tiède et faites-y dissoudre du miel jusqu'à ce qu'il soit capable de supporter le poids d'un œuf sans qu'il ne coule au-delà de la largeur d'une pièce d'or. Faire bouillir doucement le mélange pendant une heure, en écumant l'écume du dessus. Ajouter dix gallons d'eau au mélange de miel. Dans un sac, combinez huit lames de macis, trois noix de muscade, vingt clous de girofle, quatre bâtons de cannelle, trois racines de gingembre et un quart d'once de poivre de la Jamaïque (piment de la Jamaïque). Attachez les brins de romarin ensemble et mélangez-les avec les épices dans le mélange de miel. Porter le mélange à ébullition et jeter le romarin. Verser le mélange dans un pot en terre et laisser reposer toute la nuit. Filtrer dans un récipient de stockage. Accrochez l'épice sac à l'intérieur du fût avant de le boucher. Laissez reposer pendant trois mois. Goûtez-le. S'il a bon goût, versez dans des bouteilles. Laissez-les reposer pendant six semaines, puis soulevez-vous vraiment.

Petit Hydromel Prenez douze litres d'eau chaude et dissolvez-y trois litres de miel et une livre de sucre. Faire bouillir le mélange pendant trente minutes, en écumant toute écume qui monte. Versez le mélange de miel dans un pot et ajoutez le jus de quatre citrons, les zestes de deux citrons, vingt clous de girofle, deux morceaux de gingembre et une poignée de romarin. Laissez refroidir le liquide jusqu'à ce qu'il soit chaud dans le sang. Faites un toast brun et tartinez-le de trois cuillerées de levure de bière. Ajouter au liquide. Verser dans un tonneau et laisser reposer cinq jours. Ensuite, filtrez-le dans des bouteilles. Buvez jusqu'à ce que votre humeur s'améliore.

Si les hydromels sont à base de miel, la bière est à base de céréales et de sucre. La bière peut être fabriquée à partir de pratiquement tout ce qui contient du sucre, mais elle est généralement fabriquée à partir de houblon, d'orge maltée et/ou de blé malté. Les ales ne sont qu'un style de bière, à base de malt.

Les romans fantastiques parlent souvent de « petite » bière, le nom d'une bière faible qui est davantage destinée à l'hydratation qu'à l'ivresse. Les effets légèrement altérants de l'alcool sont connus depuis que les humains ont consommé pour la première fois des baies fermentées. Bien que le processus chimique n'ait peut-être pas été compris, il y a longtemps que certaines bières et vins étanchent votre soif, tandis que d'autres vous font danser sur les tables en enlevant votre cotte de mailles et vos petits vêtements. La bière pourrait être aromatisée avec plus que des baies et des fruits. Les poulets pourraient également être utilisés.

Coq Bière Commencez un lot régulier de bière de manière traditionnelle. Quand la bière n'est pas encore finie de travailler, prenez un vieux coq et dépecez-le, éviscérerez-le et écrasez-le dans un mortier de pierre jusqu'à ce que ses os soient brisés. Prends le pauvre coq et mets-le dans un sac avec trois livres de raisins secs, quelques lames de masse et quelques clous de girofle. Ajouter le sac à la bière. Dans neuf jours, retirez le sac et embouteillez la bière comme d'habitude.

Pain Liquide Les amoureux de Joss Whedon connaissent déjà le terme, bien sûr. Cela pourrait surprendre les gens que ce soit un fait réel ; le pain liquide existait probablement dans l'Égypte ancienne sous une forme ou une autre. L'orge et le blé ont été transformés en purée et mélangés ensemble, et éventuellement des raisins et des dattes ont également été ajoutés. Cependant, cela n'a peut-être pas été transformé en boisson alcoolisée. Il aurait pu être transformé en un gruau copieux sous une forme légère et buvable. La bière non filtrée a un contenu nutritionnel plus élevé que le pain au levain, avec plus de protéines et de vitamines B. Les ouvriers qui ont construit les grandes pyramides recevaient une allocation quotidienne de deux ou trois miches de pain et environ quatre à cinq litres de bière par jour.

Il existe aujourd'hui une méthode populaire de fabrication de la bière de blé parmi les paysans et les bateliers du Nil, appelée bouza et le processus ressemble à celui décrit 1500 ans plus tôt. Le blé est moulu et légèrement cuit comme un pain au levain. Le break est cassé, dilué avec de l'eau et combiné avec du malt. Celui-ci est chauffé et traité jusqu'à ce qu'il fermente en une bière. Avec une teneur en alcool allant de 3,8 % (jour 1 de la fermentation) à 8,1 %, la bière avait la consistance d'une bouillie légère et était probablement bue à la paille, comme c'est le cas dans de nombreuses autres régions.

Le Nectar des Dieux : Le Vin

Nous ne sommes pas sûrs du comment et du pourquoi de la découverte du vin. Nos premières traces de vin remontent à plus de 10 000 ans en Iran. Nous savons également que des cruches en argile étaient utilisées pour le stockage du vin vers 6000 avant JC, et qu'en 4000 avant JC, la Perse (l'Iran moderne) exportait du vin rosé. Le vin de raisin n'est pas quelque chose produit par la recherche de nourriture. Les nouvelles vignes ne fructifient pas tout de suite, et la période de cueillette est assez courte. Les raisins devaient être cueillis rapidement et foulés. Les fruits écrasés seraient conservés à température ambiante jusqu'à ce qu'ils fermentent. Les raisins ne sont pas la seule chose dont le vin peut être fait. Les baies, les fruits et même la sève de bouleau peuvent être transformés en vin, bien que le vin de raisin soit le plus connu. Le vin est généralement beaucoup plus fort que la bière ou la bière, il doit donc être pris avec de l'eau ou en moindre quantité pour éviter l'ivresse.

Les vins ont été commercialisés avant les Grandes Pyramides. Divers pays sont devenus réputés pour leur vin, dont l'Italie, l'Espagne et la France, chacun créant ses propres variations. De même, de nombreux monastères ont commencé à cultiver leurs propres vignobles et à produire leurs propres variétés de vin. Le désir de ces vins spécialisés ne connaissait pas non plus de frontière ni de territoire ennemi. Même lorsque les Français et les Anglais étaient en guerre (ce qui, au cas où vous ne le sauriez pas, était souvent), les riches Britanniques aspiraient toujours à leurs verres de Bordeaux à la table de jeu. Au diable la politique ! Ils avaient besoin de leur vin.

Mais revenons à notre moine voleur. Maintenant, nous savons tous qu'un verre de vin est bon pour vous. Il y a eu d'innombrables études montrant les avantages d'un petit verre de vin rouge par jour. Nous le savions au IIIe siècle. "Un verre de vin était pour une bonne santé", a écrit Athénée, un Grec égyptien. Pourquoi s'arrêter à un ? Deux verres, c'est « l'amour et le plaisir ». Le troisième verre de vin est ce qui vous assomme. Si vous êtes chez quelqu'un d'autre, c'est à ce moment que les "invités sages rentrent chez eux ».

Il ne faut pas oublier les bacchanales qui étaient des fêtes religieuses célébrées dans l'Antiquité. Dans le monde grec et romain, les bacchanales (latin : bacchantes) étaient des fêtes liées aux mystères dionysiaques en l'honneur du dieu Bacchus ou Dionysos (divinité de la vigne et du vin), pendant lesquelles on buvait sans mesure. Les prêtresses organisatrices de ces cérémonies étaient appelées Bacchantes et ce nom a ensuite été associé aux orgies romaines. Les célébrations primitives étaient exclusivement féminines et provenaient du culte originel du dieu Pan. Les jours de célébration étaient celui de la première pleine lune de janvier et le premier jour de mars, ainsi que les 16 et 17 mars. Plus tard, la participation aux rites a été étendue aux hommes et les célébrations ont eu lieu cinq fois par mois.

Les Infusions de la Forêt

Sans l'invention ou les matériaux pour fabriquer du whisky et du rhum, les bières à 1-5% et les vins à 7-15% peuvent devenir plutôt ternes. Le héros développe une tolérance et peut claquer dix chopes d'affilée et ne ressentir aucun effet au-delà d'une vessie douloureusement pleine.

Le vin est plus fort, mais l'héroïne le prend généralement avec de la nourriture, il lui est donc difficile d'en avaler une cruche sans que personne ne remarque qu'elle n'a pas mangé son repas. Alors, que doit faire un guerrier fatigué de la guerre lorsqu'il a besoin d'oublier le monde pendant un moment, mais qu'il n'a pas envie de boire du vin au petit-déjeuner ?

Un mot : hallucinogènes : Une théorie archéologique est que certaines personnes, comme les nordiques, ont dopé leurs bières avec de l'opium, de la marijuana, de la jusquiame et de la morelle mortelle. Bien qu'il existe quelques indices de preuve, il n'y a aucune preuve solide pour la plupart des théories à pointes. Cependant, comme il s'agit de fantaisie, vous pouvez simplement l'inventer au fur et à mesure !

L'opium et la marijuana auraient déjà été utilisés au Turkménistan en 2000 av. comme boisson cérémonielle. Les Égyptiens, les Grecs et les Romains utilisaient l'opium comme remède contre la douleur. Pourquoi ne pas demander à votre anti-héros assassin de glisser plus de morelle mortelle dans la bière qu'il ne le ferait normalement ? Peut-être que votre héroïne, face à sa décision d'assassiner son prince parce qu'il avait été possédé par les dieux maléfiques, se met à glisser le mélange cérémoniel hallucinogène dans les tasses du temple et les dieux sont plutôt contrariés qu'elle sirote les offrandes qui leur sont faites. Si vous visez plus de réalisme dans vos histoires, peut-être que votre "oracle" pourrait n'être rien de plus qu'une jeune fille de quatorze ans nourrie d'un régime régulier de vin d'opium.

À ce carrefour, je dois souligner comment éviter de transformer vos boissons en vinaigre. Sans accès au liège (soit parce qu'il n'était pas disponible localement, soit parce qu'il ne savait pas s'en servir), des bouchons d'argile étaient utilisés pour empêcher le vin de se transformer en vinaigre. Le vin placé sur le côté avec un sceau d'argile empêcherait l'air d'entrer, et le vin garderait l'argile suffisamment humide pour qu'elle ne se dessèche pas et ne laisse pas entrer l'air dans le vin. Pour des raisons évidentes, votre monde imaginaire doit avoir inventé une forme de poterie, au minimum, pour profiter de leur habitude alcoolisée.

Il est également d'une importance vitale que votre héros achète des vins de sources fiables. Le vin pourrait être "prolongé" en y ajoutant du cidre bon marché. Ce n'était pas seulement limité au vin, cependant. La bière pouvait être altérée avec de la mélasse, ainsi que de la potasse dans le port et de la poussière de brique dans le cacao.

L'Alcool dans l'Arc Narratif

L'alcool est souvent tenu pour acquis dans la fantasy, mais peut être utilisé de plusieurs façons intéressantes :

Un moyen de créer des hallucinations chez une jeune femme, soit par elle-même, soit avec de la drogue, pour la transformer en une sorte d'Oracle

Un moyen de culte et utilisé uniquement par les prêtres et les prêtresses dans leurs rituels

Quelque chose à bannir car cela provoque un comportement décomplexé

Utilisé comme moyen de culte ou dans le cadre de rituels, ainsi qu'au quotidien

Un cadeau des dieux, les bons ou les mauvais

Un objet commun sans aucune signification religieuse ou culturelle

Tout le monde peut-il en boire ? (Par exemple, Romulus a décrété que le vin était interdit à quiconque sauf aux hommes libres de plus de trente-cinq ans, excluant les esclaves, les femmes et les jeunes.

Existe-t-il une hiérarchie culturelle de l'alcool ? Le vin est-il considéré comme supérieur à l'hydromel ?

L'Eau et la Maladie : Un Dilemme

L'histoire de l'eau contaminée est bien connue. Toute grande étendue d'eau à proximité d'une grande population - de la Tamise au Gange, du Mékong aux Grands Lacs - finira par devenir imbuvable avant trop longtemps. Même avec la technologie d'aujourd'hui, la compréhension des microbes et les lois environnementales, nous peuplons encore nos rivières et nos lacs au point que beaucoup ressemblent à des boues fécales.

Imaginez la vie dans une ville médiévale, comme Londres ou Paris, où les gens ne comprenaient pas que les pots de chambre ne pouvaient pas être jetés dans leurs approvisionnements en eau potable. Des maladies ont muté et se sont multipliées, provoquant des épidémies comme la maladie de la transpiration (Angleterre, principalement Londres) et la sueur picarde (France, principalement Paris), créant des maladies mystérieuses qui nous déconcertent encore aujourd'hui.

Alors, comment les gens ont-ils eu accès à de l'eau si elle avait l'air brune et sentait exactement ce à quoi elle ressemblait ? Bière. Le thé, le café, le lait, la bière et le vin servaient tous de substituts utiles à l'eau non traitée. Une casserole d'eau bouillante pendant dix minutes tuerait la plupart, sinon la totalité, de tout ce qui se trouvait dans le cloaque d'où l'eau était tirée. Une tasse de thé ne rendrait pas une personne malade, contrairement à une tasse d'eau tout droit sortie de la Tamise. La fermentation de la bière et du vin aurait tué les microbes vivant dans l'eau, et le lait, eh bien, provient d'une vache, d'une chèvre ou d'un mouton. C'est sûr, mais se gâte rapidement dans la chaleur.

Les habitants du pays avaient plus facilement accès à l'eau. Avec de petits villages agricoles dispersés dans une campagne, il y aurait beaucoup de rivières, de ruisseaux et d'étangs pour fournir de l'eau, ainsi que des puits souterrains creusés. Cependant, cinquante mille personnes entassées dans une petite étendue de terre autour d'une rivière ou d'un lac seraient horriblement peuplées.

À Rome, la plupart des gens buvaient dans des puits et récupéraient des barils d'eau de pluie. Des barils de pluie pouvaient être placés le long des routes, afin que les piétons puissent s'arrêter pour boire.

Un verre, et des barils pourraient être placés près des portes et des auvents, près des surplombs du toit et dans le jardin, de sorte qu'il y ait un approvisionnement personnel en eau douce pour les besoins de la famille.

Cette méthode d'eau stagnante attirerait les insectes comme les moustiques, qui peuvent transmettre des maladies comme le paludisme. Bien sûr, compte tenu de la liste interminable de maladies causées par l'eau des rivières, le risque de paludisme est peut-être un petit prix à payer pour attraper la maladie de la transpiration et être mort en quatre heures.

Si les barils d'eau sur pied ne vous conviennent pas, peut-être que l'eau en bouteille pourrait répondre aux besoins de vos personnages de la haute société. Quiconque a lu un roman de Jane Austen ou une romance Regency lira sur les personnages "prenant les eaux" à Bath. C'était une tendance européenne de la fin du 18ème siècle où les riches allaient aux sources minérales pour boire et se baigner pour guérir tout ce qui les indisposait. Des hôpitaux de l'eau ont surgi autour de certains de ces sites. Au 19e siècle, les sites exportaient de l'eau nommée d'après leur emplacement dans le monde.

Chapitre 10. La Gastronomie du Chaos

Sorcières et Chaudrons : Une Symbiose Mystique

Dans le monde de la cuisine fantastique et de la fantasy, il existe un groupe mystérieux et puissant connu sous le nom de sorcières. Ces femmes dotées de pouvoirs magiques et de connaissances ancestrales ont souvent été représentées comme des gardiennes des secrets culinaires les plus étonnants. Leurs recettes sont empreintes de magie et de mystère, et elles sont réputées pour créer des plats envoûtants capables de charmer et de guérir.

Les Ingrédients Enchantés : Les sorcières sont connues pour utiliser une variété d'ingrédients magiques dans leur cuisine. Ces ingrédients, souvent issus de la nature ou du royaume des esprits, ajoutent des saveurs uniques et des propriétés extraordinaires aux plats préparés par ces femmes extraordinaires. Voici quelques-uns des ingrédients les plus couramment utilisés par les sorcières :

Herbes et plantes magiques : Les sorcières sont maîtresses dans l'art de collecter et d'utiliser les herbes et les plantes pour leurs propriétés magiques. La mandragore, le basilic, la sauge, la lavande et bien d'autres encore sont utilisés pour ajouter des saveurs enchanteresses et des effets bénéfiques à leurs plats.

Champignons féériques : Les sorcières savent trouver et préparer les champignons des forêts enchantées, comme les trompettes de la mort ou les cèpes magiques. Ces champignons ajoutent une richesse aromatique et des notes exotiques à leurs préparations.

Épices exotiques : Les sorcières voyagent souvent à travers des mondes fantastiques, découvrant des épices exotiques dans des contrées lointaines. La cannelle des terres des dragons, le safran des jardins elfiques et le poivre des marais des trolls sont autant d'épices qui apportent des saveurs uniques et envoûtantes à leurs plats.

Liquides mystiques : Les sorcières utilisent également des liquides aux propriétés magiques pour rehausser leurs préparations. Le nectar de fleur de nymphe, l'eau de lune et le lait de licorne sont quelques exemples de liquides rares et précieux qui ajoutent une touche de féerie à leurs recettes.

Rituels Culinaires : La cuisine des sorcières est souvent accompagnée de rituels magiques. Ces rituels, exécutés avec soin et intention, permettent d'infuser les plats d'énergies magiques et de canaliser les pouvoirs des ingrédients utilisés. Voici quelques rituels culinaires pratiqués par les sorcières :

Bénédictions des ingrédients : Avant de commencer la préparation d'un plat, les sorcières bénissent souvent les ingrédients en récitant des incantations et en invoquant les esprits de la nature. Cela permet d'établir une connexion sacrée entre la sorcière, les ingrédients et les forces mystiques qui les entourent. Les sorcières reconnaissent que chaque ingrédient possède une énergie spécifique et ils honorent cette énergie à travers des prières et des gestes symboliques.

Cercle de cuisine : Avant de commencer la préparation d'un repas magique, les sorcières tracent souvent un cercle sacré autour de leur espace de travail. Ce cercle de protection permet d'établir une barrière entre le monde physique et le monde spirituel, créant un espace sacré où la magie peut s'épanouir en toute sécurité. Les sorcières invoquent les éléments - la terre, l'air, le feu et l'eau - pour les guider tout au long de leur processus de cuisson.

Intention et visualisation : Les sorcières croient en la puissance de l'intention et de la visualisation. Avant de préparer un plat, elles se concentrent sur l'objectif qu'elles souhaitent atteindre, que ce soit la guérison, l'amour, la protection ou autre chose. Elles visualisent le résultat souhaité et imprègnent leurs préparations de cette énergie positive.

Chants et incantations : Pendant la préparation des plats, les sorcières chantent souvent des incantations ou récitent des prières spéciales. Ces paroles magiques amplifient l'énergie du rituel culinaire et favorisent l'interaction avec les forces mystiques. Les chants peuvent être doux et mélodieux, ou puissants et envoûtants, selon l'intention et le type de magie pratiquée.

Pouvoirs des Chaudrons Fumants : Le chaudron est un symbole emblématique de la cuisine des sorcières. Rempli de potions bouillonnantes et de décoctions magiques, il représente le foyer de la sorcière et son pouvoir de transformation. Les chaudrons fumants des sorcières sont connus pour conférer des pouvoirs spéciaux à leurs préparations. Voici quelques exemples des pouvoirs des chaudrons :

Les Neufs Usages du Chaudron : Un Guide

Pour nous mettre dans le bon état d'esprit, j'ai conçu un système pour aider à décrire les utilisations et les applications des chaudrons. Ce système se compose de neuf catégories inspirées par les rôles et les objectifs des chaudrons dans le mythe, le folklore, l'histoire et les rituels. Cette liste vous aidera à déterminer comment utiliser votre propre chaudron et vous permettra de trouver une signification personnelle et un but dans les activités connexes. Il est fort possible que vous trouviez des chevauchements entre les catégories, ce qui est parfaitement naturel puisque le chaudron est tellement multifonctionnel.

1 Le Conteneur : Dans sa fonction la plus simple, le chaudron est un support. Sous cette forme, il est relativement passif – tout ce qu'il contient est déjà dans sa forme finale, et le chaudron le protège et le préserve. Des exemples de ceci seraient lorsque le chaudron est utilisé pour contenir du vin avant qu'il ne soit distribué ou pour contenir des intentions écrites recueillies pour un rituel. Il peut également symboliser un dépositaire du pouvoir du propriétaire.

2 Le Créateur : Contrairement au mode container, le créateur est actif. Cet état correspond au moment où le chaudron est utilisé pour infuser, préparer, cuisiner ou teindre. C'est un agent qui modifie physiquement les propriétés des ingrédients qui y sont mélangés. Des exemples seraient le brassage de l'hydromel, la cuisson d'un ragoût ou la teinture d'un tissu.

3 Le Transformateur : Semblable au fabricant, le transformateur va au-delà des changements physiques en changements métaphysiques, comme charger un pendentif, brûler une intention, libérer une liaison ou faire une offrande. Le chaudron peut agir comme un creuset - physiquement, comme dans la fabrication des métaux, lorsque du métal en fusion est versé dans un moule, ou métaphoriquement, comme lors du lancement d'un sort.

4 Le Purificateur : Cet état est pour le nettoyage, le nettoyage et le renouvellement - de l'eau bouillante dans un chaudron pour la rendre potable, pour laver les articles ou faire un bain nettoyant.

5 La porte d'entrée : Dans certaines traditions, le chaudron suspendu à une chaîne dans un foyer ou à un trépied symbolise le lien entre ce royaume et le divin. La chaîne devient une sorte de ligne téléphonique, faisant du chaudron une porte d'entrée vers les dieux. Parfois, le chaudron est un passage littéral vers un autre royaume ou dimension (comme le monde souterrain). Lorsque le chaudron est utilisé comme moyen de transport, il entre dans la catégorie passerelle.

6 Le Marqueur : Le marqueur est le mode dans lequel le chaudron est utilisé rituellement comme espace réservé ou guide. Il peut s'agir d'un type d'autel, le centre d'un travail rituel ou aider à définir l'espace sacré. En tant que marqueur, le chaudron peut agir comme une sorte de balise de retour spirituelle pour la sorcière qui peut voyager spirituellement (ou physiquement) sur un vol de vision ou se rendre au sabbat.

7 *Le tambour* : Dans les traditions ancrées dans les voies nomades, le chaudron a de multiples fonctions, dont celle de se transformer en instrument de percussion, comme un tambour ou une sorte de cloche. Les applications musicales peuvent être à des fins spirituelles ou pour le divertissement et les jouissances. Métaphoriquement, le chaudron peut également représenter le battement de cœur d'un groupe, d'une tribu - quelque chose qui les rassemble tous et les unifie, notamment à travers un repas en commun ou une boisson partagée.

8 *Divination* : Il existe plusieurs façons d'utiliser un chaudron pour deviner le présent, le passé ou le futur, comme la scrutation, le tirage au sort, la pyromancie (divination par le feu), la libanomancie (fumée/encens), la carromancie (fonte de la cire), la céromancie (cire dégoulinante sur l'eau), l'éléomancie (huile) ou l'hydromancie (eau).

9 *Renaissance* : Le chaudron en tant qu'état de renaissance a des éléments des autres conditions, telles que le transformateur, la passerelle et le purificateur, mais son pouvoir de donner ou de renouveler la vie lui-même le distingue en raison de l'ampleur de son pouvoir. C'est dans cet état que le chaudron incarne le plus étroitement l'utérus, car il donne une nouvelle vie.

Le Chaudron dans la Mythologie : Un Voyage Temporel

« Le Chaudron volant de Baba Yaga » Baba Yaga, est une sorcière du folklore slave et russe, qui est souvent représentée comme une vieille femme malveillante et bienveillante. Baba Yaga est décrite comme volant dans un chaudron ou un mortier et utilisant un balai en bouleau pour se déplacer.

« Le Chaudron de Circé », une déesse/enchanteresse de la mythologie grecque. Circé est connue pour ses potions magiques et son savoir en nécromancie. Son chaudron est associé à la préparation de potions enchantées et est lié à sa connaissance des herbes et des poisons.

« Le Chaudron de Médée », une figure controversée du mythe grec. Médée est connue pour ses talents en potion et en rajeunissement. Son chaudron est associé à la préparation de potions de rajeunissement et à la manipulation de la vie et de la mort.

« Le Chaudron de Cailleach, » une déesse gaélique, est également évoqué. Cailleach est associée à la nature et au temps, et son chaudron est lié à la régénération et au renouvellement.

« Le Chaudron d'Odin, le dieu nordique associé à la sagesse et à la connaissance. Le chaudron d'Odin se trouve dans le puits d'Urd, où résident les Nornes qui tissent le destin des êtres. Odin a sacrifié son œil pour obtenir la sagesse des runes.

« Le chaudron de Thor, le dieu nordique de la force et du tonnerre, est mentionné. Thor et son ami Tórr doivent obtenir un chaudron pour Aegir, et Thor doit se confronter à Hymir pour l'obtenir. Le chaudron d'Hymir est associé à la fête et à l'abondance.

Chaque chaudron mentionné dans ses exemples symbolise quelque chose de différent, qu'il s'agisse du pouvoir magique, de la sagesse, de la régénération ou de l'abondance. Les chaudrons sont des objets de pouvoir et de mystère dans les mythes et les légendes, et ils représentent souvent des aspects importants de la vie et de la spiritualité.

Cannibalisme : Cruauté et Structure Sociale

Au sein des terres sauvages de Donjons & Dragons, des tribus de créatures cruelles et sanguinaires se sont formées, se nourrissant de la chair de leurs propres semblables. Le cannibalisme, pratique taboue, a influencé la structure sociale de ces tribus, façonnant leurs croyances, leurs rituels et leur hiérarchie.

La Nature du Cannibalisme : Le cannibalisme parmi les tribus monstrueuses telles que les orques, les gobelins et Hodgobelins est un acte de cruauté sans précédent. Ces créatures dévorent leurs congénères, que ce soit pour assouvir leur faim insatiable ou pour affirmer leur domination. Leur régime alimentaire macabre est bien plus qu'un simple moyen de subsistance ; il est imprégné d'une signification sociale profonde et complexe.

Croyances et Rituels : Le cannibalisme parmi ces tribus est souvent entouré de rituels sombres et de croyances mystiques. Certains croient que consommer la chair d'un membre de leur propre espèce leur confère la force de leurs victimes, augmentant ainsi leur puissance et leur stature au sein de la tribu. Ces rituels peuvent inclure des invocations aux divinités obscures, des danses macabres et des cérémonies de sacrifice.

Hiérarchie et Pouvoir : Le cannibalisme joue un rôle central dans l'établissement de la hiérarchie tribale. Ceux qui dévorent leurs pairs acquièrent un statut de pouvoir et de respect au sein de la tribu. Les guerriers les plus redoutables et les chefs les plus cruels sont souvent ceux qui se sont taillé un chemin sanglant en dévorant leurs rivaux. La force physique, la ruse et la férocité sont des qualités valorisées dans cette hiérarchie cannibale.

Les démons surtout ceux de type IV haïssent les babaus et craignent particulièrement nombre d'entre eux ; « les babaus détestent aussi les démons type IV, sauf comme nourriture. » Manuel des Monstres II p.34

Les Oubliés et les Renégats : Au sein de ces tribus cannibales, certains individus s'éloignent des pratiques sauvages et barbares de leurs congénères. Ces parias, souvent considérés comme des faibles ou des renégats, sont exclus de la société tribale et contraints de vivre en marge de la communauté. Pourchassés et méprisés, ils doivent se cacher pour survivre, formant parfois des groupes marginaux de survivants ou se joignant à d'autres peuples éloignés des ténèbres du cannibalisme.

On peut citer les Orcs dans l'univers de J.R.R. Tolkien (Le Seigneur des Anneaux) : Les orcs, créatures brutales et maléfiques, sont souvent représentés comme pratiquant le cannibalisme, se nourrissant parfois de leurs propres camarades tombés au combat.

Peuple de Skagos dans les romans de George R.R. Martin (Le Trône de Fer) : Skagos est une île mystérieuse au nord de Westeros, habitée par un peuple sauvage réputé pour sa férocité. On dit qu'ils pratiquent le cannibalisme, bien que cela soit entouré de rumeurs et de légendes.

À l'époque, comme aujourd'hui, manger d'autres humains était tabou. Le terme "cannibalisme" n'existait pas encore au Moyen Âge, mais on peut parfois trouver des témoignages de personnes mangeant de la chair humaine dans des récits faisant état de famines et de famines extrêmes. A toujours été socialement plus acceptable en Occident que le cannibalisme rituel d'une tribu obscure dans un pays lointain, par exemple, ou que le cannibalisme criminel commis par les Occidentaux dans leur propre société. Le seul aliment tabou au Moyen Âge. La consommation d'animaux carnivores et d'animaux non castrés était aussi généralement mal vue en Europe. Le tabou n'était pas aussi strict qu'il l'est aujourd'hui, comme en témoigne la consommation de rongeurs, par exemple, parmi les classes inférieures, surtout en cas de besoin.

L'idée que ce que nous mangeons a un effet sur notre comportement, notre caractère, remonte aux débuts de l'histoire humaine, et peut s'expliquer par le fait que ce que nous mangeons devient littéralement une partie de notre corps, transformée en muscle, gras, nerfs. La viande est traditionnellement associée à la virilité, à la force, à l'agressivité, ces qualités dont les chasseurs avaient besoin pour tuer des animaux et établir leur domination sur la nature. Les hommes n'étaient pas seulement les principaux fournisseurs de viande mais aussi le principal consommateur. Et pourtant, les chasseurs médiévaux ne mangeaient pas de viande crue ni ne buvaient de sang. Grâce à la cuisine, pratique propre à l'homme, la viande crue est devenue un produit de culture.

La Magie des Sauces : Un Art Méconnu

- 1-12 Sauce au vin rouge : Une sauce classique qui était couramment utilisée pour accompagner les viandes. Elle était préparée en réduisant du vin rouge avec des épices et des herbes, et en y ajoutant parfois du bouillon de viande pour obtenir une texture plus onctueuse.
- 12-20 Sauce au miel et à la moutarde : Une sauce sucrée et épicée préparée en mélangeant du miel, de la moutarde, des épices et du vinaigre. Elle était souvent utilisée pour rehausser le goût des viandes rôties ou grillées.
- 21-22 Sauce au fromage : Une sauce crémeuse à base de fromage, de lait, de beurre et d'épices. Elle était utilisée pour napper des légumes, des pâtes ou des viandes.
- 23-24 Sauce au verjus : Le verjus est un jus acide extrait de raisins verts non mûrs. La sauce au verjus était utilisée pour apporter de l'acidité aux plats et était souvent utilisée dans les plats à base de volaille.
- 25-26 Sauce au gingembre : Une sauce épicée et piquante préparée à partir de gingembre frais ou en poudre, de miel, de vinaigre et d'épices. Elle était utilisée pour relever les plats de viande et de volaille.
- 27-28 Sauce au safran : Une sauce jaune vif et parfumée préparée à partir de safran, de bouillon, de vin et d'épices. Elle était souvent utilisée pour accompagner les plats de poisson et de fruits de mer.
- 29 Sauce au lait d'amande : Une sauce crémeuse préparée à partir de lait d'amande, de bouillon, de miel et d'épices. Elle était utilisée pour napper les plats de viande, de poisson et de légumes.
- 30-31 Sauce au poivre : Une sauce relevée préparée en mélangeant du poivre, du vinaigre, du bouillon et parfois du vin. Elle était utilisée pour ajouter de la saveur et du piquant aux plats de viande.
- 32-33 Sauce au miel : Une sauce sucrée préparée en mélangeant du miel avec divers ingrédients tels que du vinaigre, des épices et des herbes. Elle était utilisée pour adoucir les plats et ajouter une saveur sucrée.
- 34-35 Sauce gribiche : Une sauce froide à base de jaunes d'œufs durs écrasés, de moutarde, de vinaigre, d'huile, de câpres, de cornichons et d'herbes aromatiques (comme la ciboulette et le persil). Elle est utilisée comme condiment pour accompagner les viandes froides, les poissons pochés ou les légumes. La sauce gribiche ajoute une texture crémeuse et une saveur acidulée et herbacée aux plats.
- 36-40 Sauce à l'oignon : Une sauce préparée en faisant revenir des oignons dans du beurre ou de l'huile, puis en les mélangeant avec du bouillon ou du vin. Elle était utilisée pour accompagner divers plats, en particulier les viandes.
- 41-42 Sauce à la moutarde : Une sauce préparée en mélangeant de la moutarde avec du vinaigre, de l'huile et d'autres ingrédients. Elle était appréciée pour sa saveur piquante et était souvent servie avec des viandes rôties.
- 43-44 Sauce au champignon : Une sauce préparée en faisant sauter des champignons avec du beurre, de l'ail et des herbes, puis en les mélangeant avec de la crème. Elle était couramment utilisée pour accompagner les plats de viande et de volaille.
- 45-50 Sauce au cidre : Une sauce préparée en mélangeant du cidre avec du bouillon, des épices et d'autres ingrédients. Elle était souvent utilisée pour les plats de porc et de volaille.
- 51-52 Sauce au gingembre : Une sauce épicée préparée en mélangeant du gingembre frais ou moulu avec du vinaigre, du miel et d'autres ingrédients. Elle était utilisée pour ajouter de la saveur et de la chaleur aux plats de viande et de poisson.
- 53-56 Sauce à l'ail : Une sauce préparée en mélangeant de l'ail écrasé avec du vinaigre, de l'huile et d'autres épices. Elle était appréciée pour son goût fort et était utilisée pour assaisonner divers plats.
- 57-58 Sauce au citron : Une sauce préparée avec du jus de citron, du beurre et parfois des jaunes d'œufs, utilisée pour accompagner les poissons et les fruits de mer.
- 59-60 Sauce à la menthe : Une sauce légère et rafraîchissante à base de menthe fraîche hachée, mélangée avec du vinaigre, du sucre et parfois du bouillon de viande. Elle est souvent servie avec de l'agneau ou d'autres viandes.
- 61-62 Sauce aigre-douce : Une sauce qui combine des saveurs sucrées et acides en mélangeant du vinaigre, du sucre, de la tomate et des épices. Elle est souvent utilisée dans la cuisine asiatique médiévale et peut accompagner des plats de viande, de poisson ou de légumes.
- 63-64 Sauce au vin blanc : Une sauce à base de vin blanc réduit avec des échalotes, du bouillon et des herbes. Elle était souvent utilisée pour les poissons et les fruits de mer.
- 65-66 Sauce à l'estragon : Une sauce à base d'estragon, de vinaigre, de bouillon et de crème, souvent utilisée pour accompagner le poisson.
- 67-68 Sauce au beurre blanc : Une sauce à base de beurre émulsionné avec du vin blanc, des échalotes et du citron. Elle est souvent servie avec des fruits de mer et des légumes.
- 69-70 Sauce béchamel : Une sauce crémeuse à base de lait, de beurre et de farine. Elle est souvent utilisée comme base pour d'autres sauces ou comme garniture pour les plats.
- 71-72 Sauce hollandaise : Une sauce riche à base de beurre clarifié, de jaunes d'œufs et de jus de citron. Elle est traditionnellement servie avec des légumes ou du poisson.
- 73-74 Sauce tomate : Une sauce à base de tomates, d'ail, d'oignons et d'épices. Elle est souvent utilisée dans les plats de pâtes, les pizzas et les plats à base de viande.
- 75-76 Sauce pesto : Une sauce italienne préparée avec des feuilles de basilic, des pignons de pin, de l'ail, du fromage et de l'huile d'olive. Elle est souvent utilisée pour les pâtes et les plats de légumes.

77	Sauce aux fruits rouges : Une sauce sucrée à base de fruits rouges (fraises, framboises, mûres, etc.), de sucre et de jus de citron. Elle est souvent utilisée pour accompagner des desserts ou des crêpes.
78	Sauce aux herbes : Une sauce préparée avec un mélange d'herbes fraîches comme le persil, le basilic, le thym, l'estragon, etc., mélangées à de l'huile d'olive, du vinaigre et des épices. Elle est polyvalente et peut être utilisée pour accompagner différentes viandes, poissons ou légumes.
79	Sauce aux câpres : Une sauce à base de câpres, d'oignons, de cornichons, de moutarde, de vinaigre et d'huile. Elle est souvent utilisée pour accompagner des plats de viande ou de poisson.
80-81	Sauce mayonnaise : Une sauce crémeuse à base d'œufs, d'huile végétale, de moutarde et de vinaigre. Elle est souvent utilisée comme condiment pour les fruits de mer, les salades, les frites
82	Sauce aux anchois : Une sauce préparée avec des anchois hachés, de l'ail, de l'huile d'olive, du vinaigre et des herbes. Elle est souvent utilisée pour assaisonner les salades, les légumes, les poissons et les viandes.
83	Sauce tartare : Une sauce à base de mayonnaise, de cornichons, de câpres, d'oignons, de persil et de jus de citron. Elle est couramment utilisée comme accompagnement pour les fruits de mer, les frites
84	Sauce piquante : Une sauce épicée préparée avec des piments, du vinaigre, de l'ail et d'autres épices. Elle est utilisée pour ajouter du piquant aux plats tels que les tacos, les ailes de poulet, les œufs et les fruits de mer.
85	Sauce de poisson : préparée avec du poisson fermenté, du sel, du sucre et de l'eau. Elle est utilisée comme condiment pour les plats tels que les rouleaux de printemps, les nouilles, les soupes et les marinades.
86	Sauce chasseur : Une sauce préparée avec des champignons, des oignons, des échalotes, du vin blanc, du bouillon de volaille et des herbes. Elle est souvent utilisée pour accompagner les plats de viande, en particulier les volailles et le gibier.
87	Sauce au sang : Une sauce riche et savoureuse préparée à partir du sang de l'animal (généralement du bœuf, du porc ou de la volaille) mélangé à du bouillon de viande, des épices et des aromates. Elle est utilisée pour accompagner les plats de viande et apporte une saveur distincte et intense.
88	Sauce cardinale : Une sauce crémeuse à base de tomates, de crème, de bouillon de volaille et d'épices. Elle est souvent utilisée dans la cuisine française pour accompagner les plats de viande, en particulier les volailles et les poissons.
89	Sauce crapaudine : Une sauce à base de jus de viande, de vin rouge, d'échalotes, de beurre et de fines herbes. Elle est généralement utilisée pour accompagner les plats de viande, en particulier les viandes grillées ou rôties.
90	Sauce allemande : Une sauce épaisse à base de roux (un mélange de farine et de matière grasse), de bouillon de viande, de crème, de vin blanc et d'épices. Elle est utilisée dans la cuisine allemande pour accompagner les viandes, les légumes et les plats de pommes de terre.
91	Sauce bourguignonne : Une sauce traditionnelle de la cuisine française, préparée à base de vin rouge de Bourgogne, d'oignons, de lardons, de champignons et d'aromates. Elle est souvent utilisée pour accompagner les plats de viande, en particulier les plats de bœuf.
92	Sauce aux olives : Une sauce préparée à base d'olives (vertes ou noires), d'ail, d'huile d'olive, de câpres et d'épices. Elle apporte une saveur méditerranéenne et est utilisée pour accompagner les plats de viande, de poisson ou de légumes.
93-94	Sauce aux haricots noirs : Une sauce préparée à base de haricots noirs, d'oignons, de poivrons, de tomates et d'épices. Elle est utilisée pour accompagner des plats très épicés ou les plats de riz.
95	Sauce soja : Une sauce de soja fermentée, préparée à base de graines de soja, de blé, d'eau et de sel. Elle est largement utilisée dans la cuisine asiatique, en particulier dans la cuisine chinoise et japonaise. La sauce soja ajoute une saveur salée et umami aux plats, qu'il s'agisse de viandes, de légumes, de nouilles ou de riz.
94	Sauce demi-glace : Une sauce riche et veloutée préparée à partir d'un fond brun de viande, réduit avec du vin rouge, des légumes et des herbes. Elle est ensuite liée avec un roux pour obtenir une consistance épaisse. La sauce demi-glace est couramment utilisée dans la cuisine française pour accompagner les viandes rôties ou grillées, apportant une saveur profonde et savoureuse.
96	Sauce au diable : Une sauce épicée préparée à base de moutarde, de vinaigre, de beurre, de bouillon et d'épices (comme le poivre de Cayenne). Elle est utilisée pour napper les viandes, en particulier les viandes grillées ou rôties, apportant une saveur relevée et piquante.
97	Sauce ravigote : Une sauce à base de vinaigre, d'huile, de moutarde, d'échalotes, de fines herbes (comme le cerfeuil, l'estragon et le persil) et de cornichons hachés. Elle apporte une saveur fraîche et acidulée et est couramment utilisée pour accompagner les poissons, les fruits de mer et les viandes froides.
98	Sauce comtesse : Une sauce crémeuse et délicate préparée à base de fond de volaille, de crème fraîche, de vin blanc et de champignons. Elle est généralement utilisée pour accompagner les viandes blanches, telles que le poulet, la dinde ou le veau. La sauce comtesse ajoute une saveur subtile et onctueuse aux plats.
99-00	Sauce financière : Une sauce riche et savoureuse préparée à base de fond de veau, de vin rouge, de champignons, de truffes, de foie gras et d'échalotes. Elle est souvent servie avec des viandes rouges, comme le bœuf ou le gibier. La sauce financière apporte une saveur intense et complexe, associée aux ingrédients nobles qui la composent.



Tableau du Fumble Culinaire

Résultat du dé	Échec	Conséquences
1	Brûlé	Le plat est laissé trop longtemps sur le feu et est maintenant carbonisé, le rendant immangeable.
2	Vous oubliez un ingrédient clé.	Le plat est fade et sans intérêt.
3	Vous laissez un animal voler une partie de votre repas.	Le plat est incomplet, la portion est réduite.
4	Trop salé	Une mauvaise estimation a conduit à trop de sel dans le plat. C'est désormais presque impossible à manger sans avoir une gourde d'eau à portée de main.
5	Pas assez cuit	L'impatience a pris le dessus et le plat a été retiré du feu trop tôt. Risque d'empoisonnement alimentaire.
6	Vous confondez les étapes de la recette.	Le plat est méconnaissable, avec une texture et un goût étrange.
7	Erreurs d'herbes	Vous avez confondu les herbes et ajouté un ingrédient non comestible ou hallucinogène. Effets variables en fonction de la plante.
8	Vous ne réussissez pas à tuer proprement un animal pour la cuisson.	Le plat a un goût métallique désagréable, conséquence d'un stress animal avant l'abattage. Ou il bouge encore un peu.
9	Renversé	Vous avez trébuché ou été distrait et le plat est maintenant éparpillé sur le sol du camp.
10	Vous échouez à nettoyer correctement les ingrédients.	Le plat contient des résidus de terre ou de savon ou d'autres impuretés.
11	Attaque de la faune locale	Les arômes du plat ont attiré des animaux ou des monstres affamés. Préparez-vous à un combat ou à une fuite !
12	Vous laissez la nourriture s'exposer à des parasites.	Le plat est infesté par des vers, des mouches, des œufs etc..
13	Malaise magique	Si vous avez essayé d'utiliser la magie pour aider à cuisiner, quelque chose a mal tourné, transformant le plat en quelque chose de très différent - et généralement pas comestible.
14	Erreurs d'assaisonnement	Une mauvaise combinaison d'épices a donné au plat une saveur étrange et peu appétissante.
15	Vous cassez un ustensile dans le plat sans vous en rendre compte.	Le plat contient des morceaux pointus et durs, risque d'étouffement.
16	Vous laissez tomber un cheveu ou un objet dans le plat.	Le plat contient un corps étranger, dégoûtant à découvrir.
17	Réaction allergique	Un membre du groupe est allergique à un ingrédient du plat. Les effets peuvent varier de l'inconfort mineur à l'incapacité temporaire.
18	Vous rajouter un ingrédient par erreur	Le plat est rebutant et dégoûtant
19	Vous mélangez mal les ingrédients.	Le plat est grumeleux, avec des morceaux non incorporés. Et affreux d'apparence.
20	Intoxication alimentaire	Quelque chose était mauvais dans le plat. Ceux qui l'ont mangé souffriront d'intoxication alimentaire.

TABLE (III.E.) 6.

TRÉSOR (DÉTERMINATION ALÉATOIRE)

Dé	Résultat	Valeur en xp.	Valeur à la vente (po)
01-02	Anneau de subsistance	500	3500
03-04	Baguette de Léomund (M)	1500	10000
05-06	Baguette de Sécurité (M)	3000	30000
07-09	Baguette de Splendeur (C)	25000	250000
10	Balais d'Otto (M)	500	3000
11-12	Bol de mélange inépuisable (M)	1200	5000
13-18	Bouilloire de rapidité (M)	700	4500
19-21	Bourse sans fond de provisions (C)	1200	8000
22	Bouteille de nectar	400	3000
25-28	Casserole de Tenser (M)	200	2000
29-34	Cloche de service impeccable	500	3000
35	Coupe d'abondance (C)	1500	10000
36	Coupe de conservation	800	5000
37-40	Couteau de Coupe Sans Effort (M)	600	4000
41	Cuillère agitatrice	500	5000
42	Cuillère de polymorphie (M)	300	8000
43-44	Cuillère de dégustation	1000	6000
44	Cuillère de Murlynd	750	4000
45-46	Cuillère de refroidissement d'Otiluke (M)	600	4000
47-49	Cuillère de cuisson enchantée (M)	900	6000
50	Épices de saveur exquise (I)	20	200
51	Flasque infinie (C)	2000	12000
52	Fouet de légèreté (M)	1200	8000
53-57	Fourneau de cuisson éternel (M)	1200	9000
58	Livre de recettes enchanté (M)	1200	6000
59	Manteau de Celestian (M)	1500	15000
60	Marmite des Festins (C)	1500	10000
61	Marmiton Golem (M)	100	1000
62	Mortier & Pilon de Bigby (M)	200	2000
63-67	Moulin à épices enchanté (I)	300	2000
68	Œuf de la raison	250	2500
69	Pichet Abondant de Zagyg	750	3750
70	Plateau de présentation magnifique	500	3000
72-80	Poêle à frire enflammée (M)	600	4000
81-87	Poêle de cuisson de dragon (M)	1800	1200
88	Potion de Vialité	300	2500
89	Râpe de zeste parfait (C)	N/A	N/A
90	Sac de conservation éternelle (M,C)	800	5000
91	Serviette de nettoyage infini	800	5000
92	Tablier de Cuisinier Résistant	400	3000
93	Tablier de la Rapidité (M)	600	4000
94	Tablier du chef	800	5000
95	Tablier Fabuleux de Mordenkainen (M)	200	15000
96	Tasse de l'infusion perpétuelle (D)	800	5000
97-00	Tasse inépuisable (D)	N/A	N/A



Anneau de subsistance : cet anneau subvient aux besoins alimentaires de son porteur, même s'il passe plusieurs jours sans eau, ni nourriture. L'anneau alimente à la fois le corps et l'esprit, et son porteur n'a donc besoin de dormir que deux heures par jour pour obtenir le bénéfice d'une nuit de huit heures de sommeil. L'anneau doit être porté durant une semaine avant d'être efficace ; s'il est retiré, son porteur perd immédiatement tous ses avantages et doit attendre une nouvelle semaine. Après avoir fonctionné durant une période de sept jours consécutifs, l'anneau de subsistance cessera de fonctionner durant une semaine pour se régénérer.

Baguette de sécurité : lorsqu'une charge est utilisée, cette baguette crée un petit espace hors dimensions, un « mini-paradis », dans lequel le personnage et jusqu'à 199 autres créatures peuvent résider en parfaite sécurité. La durée maximale du séjour est égale à 200 divisé par le nombre de créatures affectées. Ainsi, une créature unique (le possesseur de la baguette) pourrait y rester 200 jours ; quatre créatures séjourneraient 50 jours ; 60 créatures y resteraient 3 jours. Les fractions sont arrondies à l'entier inférieur (un groupe de 101 à 200 créatures ne pourrait donc bénéficier que d'un seul jour). Tant que les créatures séjournent dans ce « paradis », elles ne vieillissent pas (sauf par magie comme un souhait) et la guérison naturelle s'effectue au double de la vitesse normale. L'eau fraîche et la nourriture (fruits et légumes seulement) s'y trouvent en abondance. La température est confortable pour toutes les créatures qui l'habitent. Dès son activation, la baguette transporte instantanément toutes les créatures en contact avec elle dans le paradis (les membres d'un groupe important peuvent se tenir la main pour être tous « atteints » par la baguette). Lorsque l'effet de la baguette est annulé par son possesseur ou que la durée maximale est atteinte, toutes les créatures réapparaissent instantanément à l'endroit qu'elles occupaient avant l'activation de l'objet. Si quelque chose occupe à ce moment l'espace de « retour » d'une créature, cette dernière réapparaîtra avec un décalage suffisant pour éviter l'obstacle. Cette baguette peut être rechargée par les efforts conjoints d'un prêtre du 16e niveau et d'un magicien du 18e niveau.

Baguette de splendeur : le possesseur de cette baguette bénéficie en continu d'un Charisme de 18 aussi longtemps qu'il la tient ou la transporte. Tous ses vêtements (y compris son armure) semblent être de la plus haute qualité, sans pourtant

recevoir un avantage magique quelconque (comme une amélioration de la classe d'armure).

Si le personnage possède déjà un Charisme de 18 ou plus, la baguette n'améliore pas cet attribut. S'il utilise une charge, la baguette habilite son possesseur de riches vêtements rehaussés de fourrures et de bijoux. Les habits ainsi créés perdurent tant que le personnage ne tente pas de les vendre ou qu'ils ne lui sont pas arrachés. Dans ces deux cas, ils disparaissent immédiatement. Ils peuvent cependant être librement donnés à un autre personnage ou créature, ce qui les laissera intacts. Si le possesseur cède ainsi une pièce de vêtement, il ne peut la remplacer en utilisant une autre charge ; celle-ci serait simplement perdue. La valeur d'un vêtement créé par la baguette variera de 7 000 à 10 000 po (1d4+6), le tissu valant 1 000 po, les fourrures 5 000 po et les bijoux de 1 000 à 4 000 po (10 gemmes valant chacune 100 po, 10 gemmes de 200 po ou 20 gemmes de 100 po, etc.). La baguette possède un second pouvoir spécial qui consomme une charge et permet de créer une tente grandiose, énorme pavillon de soie couvrant de 150 à 300 m². La tente comporte du mobilier et de la nourriture d'une qualité adaptée à la splendeur du pavillon et en quantité suffisante pour subvenir aux besoins de 100 personnes. La tente et son contenu subsiste une journée, au terme de laquelle une nouvelle charge permet de la maintenir. Dans le cas contraire, elle disparaît (ainsi que tous les objets sortis de la tente). Cette baguette peut pas être rechargée.

Baguette de Léomund La baguette de Léomund est une création magique d'une grande élégance et d'une puissance incomparable. Elle est façonnée dans du bois de chêne noble, poli avec soin et ornée de motifs complexes qui représentent des symboles culinaires. Sa forme est longue et fine, avec une extrémité légèrement courbée, rappelant la silhouette gracieuse d'une baguette de pain. Lorsque vous tenez la Baguette de Léomund, vous pouvez sentir une énergie mystique qui émane d'elle, vibrant doucement entre vos doigts. Cette baguette magique confère à son possesseur des compétences extraordinaires en matière de cuisine et de leadership culinaire. Dès que vous prononcez un mot de commande spécifique, la Baguette déclenche son pouvoir magique. Dans un rayon de deux pouces autour de vous, toutes les créatures, à l'exception de vous-même, sont soumises à son influence. Les créatures présentes doivent alors effectuer un jet de protection à -2 contre la magie (et une réduction de 10 % à leur résistance magique

existante, le cas échéant). Celles qui échouent à leur jet de protection deviennent complètement folles pendant une période de 9 à 12 rounds. Pendant cette période, elles sont incapables de lancer des sorts ou de réfléchir de manière cohérente. Leur esprit est plongé dans un état de confusion totale, similaire à l'effet du sort de confusion. Elles agissent de manière imprévisible et chaotique, ne pouvant pas prendre de décisions rationnelles ou se comporter de façon non-confuse. La Baguette de Léomund possède une réserve de charges magiques, contenant de 9 à 16 charges. Chaque utilisation du pouvoir de la baguette consomme une charge. Pour recharger la baguette, vous devez la placer dans un endroit où la nourriture est préparée avec passion et expertise, lui permettant de se nourrir de l'énergie culinaire ambiante. La Baguette de Léomund est un objet de pouvoir rare et précieux, recherché par les grands chefs et les amateurs de gastronomie du monde entier. Son utilisation nécessite une maîtrise des arts culinaires et une compréhension profonde de la cuisine. Avec cette baguette entre vos mains, vous pouvez inspirer et influencer les créatures qui vous entourent, transformant chaque repas en une véritable expérience culinaire.

Balais d'Otto Le Balais d'otto est un balai magique d'une grande puissance qui offre des capacités de nettoyage et d'assainissement exceptionnelles. Il tire son nom du célèbre enchanteur Otto, réputé pour sa maîtrise des sorts de purification. Le Balais d'otto se distingue par sa capacité à nettoyer et à assainir les espaces de manière rapide et efficace. Lorsque vous utilisez ce balai, son pouvoir magique se manifeste, lui conférant des propriétés spéciales pour rendre les surfaces impeccables. En balayant une zone, le Balais d'otto est capable d'éliminer toute saleté, poussière, débris et impuretés présents. Les poils du balai se chargent de manière magique pour capturer et retenir les particules indésirables, laissant ainsi les surfaces propres et sans trace. De plus, le Balais d'otto a la capacité d'assainir les zones qu'il nettoie. Les pouvoirs magiques du balai purifient l'environnement en éliminant les bactéries, les microbes et autres agents pathogènes nuisibles. Cela contribue à maintenir un environnement sain et hygiénique. Le Balais d'otto est également capable de détecter les substances toxiques ou les zones contaminées. Il émet un léger signal magique lorsque des substances dangereuses sont détectées, permettant au porteur d'intervenir rapidement pour les éliminer ou les neutraliser. De plus, le Balais d'otto est équipé d'un mécanisme d'autonettoyage. Après chaque utilisation, les poils du balai se nettoient automatiquement, éliminant toute saleté ou bactérie qui aurait été capturée. Cela permet au balai de rester propre et prêt à être utilisé à tout moment.

Bol de mélange inépuisable : Le Bol de mélange inépuisable est un artefact magique d'une beauté et d'une utilité exceptionnelles. Fabriqué à partir d'un alliage d'argent finement ciselé et poli, il a la forme d'un bol profond et élégant, orné de motifs délicats représentant des ingrédients culinaires et des symboles de l'art de la cuisine. Lorsque vous tenez le Bol, vous pouvez sentir une énergie magique pulsante qui émane de lui, vous remplissant d'une excitation. Ce bol magique est capable de réaliser une prouesse extraordinaire : il peut mélanger et combiner automatiquement n'importe quel ingrédient placé à l'intérieur. Une fois que vous avez versé vos ingrédients dans le Bol de mélange inépuisable, il suffit de prononcer un mot de commande spécifique pour activer son pouvoir magique. Le bol commence alors à remuer doucement, mélangeant les ingrédients avec une précision et une harmonie parfaite. Ce processus de mélange est infatigable, d'où le nom du bol. Quelle que soit la quantité d'ingrédients que vous ajoutez, le bol ne se fatigue jamais et continue de mélanger avec une régularité parfaite. Les mouvements du bol sont fluides et gracieux, créant des mélanges homogènes et parfaitement équilibrés. De plus, le Bol possède une qualité magique supplémentaire : il peut améliorer les saveurs et les qualités gustatives des mélanges qu'il réalise. Les plats préparés à partir des ingrédients mélangés dans ce bol bénéficient d'une explosion de saveurs, d'une harmonie des goûts et d'une complexité gustative qui ravissent les papilles. Le Bol de mélange inépuisable peut également être utilisé pour préparer des potions et des breuvages magiques. En versant les ingrédients nécessaires dans le bol et en prononçant les formules appropriées, le bol mélange les éléments avec une précision magistrale, renforçant les propriétés et les effets des potions créées. Cet artefact magique n'a pas de limite quant à la quantité d'ingrédients qu'il peut mélanger ni à la durée de son activité. Il est conçu pour être un compagnon fidèle et inépuisable dans l'art culinaire, vous permettant de réaliser des mélanges parfaits pour toutes vos créations culinaires. Le Bol de mélange inépuisable est un trésor convoité par les chefs et les alchimistes. Avec ce bol magique entre vos mains, vous avez le pouvoir de créer des mélanges divins et des saveurs inégalées, repoussant les limites de l'art culinaire et enchantant tous ceux qui ont le privilège de goûter vos créations.

La Bouilloire de rapidité : La Bouilloire de rapidité est un objet magique d'une grande utilité et d'une grande beauté. Fabriquée en cuivre finement ouvragé et poli, elle présente un design élégant et des motifs complexes représentant des flammes dansantes. La bouilloire est dotée d'une poignée en bois de chêne sculptée avec soin, offrant une prise confortable lors de son utilisation. Dès que vous mettez de l'eau dans la Bouilloire et la placez sur un feu ou une source de chaleur, son pouvoir magique se manifeste. La bouilloire accélère instantanément le processus d'ébullition de l'eau, permettant une préparation rapide et efficace des boissons chaudes. Lorsque vous prononcez un mot de commande spécifique, la Bouilloire de rapidité active son pouvoir magique. L'eau à l'intérieur commence à bouillir de manière fulgurante, atteignant rapidement son point d'ébullition. En quelques instants seulement, vous obtenez une eau chaude prête à être utilisée pour préparer du thé, du café, des tisanes ou d'autres boissons chaudes. Ce pouvoir de rapidité s'applique également lorsque vous réchauffez des liquides. Si vous versez un liquide déjà chaud dans la bouilloire, elle accélère le processus de réchauffement, le ramenant à la température idéale en un temps record. La Bouilloire de rapidité est également équipée d'une fonction de contrôle de la température. Grâce à un mécanisme interne sophistiqué, vous pouvez régler la température de l'eau bouillie selon vos préférences. Que vous souhaitiez une eau frémissante pour un thé délicat ou une ébullition vigoureuse pour un café corsé, la bouilloire s'ajuste avec précision à vos besoins. De plus, la Bouilloire de rapidité est dotée d'une protection intégrée contre les débordements. Elle est conçue pour maintenir l'eau à l'intérieur, même en cas d'ébullition extrêmement rapide. Vous n'avez donc pas à craindre de renverser de l'eau bouillante lorsque vous utilisez cette bouilloire magique.

Bourse sans fond de provisions : La Bourse sans fond de provisions est un artefact magique d'une incroyable utilité et d'une grande praticité. Elle est fabriquée à partir d'un tissu de haute qualité, doux au toucher et résistant à l'usure. Sa taille est discrète, permettant de la transporter facilement, que ce soit attachée à une ceinture ou glissée dans une poche. Lorsque vous ouvrez la Bourse sans fond de provisions, vous découvrez un espace intérieur extraordinaire. Quelle que soit la quantité d'aliments ou de provisions que vous y placez, la bourse est capable de les contenir sans jamais se remplir. Elle possède un fond enchanté qui s'étend infiniment, créant un espace de stockage sans limites pour les provisions. Cette bourse magique est idéale pour les voyageurs, les aventuriers ou toute personne ayant besoin de transporter une grande quantité de provisions. Que ce soient des rations de survie, des fruits frais, des morceaux de pain ou des victuailles délicates, la bourse peut tout contenir et les garder frais et intacts. De plus, la Bourse sans fond de provisions est équipée d'un enchantement de conservation. Les aliments et les provisions stockés à l'intérieur restent frais et savoureux, sans se détériorer ou pourrir, même sur de longues périodes. Ainsi, vous pouvez emporter vos provisions pour plusieurs jours voire semaines sans craindre qu'elles ne se gâtent. La bourse est également munie d'un mécanisme de rangement intelligent. Lorsque vous placez un nouvel aliment à l'intérieur, il se positionne automatiquement de manière optimale pour maximiser l'espace disponible, permettant ainsi d'emporter un assortiment varié de provisions sans encombrer la bourse. Pour accéder aux provisions stockées à l'intérieur de la bourse, il suffit de tendre la main et de les saisir. Elles se présentent instantanément à vous, facilitant ainsi la récupération des aliments nécessaires en un geste rapide.

Bouteille de nectar : La Bouteille de nectar est un objet magique d'une élégance exceptionnelle et d'une grande utilité. Fabriquée à partir de verre cristallin, elle possède des courbes délicates et un bouchon orné d'un joyau étincelant. Sa transparence permet d'admirer le liquide enchanteur qu'elle contient. Lorsque vous versez de l'eau ordinaire dans la Bouteille de nectar, son pouvoir magique se manifeste instantanément. Le liquide se transforme en une boisson délicieuse et savoureuse, éveillant les papilles gustatives et procurant une sensation de plaisir culinaire. La Bouteille de nectar a le pouvoir de transformer l'eau en une boisson de votre choix. Que vous préférerez du jus de fruits frais, du vin aromatique, une infusion parfumée ou même une boisson exotique, il suffit de prononcer le nom de la boisson désirée lorsque vous versez l'eau dans la bouteille. Seul les Elfes peuvent l'activer, la magie de la bouteille opère, transformant l'eau en une boisson parfaitement préparée et délicieuse. Les saveurs se mêlent harmonieusement, les arômes se libèrent et la boisson acquiert une texture agréable en bouche. Chaque gorgée est un véritable délice gustatif. De plus, la Bouteille de nectar est capable de maintenir la fraîcheur et la température idéale de la boisson qu'elle crée. Que vous souhaitiez une boisson chaude ou froide, la bouteille ajuste automatiquement la température pour vous offrir une expérience de dégustation parfaite à chaque fois. La bouteille est également dotée d'une fonction de rechargement automatique. Une fois que vous avez vidé la bouteille de son contenu, il vous suffit de la remplir à nouveau d'eau pour qu'elle puisse créer une nouvelle boisson. La Bouteille de nectar est ainsi une source inépuisable de délices gustatifs.

Casserole de Tenser : La Casserole de Tenser est un objet magique d'une grande praticité et d'une utilité exceptionnelle en cuisine. Fabriquée en acier, elle possède une poignée isolée et un couvercle parfaitement ajusté. Sa taille est idéale pour préparer des plats de taille moyenne à grande. Dès que vous placez la Casserole Ade Tenser sur une source de chaleur et ajoutez les ingrédients nécessaires, son pouvoir magique se met en action. La casserole est dotée d'un mécanisme enchanté qui lui permet de remuer et mélanger les aliments de manière autonome, sans aucune intervention humaine. Une fois activée, la Casserole commence à remuer doucement son contenu, veillant à ce que tous les ingrédients soient uniformément mélangés. Les mouvements de la casserole sont fluides et réguliers, garantissant une cuisson homogène et un mélange parfait des saveurs. La Casserole est programmée pour ajuster automatiquement la vitesse et l'intensité de son agitation en fonction des besoins de chaque recette. Que vous prépariez une sauce délicate nécessitant un remuage léger ou un plat nécessitant un brassage vigoureux, la casserole s'adapte pour répondre à vos besoins. De plus, la casserole est équipée d'un système de contrôle de température intégré. Elle est capable de maintenir la chaleur à un niveau constant et optimal tout au long de la cuisson, évitant ainsi les brûlures ou les cuissons insuffisantes. Cela garantit des plats parfaitement cuits et savoureux à chaque fois. La Casserole est également dotée d'une fonction de minuterie intégrée. Vous pouvez programmer la durée de cuisson souhaitée, et la casserole s'arrêtera automatiquement une fois le temps écoulé, évitant ainsi tout risque de surcuisson. En plus de ses capacités d'agitation et de cuisson précises, elle est facile à nettoyer. Elle est dotée d'un revêtement qui empêche les aliments de coller et facilite le nettoyage.

Cloche de service impeccable : La Cloche de service impeccable est un objet magique d'une élégance raffinée et d'une grande utilité dans le domaine de la gastronomie. Fabriquée à partir d'un alliage de métaux précieux, elle possède une finition brillante et un design sophistiqué. Son manche est orné de gravures délicates, ajoutant une touche d'élégance supplémentaire. Lorsque vous soulevez la Cloche et la placez au-dessus d'un plat, son pouvoir magique se manifeste. La cloche est dotée d'un enchantement spécial qui améliore et sublime la présentation des plats qu'elle recouvre. Une fois activée, la Cloche crée une barrière magique qui préserve la chaleur, la fraîcheur et les arômes des mets qu'elle recouvre. Elle empêche également toute altération, contamination ou détérioration de la nourriture, garantissant ainsi une présentation et une dégustation optimales. En plus de sa fonction de préservation, la Cloche de service impeccable ajoute une touche de spectacle et de mystère à vos plats. Lorsque vous soulevez la cloche pour la révélation, une brume légère et parfumée s'échappe, créant une expérience sensorielle immersive et captivante pour vos convives. La Cloche est équipée d'un enchantement de nettoyage automatique. Après avoir été utilisée, la cloche se nettoie elle-même, éliminant toute trace de nourriture, de graisse ou de résidu. Elle retrouve sa brillance et sa propreté d'origine, prête à être utilisée pour le prochain service. De plus, la cloche possède une propriété acoustique spéciale. Lorsque vous frappez légèrement sa surface, elle émet un son cristallin et mélodieux, signalant l'arrivée d'un repas ou d'un service impeccable. Ce son apporte une touche de sophistication et d'élégance à toute expérience culinaire.

Coupe d'abondance : La Coupe d'abondance est un objet magique d'une grande importance réservé aux clercs. Fabriquée à partir d'un cristal pur et translucide, elle présente une forme élégante et des gravures délicates représentant des symboles sacrés. Son apparence reflète sa puissance divine et son rôle dans la providence alimentaire. La Coupe d'abondance est un véritable trésor pour ceux qui la possèdent. Lorsque vous tenez la coupe dans vos mains et formulez une prière appropriée, son pouvoir magique se déclenche. Elle se remplit instantanément de nourriture et de boisson, répondant aux besoins physiques et nourrissant ceux qui sont dignes de recevoir ses dons. La Coupe d'abondance est capable de fournir une variété de mets et de boissons selon les souhaits et les besoins de son utilisateur. Qu'il s'agisse d'un simple repas réconfortant, d'un festin somptueux ou d'une boisson rafraîchissante, la coupe se remplit de manière appropriée et inépuisable. Elle est également capable de s'adapter aux restrictions alimentaires ou aux préférences spécifiques de ceux qui l'utilisent. Que ce soit pour des régimes spéciaux, des allergies ou des choix alimentaires particuliers, la Coupe d'abondance fournit des mets adaptés pour satisfaire tous les convives.

Les aliments et les boissons qu'elle génère sont non seulement délicieux, mais ils possèdent également des propriétés nourrissantes et régénératrices. Ils apportent force, vitalité et guérison à ceux qui les consomment, favorisant la santé et le bien-être. La Coupe d'abondance ne se limite pas seulement à la nourriture. Elle peut également se remplir de boissons revigorantes et apaisantes, qu'il s'agisse d'eau pure, de jus de fruits revitalisant ou de potions curatives. La coupe est ainsi une source inépuisable de rafraîchissement et de réconfort. Cependant, la Coupe d'abondance est réservée aux clercs, qui l'utilisent dans un esprit de générosité et de bienveillance envers les autres. Elle ne peut pas être utilisée à des fins égoïstes ou malveillantes. Son pouvoir est lié à la foi et à la dévotion envers une divinité bienveillante. La Coupe d'abondance est un symbole de la providence divine, offrant la nourriture et la boisson nécessaires pour soutenir et réconforter les pauvres et ceux qui en ont besoin.

Coupe de conservation : La Coupe de conservation est un objet magique d'une grande utilité dans la préservation des aliments. Fabriquée à partir d'un cristal clair et pur, elle présente une forme élégante et des gravures délicates représentant des symboles liés à la nourriture et à la vitalité. Sa transparence permet d'admirer les aliments qu'elle contient. Lorsque vous placez des aliments à l'intérieur de la Coupe de conservation, son pouvoir magique se met en action. La coupe crée un champ d'énergie protecteur qui enveloppe les aliments, les maintenant frais, intacts et délicieux pendant des jours, bien au-delà de leur durée de conservation normale. Les aliments placés dans la Coupe ne subissent pas les effets du temps. Ils ne se dessèchent pas, ne se fanent pas et ne se détériorent pas. Les fruits restent juteux, les légumes gardent leur croquant, et les plats cuisinés conservent leurs saveurs et leurs textures d'origine. Cette coupe est idéale pour prolonger la durée de vie des aliments périssables, évitant ainsi le gaspillage et permettant de déguster à leur meilleur potentiel même après plusieurs jours. Que ce soit des fruits, des légumes, des viandes, des produits laitiers ou des plats cuisinés, la coupe les maintient dans un état de fraîcheur optimal.

De plus, la Coupe de conservation préserve également les qualités nutritionnelles des aliments. Les vitamines, les minéraux et les nutriments essentiels sont maintenus intacts, garantissant que les aliments conservent leur valeur nutritionnelle pour une alimentation saine et équilibrée. La coupe est également dotée d'un système d'auto-ajustement de l'humidité. Elle régule l'humidité à l'intérieur, créant un environnement optimal pour chaque type d'aliment. Les aliments qui nécessitent un environnement sec restent croquants, tandis que ceux qui requièrent une certaine humidité conservent leur texture moelleuse et leur fraîcheur.

Couteau de Coupe Sans Effort : Le Couteau de Coupe Sans Effort est un objet magique d'une grande utilité pour les chefs cuisiniers et les amateurs de cuisine. Fabriqué à partir d'un acier d'une qualité exceptionnelle, il présente une lame fine et tranchante, et un manche ergonomique qui offre une prise en main confortable. Dès que vous tenez le Couteau dans votre main et que vous l'utilisez pour trancher des aliments, son pouvoir magique se manifeste. Le couteau est doté d'un enchantement spécial qui confère à sa lame la capacité de couper avec une facilité déconcertante et une précision extrême. Lorsque vous appliquez une légère pression sur les aliments, le Couteau glisse à travers eux avec une aisance surprenante. Les ingrédients les plus durs, les viandes les plus tendres, les fruits les plus juteux, rien ne résiste à la finesse et à la netteté de sa lame. Grâce à sa lame tranchante et à l'enchantement magique qui l'accompagne, le Couteau permet de réaliser des coupes précises et nettes. Que vous ayez besoin de trancher des légumes en fines lamelles, de découper des morceaux réguliers de viande ou de préparer des ingrédients avec une précision chirurgicale, le couteau répondra à vos attentes.

De plus, le Couteau est équipé d'un mécanisme d'autonettoyage. Après chaque utilisation, la lame du couteau se nettoie automatiquement, éliminant les résidus d'aliments et les dépôts indésirables. Ainsi, le couteau est toujours prêt à être utilisé, sans nécessiter de nettoyage supplémentaire. Le Couteau de Coupe Sans Effort est également doté d'une durabilité exceptionnelle. Sa lame reste affûtée et efficace pendant de nombreuses années, éliminant le besoin d'aiguisage fréquent. Le couteau reste ainsi prêt à être utilisé à tout moment, offrant une performance constante et fiable. Utiliser comme arme il est identique au dégât d'une dague.

Cuillère agitatrice : ayant l'apparence d'une cuillère ordinaire, cet objet n'irradie aucune magie à moins qu'il ne soit plongé dans une potion. Dès que la cuillère est introduite dans un récipient de ce type de substance magique, elle dégage une aura d'altération. Le contenu du récipient sera magiquement modifié pour devenir une autre potion ; la cuillère reprendra alors son aspect normal. Elle peut être retirée du liquide et être réutilisée sur la même potion ou sur d'autres. Toutefois, si une même potion est traitée plus de trois fois par la cuillère, le liquide perdra toutes ses propriétés magiques (au cours de la quatrième tentative d'utilisation), devenant ainsi une substance infecte sans aucune utilité. Pour connaître le type de potion produite par la cuillère, lancer les dés pour une détermination aléatoire à partir de la table III.A.1 ou III.A.2. Si le résultat est identique à la potion d'origine, l'apparence du liquide changera et la substance verra sa puissance doublée (01–50) ou diminuée de moitié (51–00).

Cuillère de polymorphie : La Cuillère de polymorphie est un objet magique d'une grande originalité et d'une utilité incroyable dans le domaine culinaire. Fabriquée à partir d'un alliage de métaux mystiques, elle possède un manche finement ciselé et une cuillère délicatement courbée. Son apparence ordinaire cache son pouvoir

extraordinaire. Lorsque vous tenez la Cuillère de polymorphie dans votre main et que vous la plongez dans un récipient contenant des aliments, son pouvoir magique se déclenche. La cuillère est dotée d'un enchantement spécial qui lui permet de polymorphie les aliments qu'elle touche, les transformant en une toute nouvelle forme. La Cuillère de polymorphie peut transformer les ingrédients de base en ingrédients fabuleux. Que ce soient des légumes, des fruits, de la viande, des sauces ou même des desserts, la cuillère est capable de les métamorphoser en créations gastronomiques étonnantes. Grâce à son enchantement, la Cuillère de polymorphie peut modifier la texture, la saveur et la présentation des aliments. Elle peut rendre les légumes croquants, les viandes tendres et juteuses, les sauces crémeuses et les desserts décadents. Les possibilités de transformation sont infinies.

En plus de ses capacités de polymorphie, la Cuillère de polymorphie est également dotée d'un pouvoir d'amélioration gustative. Elle est capable d'amplifier les saveurs naturelles des aliments, les rendant plus riches, plus intenses et plus délicieux que jamais. La Cuillère de polymorphie peut également être utilisée pour réaliser des présentations artistiques. Elle peut sculpter les aliments, créer des formes élégantes et des motifs complexes qui émerveilleront les convives. La cuillère est ainsi un outil essentiel pour les chefs créatifs et les amateurs de cuisine qui souhaitent impressionner visuellement leurs plats. Il convient de noter que la polymorphie des aliments est réversible. Une fois le repas terminé, les aliments reprendront leur forme et leur saveur d'origine. La cuillère n'affecte pas les propriétés nutritionnelles des aliments et ne modifie que leur apparence et leur goût temporairement.

Cuillère de dégustation : La Cuillère de dégustation est un objet magique d'une grande finesse et d'une utilité précieuse pour les connaisseurs de gastronomie. Fabriquée à partir d'argent pur et ornée de motifs délicats, elle présente une cuillère de petite taille, idéale pour les dégustations raffinées. Lorsque vous tenez la Cuillère de dégustation entre vos mains et que vous la portez à votre bouche, son pouvoir magique se manifeste. La cuillère est dotée d'un enchantement spécial qui intensifie les saveurs et les arômes des aliments qu'elle touche, offrant une expérience gustative exceptionnelle. La Cuillère de dégustation permet d'apprécier pleinement les nuances et les subtilités des plats. Qu'il s'agisse de déguster des sauces, des préparations délicates, des desserts sophistiqués ou même des boissons, la cuillère révèle les saveurs les plus délicates et les plus cachées, offrant une expérience gustative inégalée. Grâce à son pouvoir magique, la Cuillère de dégustation est capable d'amplifier les saveurs, de révéler les notes aromatiques et de mettre en valeur les ingrédients les plus fins. Elle permet de savourer chaque bouchée avec une précision et une intensité extraordinaire. De plus, la Cuillère de dégustation possède un effet harmonisant sur les saveurs. Elle équilibre les goûts, adoucit les saveurs trop prononcées et crée une symphonie gustative harmonieuse. Les plats dégustés avec cette cuillère semblent plus équilibrés et plus agréables à savourer. La Cuillère est également dotée d'un effet purifiant. Lorsque vous utilisez la cuillère pour déguster différents plats, elle neutralise les saveurs précédentes, vous permettant de passer d'un goût à un autre sans altération ni interférence. Ainsi, chaque dégustation est pure et authentique.

Cuillère de Murlynd : cet ustensile de vaisselle ordinaire est généralement façonné dans une corne. Soumis à la détection de la magie, il irradie une aura de conjuration. Si la cuillère est déposée dans un récipient vide (vase, coupe, vaisselle, etc.), ce dernier se remplit d'une épaisse bouillie pâteuse. Bien que cette substance ait un goût et une texture similaire à du carton bouilli, elle est très nourrissante et contient tous les éléments essentiels pour nourrir toute créature herbivore, omnivore ou carnivore. La cuillère produira chaque jour suffisamment de gruaux pour nourrir jusqu'à quatre humains.

Cuillère de Refroidissement d'Otiluke : La Cuillère de Refroidissement d'Otiluke est un ustensile magique qui permet de refroidir rapidement les préparations culinaires chaudes. Elle tire son nom du célèbre mage Otiluke, connu pour ses sorts de manipulation des températures. La Cuillère de Refroidissement d'Otiluke est fabriquée à partir d'un alliage spécial qui possède des propriétés de dissipation thermique exceptionnelles. Lorsque vous utilisez cette cuillère, son pouvoir magique se manifeste, permettant au porteur de transférer rapidement la chaleur des aliments vers la cuillère. Lorsque vous plongez la Cuillère dans une préparation culinaire chaude, elle absorbe la chaleur de manière efficace et rapide, refroidissant ainsi la nourriture en quelques instants. Cela permet de réduire le temps d'attente avant de pouvoir déguster un plat chaud sans risque de brûlure. De plus, la Cuillère de Refroidissement d'Otiluke peut également réguler la température des préparations froides. Lorsqu'elle est utilisée pour remuer ou mélanger des ingrédients froids, elle aide à maintenir leur fraîcheur en empêchant toute élévation de température due à la chaleur ambiante. La cuillère est également dotée d'une poignée isolante qui permet au porteur de la tenir confortablement sans risque de se brûler. Cela offre une manipulation aisée et sécurisée lors de l'utilisation de la cuillère dans des préparations culinaires chaudes. Il est important de noter que la Cuillère de Refroidissement d'Otiluke est conçue pour les utilisations culinaires et ne peut pas être utilisée pour des applications magiques ou offensives. Son pouvoir est principalement axé et limité sur la manipulation thermique des aliments.

Cuillère de cuisson enchantée : La Cuillère de cuisson enchantée est un objet magique d'une grande utilité pour les chefs cuisiniers et les passionnés de cuisine. Fabriquée à partir d'un alliage spécial de métaux et de bois de haute qualité, elle présente une forme ergonomique et une texture lisse qui facilite sa manipulation. Lorsque vous tenez la Cuillère entre vos mains et que vous l'utilisez pour préparer vos plats, son pouvoir magique se manifeste. La cuillère est dotée d'un enchantement spécial qui améliore les performances de cuisson et facilite les préparations culinaires. La Cuillère de cuisson enchantée offre une conductivité thermique exceptionnelle. Elle absorbe et diffuse la chaleur de manière homogène, permettant une cuisson uniforme des aliments. Que vous utilisiez la cuillère pour remuer, mélanger, saisir ou servir, elle assure une répartition optimale de la chaleur. Grâce à son enchantement, la Cuillère permet également de contrôler précisément la température des préparations. Elle ajuste la chaleur transmise aux aliments, évitant ainsi les brûlures ou les cuissons insuffisantes. Les plats sont cuits à la perfection, préservant leurs saveurs et leurs textures. Les aliments ne collent pas à la cuillère, ce qui facilite les opérations de cuisson et de mélange. Les préparations glissent sans effort, réduisant le besoin d'ajouter des matières grasses supplémentaires.

Épices de saveur exquise : Les Épices de saveur exquise sont un ensemble d'épices magiques d'une rareté et d'une qualité exceptionnelles. Chacun des pots d'épices est fabriqué à partir de matériaux nobles tels que l'or, la porcelaine ou le cristal finement ouvragé. Chaque pot contient une variété d'épices aux arômes envoûtants et aux saveurs exquises. Lorsque vous utilisez les Épices de saveur exquise dans vos préparations culinaires, leur pouvoir magique se manifeste. Ces épices sont imprégnées d'un enchantement spécial qui rehausse et sublime les saveurs des plats, offrant une expérience gustative unique et mémorable. Chaque pot d'épices renferme un mélange spécifique, soigneusement dosé pour créer des saveurs harmonieuses et équilibrées. Que vous recherchiez des épices pour assaisonner des plats salés, des mélanges pour des marinades savoureuses, des épices exotiques pour des plats exquis, ou des aromates pour des desserts délicieux, les Épices de saveur exquise répondront à vos attentes. Lorsque vous ajoutez ces épices à vos préparations, elles se fondent parfaitement avec les ingrédients, créant des profils de saveurs complexes et délicats. Elles amplifient les arômes naturels des aliments, ajoutent des notes subtiles et apportent une profondeur gustative exceptionnelle. Le nombre de pots peut varier de 6 à 12.

Flasque infinie : La Flasque infinie est un objet magique d'une grande utilité pour les amateurs de boissons alcoolisées. Fabriquée à partir d'un matériau résistant et ornée de gravures élégantes, elle présente une forme compacte et discrète qui permet de la transporter facilement. (Elle est réservée à la race des Nains) Lorsque vous tenez la Flasque infinie entre vos mains et que vous l'ouvrez, son pouvoir magique se déclenche. Cette flasque est enchantée pour produire une quantité infinie d'une boisson alcoolisée spécifique, choisie de manière aléatoire à chaque utilisation. La boisson alcoolisée générée par la Flasque infinie peut varier à chaque ouverture. Que ce soit un vin exquis, un rhum épicé, une bière artisanale, un whisky vieilli ou toute autre boisson alcoolisée, la flasque vous réserve une surprise gustative à chaque fois.

La quantité de boisson alcoolisée produite par la Flasque est infinie, ce qui signifie que vous ne serez jamais à court de votre breuvage préféré. Vous pourrez vous servir autant de fois que vous le souhaitez, que ce soit pour votre propre consommation ou pour partager avec vos amis et convives. La qualité de la boisson alcoolisée générée par la Flasque infinie est exceptionnelle. Chaque gorgée est délicieusement parfumée, équilibrée et savoureuse. Les arômes se déploient avec subtilité, les saveurs sont riches et les notes caractéristiques de chaque breuvage sont parfaitement présentes. Il est à noter que la Flasque ne peut produire qu'une seule boisson alcoolisée à la fois. Une fois que vous avez vidé la flasque d'une boisson spécifique, vous pouvez attendre quelques instants et l'ouvrir à nouveau pour découvrir une nouvelle boisson alcoolisée.

Fouet de légèreté : Le Fouet de légèreté est un objet magique d'une grande élégance et d'une utilité précieuse pour les chefs cuisiniers et les pâtisseries. Fabriqué à partir de cuir finement tressé et orné d'un manche en bois poli, il présente une longueur idéale pour les tâches culinaires. Lorsque vous tenez le Fouet entre vos mains et que vous l'utilisez pour mélanger ou battre des ingrédients, son pouvoir magique se manifeste. Le fouet est enchanté pour conférer une légèreté et une finesse extraordinaires aux mélanges et aux préparations. Le Fouet de légèreté permet de fouetter les ingrédients avec une facilité déconcertante. Que vous battiez des œufs, montiez de la crème, prépariez des sauces ou mélangiez des pâtes, le fouet glisse aisément à travers les ingrédients, créant une texture aérienne et homogène. Grâce à son enchantement, le Fouet incorpore de l'air dans les mélanges, créant une légèreté et une finesse inégalées. Les blancs d'œufs montent en neige avec une texture moelleuse, la crème fouettée atteint une consistance ferme et onctueuse, et les pâtes à gâteau deviennent légères et aérées. Le Fouet de légèreté offre également un contrôle précis sur les mélanges. Il permet d'ajuster la vitesse et l'intensité des fouettages, garantissant des résultats parfaits à chaque utilisation. Les ingrédients sont parfaitement intégrés, sans grumeaux ni zones sous-mélangées. De plus, le Fouet est doté d'un effet énergisant sur les mélanges. Les préparations battues avec ce fouet semblent acquérir une énergie et une vitalité particulières. Les pâtisseries gonflent davantage, les mousses prennent du volume et les crèmes s'allègent, créant des textures et des sensations en bouche exceptionnelles.

Fourneau de cuisson éternel : Le Fourneau de cuisson éternel est un objet magique d'une puissance exceptionnelle et d'une utilité inégalée pour les chefs cuisiniers et les passionnés de cuisine. C'est un véritable chef-d'œuvre de l'artisanat magique, fabriqué à partir de matériaux nobles et orné de motifs complexes. Lorsque vous utilisez le Fourneau pour cuisiner, son pouvoir magique se manifeste. Ce fourneau est enchanté pour permettre la cuisson de plats en quantité illimitée, sans épuisement des ingrédients ni nécessité de rechargement. Le Fourneau offre une source de chaleur constante et optimale pour cuire vos plats. Qu'il s'agisse de rôtir, de mijoter, de griller, de sauter ou de cuire au four, ce fourneau garantit une distribution uniforme de la chaleur, assurant ainsi une cuisson parfaite à chaque fois. Grâce à son enchantement, le Fourneau ajuste automatiquement la température en fonction des besoins de chaque plat. Il maintient la chaleur idéale pour chaque type de cuisson, que ce soit une cuisson lente à basse température ou une cuisson rapide à haute température. Le Fourneau de cuisson éternel est également doté d'une capacité de cuisson simultanée de plusieurs plats. Vous pouvez préparer plusieurs mets en même temps, sans aucune interférence entre les saveurs ni perte de qualité. Chaque plat cuit de manière indépendante, conservant ses arômes distincts et sa texture optimale. De plus, le Fourneau permet une économie de temps et d'énergie considérable. Vous n'aurez plus besoin d'attendre que le four préchauffe ni de surveiller attentivement la cuisson. Le fourneau s'occupe de tout, vous laissant libre de vous concentrer sur d'autres tâches ou de préparer d'autres délices culinaires.

Livre de recettes enchanté : Le Livre de recettes enchanté est un objet magique d'une grande valeur et d'une utilité inestimable pour les chefs cuisiniers et les passionnés de cuisine. Ce livre est un trésor culinaire, relié avec des matériaux luxueux et orné de gravures détaillées qui représentent des ingrédients et des plats exquis. Lorsque vous ouvrez le Livre et que vous le parcourez, son pouvoir magique se révèle. Ce livre est enchanté pour contenir des recettes magiques, permettant la création de plats spéciaux aux propriétés extraordinaires. Le Livre de recettes enchanté regorge de recettes uniques et diversifiées. Vous y trouverez des plats qui offrent des bienfaits étonnants, des potions gustatives, des créations culinaires qui éveillent les sens et des mets exquis qui repoussent les limites de la gastronomie. Chaque recette du livre est accompagnée d'instructions

détaillées, d'indications précises sur les ingrédients nécessaires et d'une description des effets magiques du plat. Vous pourrez ainsi suivre les étapes de préparation avec facilité et vous émerveiller des résultats obtenus. Les recettes magiques contenues dans le Livre de recettes enchanté permettent de créer des plats qui défient les conventions culinaires. Vous pourrez concocter des mets qui ravivent les forces vitales, des potions culinaires qui guérissent les maux, des desserts qui procurent des sensations gustatives extraordinaires, et bien d'autres créations culinaires uniques en leur genre. En utilisant les recettes du Livre de recettes enchanté, vous pourrez exploiter les propriétés magiques des ingrédients et les combiner de manière subtile pour obtenir des saveurs exceptionnelles et des effets spéciaux surprenants. Chaque plat devient une expérience culinaire unique et inoubliable. Il est à noter que le Livre nécessite une certaine maîtrise de la magie pour pouvoir mettre en pratique les recettes magiques qu'il contient. Il est recommandé de le consulter avec prudence et de suivre attentivement les indications pour obtenir les meilleurs résultats. Il est réservé au magicien de niveau 6 et plus.

Manteau de Célestian : ce vêtement ordinaire est fait de tissu noir (la couleur du 7e ordre des clercs de Célestian). Il n'a aucun autre signe distinctif. Soumis à la détection de la magie, le manteau irradie une aura d'altération. Le pouvoir principal de ce vêtement confère au porteur le moyen de vivre dans le vide glacial de l'espace. Le porteur peut respirer et se sentir à l'aise, comme s'il se trouvait dans un endroit calme, bien ventilé et vivable pour toute créature respirant de l'oxygène. Le vêtement protège aussi contre tous les types de gaz empoisonnés. Il fournit aussi un bonus de +1 sur tous les jets de protection contre l'électricité, le feu, le bruit (incluant les tambours assourdissants ou les tambours de panique, les grondements, le tonnerre). Le manteau est également bien adapté pour les voyages et possède les Facultés suivantes :

Nourriture : le porteur peut accéder simplement à l'une de ses nombreuses poches intérieures et trouver les rations quotidiennes suffisantes pour une personne. L'alimentation est fournie une fois par jour.

Boisson : une autre poche contient une aiguière qui dispense jusqu'à 27 litres d'eau chaude ou froide sur la simple commande du porteur. La boisson est fournie une fois par jour.

Refuge : le porteur n'aura ni froid ni chaud et ne sera pas mouillé ni affecté par l'humidité, tant qu'il porte le manteau.

Contenance : le manteau possède sept poches larges et sept petites poches. Une seule de chaque dimension suffit pour la nourriture et l'eau, donc les douze autres poches peuvent être utilisées pour stocker tout ce que l'on désire (jusqu'à 70 po de poids dans les petites poches ou 140 po dans les plus larges) sans que cela ne crée ni encombrement, ni déséquilibre, ni poids supplémentaire. Le manteau possède également un pouvoir spécial dont le porteur ne bénéficie que s'il vénère Célestian, qu'il soit druide ou non. Ce pouvoir permet au porteur de « percevoir » l'aura de tout étranger rencontré sur le chemin, et de détecter ainsi l'intention de mal, de neutralité, ou de bien. Ce pouvoir n'est cependant pas conféré automatiquement au porteur, et ce dernier doit se concentrer pour détecter l'aura.

Marmite des Festins : La Marmite des Festins est un objet magique d'une puissance exceptionnelle et d'une utilité précieuse pour les clercs de haut niveau qui souhaitent préparer des repas délicieux et copieux en un instant. Cette marmite est un véritable trésor culinaire, fabriqué à partir d'un matériau résistant et orné de motifs sacrés. Lorsque vous utilisez la Marmite des Festins, son pouvoir magique se manifeste. Cette marmite est enchantée pour permettre la préparation instantanée de repas délicieux et copieux, en utilisant les ingrédients disponibles et en canalisant l'énergie divine du clerc. La Marmite offre une facilité sans pareille dans la préparation des repas. Vous n'avez qu'à placer les ingrédients dans la marmite, prononcer une courte incantation et, en un instant, un festin délicieux se prépare. Les repas préparés avec la Marmite des Festins sont d'une qualité exceptionnelle. Chaque plat est cuisiné à la perfection, les saveurs sont équilibrées, les textures sont agréables et les arômes sont envoûtants. Les mets préparés dans cette marmite ravissent les papilles et procurent une satisfaction gustative incomparable. De plus, la Marmite des Festins est capable de s'adapter aux goûts et aux besoins de chacun. Elle peut préparer des repas qui conviennent à toutes les restrictions alimentaires, qu'il s'agisse de plats végétariens, sans gluten, sans lactose ou répondant à d'autres exigences spécifiques. Ainsi, elle permet de satisfaire tous les convives et de créer une expérience culinaire harmonieuse pour tous. La Marmite est également généreuse en quantité. Elle peut produire des repas copieux en quantité suffisante pour nourrir jusqu'à deux fois le niveau du clerc en personnes. Que ce soit pour un banquet, une célébration ou simplement pour satisfaire une tablée affamée, cette marmite ne peut être utilisée que pour les fêtes ou les fins de mission. Il convient de noter que la Marmite des Festins est un artefact réservé aux clercs de 10e niveau et plus. Elle nécessite une connexion profonde avec les énergies divines pour être utilisée de manière optimale.

Mortier et Pilon de Bigby : Le Mortier et pilon de Bigby est un outil magique d'une puissance extraordinaire, capable de faciliter la préparation des ingrédients et de renforcer les propriétés des substances utilisées en cuisine ou en alchimie. Il tire son nom du célèbre mage Bigby, réputé pour sa maîtrise des forces élémentaires. Le Mortier et pilon de Bigby se compose d'un mortier en pierre et d'un pilon assorti, tous deux gravés de symboles mystiques. Lorsque vous utilisez cet outil, son pouvoir magique se manifeste, permettant au porteur de canaliser des énergies élémentaires pour améliorer ses préparations. Lors de la préparation des ingrédients, le Mortier et pilon de Bigby offre une facilité et une efficacité accrues. Les aliments et les herbes se broient avec une grande aisance, libérant leurs arômes et leurs saveurs de manière optimale. La texture et la consistance des ingrédients sont parfaitement maîtrisées, permettant ainsi de créer des mélanges homogènes et harmonieux. De plus, le Mortier et pilon de Bigby permet d'infuser les ingrédients avec des propriétés élémentaires. En fonction du type de matériau utilisé, le mortier et le pilon peuvent canaliser les énergies de l'air, de l'eau, du feu ou de la terre. Ces énergies élémentaires sont transmises aux ingrédients, conférant des caractéristiques spécifiques à la préparation finale. Il est important de noter que l'utilisation du Mortier et pilon de Bigby requiert une connaissance et une compréhension approfondies des éléments et de leurs interactions. Les utilisateurs doivent être conscients des énergies qu'ils canalisent et de leur impact sur les préparations. Une maîtrise des sorts de niveau 3 ou plus ou alchimiques est recommandée pour tirer pleinement parti de cet outil magique.

Marmiton Golem : Le Marmiton Golem est un être enchanté d'une grande utilité pour les chefs cuisiniers en quête d'une assistance magique dans leur cuisine. Ce golem, façonné à partir d'argile enchantée, prend la forme d'un assistant culinaire robuste et fidèle, prêt à se mettre au service de son maître. Le Marmiton Golem possède des compétences culinaires exceptionnelles. Il est capable de préparer des plats avec une précision et une efficacité impressionnante. Que ce soit pour hacher, émincer, mélanger, pétrir, cuire ou assaisonner, ce golem est un véritable expert des arts culinaires. Doté d'une force et d'une dextérité surhumaines, le Marmiton Golem effectue ses tâches avec une facilité déconcertante. Il est capable de soulever de lourdes casseroles, de manier les couteaux avec une précision extrême et de réaliser des gestes complexes avec une habileté sans égal.

Le Marmiton Golem est également programmé pour suivre les instructions du chef cuisinier avec précision. Il est capable de mémoriser et de reproduire les recettes les plus complexes, garantissant ainsi une constance dans la préparation des plats. Il n'oublie jamais une étape et sait s'adapter aux préférences et aux exigences spécifiques de son maître. De plus, le Marmiton Golem est équipé de connaissances culinaires étendues. Il possède une base de données intégrée de recettes, d'astuces et de techniques culinaires, lui permettant d'apporter des conseils avisés à son maître. Il est capable de suggérer des ingrédients de substitution, d'ajuster les quantités et les temps de cuisson, et de proposer des combinaisons de saveurs innovantes. En termes de sécurité, le Marmiton Golem est conçu pour prévenir les accidents en cuisine. Il est doté d'un sens aigu de l'observation et est capable de détecter les situations à risque. Si un danger se présente, il agit rapidement pour éviter les blessures et les incidents, protégeant ainsi le chef cuisinier et son environnement. Il est important de noter que le Marmiton Golem est un être enchanté et qu'il nécessite une certaine maîtrise de la magie des sorts de niveau 5 au plus pour pouvoir l'activer et le contrôler. Seuls les chefs cuisiniers expérimentés et dotés de connaissances magiques peuvent bénéficier pleinement des capacités de ce golem.

Moulin à épices enchanté : Le Moulin à épices enchanté est un objet magique d'une grande valeur et d'une utilité spécifique réservée aux illusionnistes qui souhaitent ajouter une touche de magie à leurs créations culinaires. Ce moulin, fabriqué avec des matériaux de qualité et orné de motifs mystiques, est un outil essentiel pour les illusionnistes gourmets. Lorsque vous utilisez le Moulin à épices enchanté, son pouvoir magique se manifeste. Ce moulin est spécialement enchanté pour mouliner les épices avec une précision et une subtilité extraordinaire, créant ainsi des mélanges d'épices uniques et enchantés. Le Moulin est capable de mouliner les épices avec une finesse incroyable. Que vous souhaitiez obtenir une poudre fine ou une texture plus grossière, ce moulin s'adapte à vos besoins et vous permet d'obtenir la consistance parfaite pour chaque épice. Ce moulin possède également un pouvoir d'enchantement subtil. Lorsque vous moulez les épices avec le Moulin à épices enchanté, il infuse les mélanges d'une énergie magique subtile qui ajoute une dimension supplémentaire aux saveurs. Les plats assaisonnés avec ces épices enchantées semblent avoir une aura mystique et captivante. De plus, le Moulin permet aux illusionnistes de manipuler les sensations gustatives de ceux qui consomment les plats. En utilisant des sorts d'illusion, les illusionnistes peuvent influencer les perceptions des convives, leur faisant croire qu'ils goûtent des saveurs exotiques, des notes rares ou des nuances surprenantes. Cela permet de créer des expériences culinaires uniques et mémorables. Il est important de noter que le Moulin à épices enchanté est un outil spécifique aux illusionnistes. Sa magie est intimement liée aux compétences et aux pouvoirs des illusionnistes, qui sont en mesure de tirer pleinement parti de ses capacités d'enchantement culinaire.

Oeuf de la raison : cet œuf enchanté est toujours recouvert d'une fine couche d'huile d'éternité. Bien que très vieux et d'une odeur nauséabonde, chaque œuf à la possibilité d'accroître l'Intelligence ou la Sagesse de celui qui le mange. Cependant, un personnage qui mange un œuf de la raison doit premièrement réussir un jet de protection contre le poison (sans aucun bonus d'une quelconque nature), ou mourir empoisonné par l'œuf consommé ; l'effet du poison ne peut être neutralisé. Si l'ingestion n'est pas fatale, le mangeur a la possibilité de gagner un point d'Intelligence (dans 60 % des cas) ou de Sagesse (les 40 % restants). Le consommateur a une probabilité de succès calculée en retranchant deux fois son score de caractéristique concerné à 100. Exemple : Un personnage ayant une Intelligence de 17 consomme un œuf augmentant l'Intelligence. Les chances de succès après calcul sont donc de $100 - (17 \times 2) = 66\%$. Les scores de caractéristique de 18 ou plus n'augmentent que de 1/10e de point par cet effet (voir le GdM p.7 effet des souhaits sur les caractéristiques) ; ainsi, un personnage devra manger avec succès dix œufs de la raison (en supposant que cette quantité soit disponible) pour améliorer la caractéristique en question de 18 à 19. Les limitations raciales s'appliquent également pour déterminer l'augmentation d'une caractéristique. Si la couche d'huile d'éternité est enlevée de l'œuf de la raison avant consommation, l'œuf aura toujours la même chance d'empoisonner le mangeur mais aura perdu sa faculté d'augmenter une caractéristique du personnage.

Pichet abondant de Zagyg : ce pichet magique ne semble rien d'autre qu'un objet de bonne facture, alliant généralement l'argent et le nickel et présentant une quantité de motifs gravés et en relief représentant du raisin, des vignes, des caves à vin, de la boisson, etc. Le récipient portera sur sa surface une inscription magique (des mots pour porter un toast). Le premier personnage à saisir le pichet pourra lire ce qui est écrit, mais aucun autre n'y parviendra, que ce soit par des moyens normaux ou magiques, jusqu'à devenir le nouveau propriétaire du récipient. Le pichet s'active en lisant la phrase dédiée aux toasts ; chaque fois qu'il est activé, la phrase change. Prononcer les mots magiques du toast remplit le pichet d'un vin faiblement alcoolisé et agréable à boire. Chaque fois que le pichet est vidé par la suite, il se recharge de liquide au goût de plus en plus agréable. Le vin a d'abord une faible teneur en alcool d'environ 7 % ; le vin suivant a une teneur en alcool d'environ 10 %, la troisième version de vin environ 13 %, la quatrième version rappelle le porto et a une teneur en alcool d'environ 20 %, la cinquième est quasiment une liqueur avec une teneur en alcool de 40 %, la sixième et la dernière est une espèce d'eau-de-vie à près de 80 % de teneur en alcool. Le pichet contient environ un demi-litre de liquide. Les consommateurs de la première tournée ont chacun 90 % de chances de ne pas remarquer l'augmentation de la teneur en alcool pour la deuxième tournée ; il en va de même pour la troisième et pour les suivantes. Ainsi, les buveurs qui n'exercent pas de méfiance sont rapidement et facilement en état d'ivresse et peuvent se retrouver neutralisés par le contenu du pichet. Le récipient est utilisable au maximum trois fois par jour.

Plateau de présentation magnifique : Le Plateau de présentation magnifique est un objet magique d'une beauté exceptionnelle et d'une utilité précieuse pour les chefs cuisiniers qui souhaitent sublimer leurs plats et les rendre encore plus appétissants. Ce plateau, fabriqué avec des matériaux nobles et orné de motifs élégants, est un véritable joyau pour la cuisine culinaire. Lorsque vous disposez les plats sur le Plateau de présentation magnifique, son pouvoir magique se manifeste. Ce plateau est enchanté pour mettre en valeur les plats, en amplifiant leur apparence et en les rendant irrésistibles aux yeux des convives. Le Plateau de présentation magnifique utilise des enchantements subtils pour sublimer les plats. Il crée un jeu de lumières et de reflets qui met en évidence les couleurs, les textures et les formes des aliments. Chaque plat semble briller de manière éclatante, attirant le regard et suscitant l'appétit. De plus, le Plateau de présentation magnifique permet de contrôler l'arôme des plats. Il diffuse des senteurs délicates qui se mêlent aux parfums naturels des aliments, créant une ambiance olfactive envoûtante. Les arômes subtils stimulent les sens et intensifient le désir de goûter les mets présentés. Le Plateau de présentation magnifique offre également une mise en scène spectaculaire. Il est capable de générer de légers mouvements, de faire tourner les sauces, de créer des volutes de fumée délicate ou d'autres effets visuels captivants. Cela crée une expérience visuelle théâtrale, ajoutant un aspect ludique à la dégustation des plats. Il est à noter que le Plateau de présentation magnifique ne modifie en aucun cas le goût ou la qualité des plats. Son pouvoir se concentre exclusivement sur la présentation visuelle et olfactive des aliments, en les rendant irrésistibles à l'œil et en éveillant les sens des convives.

Poêle à frirre enflammée : La Poêle à frirre enflammée est un objet magique d'une grande puissance et d'une utilité exceptionnelle pour les chefs cuisiniers en quête d'une cuisson maîtrisée et d'une saveur intense. Cette poêle, forgée avec un métal résistant aux températures extrêmes et ornée de motifs enflammés, est un véritable atout pour les amateurs de cuisine ardente. Lorsque vous utilisez la Poêle à frirre enflammée, son pouvoir magique se manifeste. Cette poêle est enchantée pour conférer un pouvoir de feu à la cuisson des aliments, permettant ainsi d'obtenir une cuisson parfaite, des saveurs enflammées et des textures délicieusement croustillantes. La Poêle génère une flamme magique qui enveloppe la surface de cuisson. Cette flamme est contrôlable par le chef cuisinier, lui permettant de moduler l'intensité de la chaleur selon les besoins de chaque plat. Les flammes dansantes offrent une cuisson rapide et uniforme, permettant ainsi de saisir les aliments avec précision. Les aliments sautés dans cette poêle sont délicieusement dorés, avec une caramélisation parfaite et une texture croustillante irrésistible. Les viandes sont juteuses à l'intérieur tout en étant légèrement grillées à l'extérieur, ce qui apporte une explosion de saveurs à chaque bouchée.

De plus, la Poêle offre une polyvalence dans la cuisson des aliments. Elle peut être utilisée pour saisir, frirre, griller ou même flamber les préparations culinaires. Les flammes magiques permettent de maîtriser la cuisson à des températures élevées, offrant ainsi une grande variété de possibilités pour créer des plats exquis et audacieux. Il est à noter que la Poêle nécessite une maîtrise de la magie de niveau 5 ou plus pour pouvoir en exploiter tout le potentiel. Les chefs cuisiniers expérimentés et dotés de connaissances magiques pourront tirer pleinement parti des capacités de cette poêle, en exploitant la puissance du feu pour sublimer leurs créations culinaires.

Poêle de cuisson de dragon : La Poêle de cuisson de dragon est un objet magique d'une rareté exceptionnelle et d'une utilité précieuse réservée aux magiciens de niveau 10 et plus qui souhaitent insuffler des propriétés de feu à leurs préparations culinaires. Cette poêle, forgée à partir d'un métal résistant à la chaleur extrême et ornée de symboles draconiques, est un véritable trésor culinaire. Lorsque vous utilisez la Poêle son pouvoir magique se manifeste. Cette poêle est enchantée pour conférer des propriétés de feu aux aliments qui y sont cuisinés, leur apportant une saveur et une intensité uniques. La Poêle génère une chaleur magique intense et contrôlable. Cette chaleur enveloppe les aliments, les faisant cuire avec une précision et une efficacité exceptionnelle. Les aliments cuisinés dans cette poêle acquièrent les propriétés du feu, offrant des saveurs audacieuses et des sensations gustatives envoûtantes. En utilisant la Poêle de cuisson de dragon, vous pouvez infuser les aliments avec des arômes fumés et des nuances épicées. Les viandes sont imprégnées d'une tendreté délicate, tandis que les légumes prennent une texture croustillante et une saveur légèrement grillée. Chaque bouchée est une expérience culinaire enflammée. De plus, les propriétés de feu des aliments cuisinés avec cette poêle peuvent conférer des avantages supplémentaires. Par exemple, les plats épicés peuvent apporter une sensation de chaleur réconfortante, les soupes peuvent être revitalisantes, et les boissons peuvent procurer une énergie revigorante. Ces effets supplémentaires varient en fonction des ingrédients et des techniques culinaires utilisées. Il est important de noter que la Poêle de cuisson de dragon est réservée aux magiciens de niveau 10 et plus. Elle nécessite une maîtrise de la magie culinaire et une connexion profonde avec les forces du feu pour être utilisée de manière optimale. Seuls les magiciens expérimentés après pas mal d'essais pourront exploiter tout le potentiel de cette poêle enchantée.

Potion de Vitalité : cette potion permet de rétablir la vitalité du buveur en dépit des efforts physiques, du manque de sommeil, et même du manque d'eau et de nourriture durant sept jours. Si la potion est consommée après un ou plusieurs jours d'efforts physiques ou de privation, elle annulera les effets négatifs engendrés par ces carences et maintiendra intacte la vitalité du buveur pendant un délai complémentaire pour atteindre au total sept jours. De même, la potion immunise contre les poisons et les maladies durant la période mentionnée sous haut ; tant que la potion fait son effet, le bénéficiaire récupérera les points de vie perdus au rythme de 1 par tranche de 4 heures.

Râpe de zeste parfait : La Râpe de zeste parfait est un objet magique d'une grande précision et d'une utilité exclusive réservée aux illusionnistes qui cherchent à ajouter une touche de magie aux saveurs de leurs créations culinaires. Cette râpe, forgée avec un métal finement ouvragé et ornée de motifs envoûtants, est un outil essentiel pour les illusionnistes gourmets. Lorsque vous utilisez la Râpe de zeste parfait, son pouvoir magique se manifeste. Cette râpe est spécialement enchantée pour prélever des zestes avec une précision absolue, permettant ainsi d'obtenir des zestes parfaits, pleins de saveur et d'arômes envoûtants. La Râpe de zeste parfait possède des lames tranchantes qui glissent aisément sur les agrumes. Grâce à son enchantement, elle est capable d'extraire les zestes des fruits avec une finesse incroyable, préservant ainsi les huiles essentielles qui dégagent les arômes et les saveurs caractéristiques. En utilisant cette Râpe, vous pouvez obtenir des zestes

d'une texture délicate et d'une consistance uniforme. Ces zestes sont parfaits pour apporter une note d'agrumes subtile et délicate à vos plats. Leur présence ajoute une fraîcheur et une vivacité qui rehausse les saveurs et éveille les papilles gustatives. De plus, la Râpe de zeste parfait est également capable d'amplifier les propriétés d'illusion des illusionnistes. Grâce à son enchantement, les zestes prélevés avec cette râpe peuvent être imprégnés d'une magie subtile. Lorsqu'ils sont ajoutés aux plats, ces zestes peuvent créer des illusions sensorielles, donnant l'impression de goûter à des saveurs exotiques, rares ou même imaginaires

Sac de conservation éternelle : Le Sac de conservation éternelle est un objet magique d'une grande utilité et d'une fiabilité exceptionnelle pour les aventuriers et les amoureux de la cuisine. Ce sac, fabriqué avec un matériau résistant et doté de sortilèges de préservation, est conçu pour garder les aliments frais et intacts pendant une durée indéterminée. Lorsque vous placez des aliments dans ce Sac, son pouvoir magique se manifeste. Ce sac est enchanté pour créer une zone d'isolation et de préservation qui empêche la détérioration des aliments, les gardant frais et intacts aussi longtemps que nécessaire.

Le Sac est capable de maintenir les aliments dans un état parfait de fraîcheur, qu'il s'agisse de fruits, de légumes, de viandes, de poissons ou d'autres denrées périssables. Les aliments conservés dans ce sac ne se flétrissent pas, ne pourrissent pas et ne subissent aucune altération de leur qualité gustative. De plus, Ce Sac est également doté d'une capacité d'organisation et d'expansion incroyable. Il peut contenir une quantité impressionnante d'aliments, quelle que soit leur taille ou leur forme. Le sac s'adapte à leur volume, les maintenant soigneusement rangés et prêts à être utilisés au moment opportun. Il est à noter que le Sac ne crée pas de nouveaux aliments. Il conserve uniquement les aliments qui y sont placés, préservant leur fraîcheur et leur qualité d'origine. Les aliments déjà gâtés ou de mauvaise qualité ne retrouveront pas leur état d'origine une fois placés dans le sac.

Serviette de nettoyage infini : La Serviette de nettoyage infini est un objet magique d'une utilité exceptionnelle pour ceux qui recherchent une solution de nettoyage rapide et efficace. Cette serviette, fabriquée à partir d'un tissu magique spécial, est conçue pour absorber et éliminer la saleté, la poussière et les taches de manière infinie. Lorsque vous utilisez cette serviette son pouvoir magique se manifeste. Cette serviette est enchantée pour posséder une capacité d'absorption et de nettoyage inépuisable, lui permettant de rester toujours propre et prête à être utilisée, quel que soit le nombre de fois où elle a été employée.

La serviette est incroyablement efficace pour nettoyer diverses surfaces, qu'il s'agisse de tables, de comptoirs, de miroirs, de vitres, de meubles ou même de vêtements. Elle absorbe instantanément la saleté et la poussière, laissant les surfaces impeccables et étincelantes. De plus, la Serviette de nettoyage infini est également capable de traiter les taches tenaces et les salissures les plus difficiles. Que ce soit des taches de nourriture, de vin, de graisse ou d'autres substances, la serviette les élimine efficacement, laissant les surfaces propres et sans aucune trace. Il est à noter que la Serviette ne nécessite aucun produit chimique ou détergent pour accomplir son travail. Elle fonctionne uniquement grâce à sa nature magique, ce qui en fait une solution écologique et économique pour le nettoyage. De plus, la serviette est conçue pour se régénérer d'elle-même après utilisation. Une fois la serviette utilisée, elle reprend instantanément son apparence et sa propreté d'origine, prête à être réutilisée immédiatement. Elle est donc toujours prête à être employée, sans avoir besoin d'être lavée ou entretenue.

Tablier de Cuisinier Résistant : Le Tablier de Cuisinier Résistant est un accessoire essentiel pour tous les chefs et cuisiniers en quête de protection lors de leurs aventures culinaires. Ce tablier, conçu avec des matériaux résistants et enchanté avec des sorts de protection, offre une protection optimale contre les éclaboussures et les flammes. Lorsque vous enflesez ce tablier, son pouvoir magique se manifeste. Ce tablier est enchanté pour créer une barrière protectrice autour du porteur, le protégeant des éclaboussures chaudes, des projections d'huile et même des flammes accidentelles. Le tablier est conçu pour résister à la chaleur et aux températures extrêmes. Il est capable de repousser les liquides chauds, tels que les bouillons, les sauces éclaboussantes ou les graisses brûlantes, empêchant ainsi leur contact direct avec la peau et prévenant les brûlures. De plus, ce tablier offre une protection contre les flammes. Lorsqu'il est exposé à une flamme, il déclenche un sort de protection qui éteint instantanément les flammes, empêchant ainsi le feu de se propager et de causer des dommages au porteur. Le tablier est également doté de huit poches spacieuses et pratiques, permettant au porteur de garder ses ustensiles et ses outils à portée de main. Il offre ainsi une grande fonctionnalité et facilite le travail en cuisine.

Il est important de noter que le tablier n'est pas invincible. Est ses points de vie sont au nombre de 8 il n'abaisse pas la CA. Bien qu'il offre une protection contre les éclaboussures et les flammes, il est toujours recommandé de faire preuve de prudence et de prendre les mesures de sécurité appropriées lors de la manipulation d'objets chauds ou de l'utilisation de sources de chaleur intenses.

Tablier de la Rapidité : Le Tablier de la Rapidité est un accessoire magique destiné aux chefs et aux cuisiniers qui souhaitent préparer leurs repas avec une efficacité et une rapidité accrue. Ce tablier, conçu avec un tissu spécial enchanté, possède le pouvoir d'accélérer la préparation des repas, réduisant ainsi le temps de cuisson et de préparation. Lorsque vous enflesez le tablier, son pouvoir magique se manifeste. Ce tablier est enchanté pour canaliser l'énergie magique liée à la rapidité et l'appliquer à toutes les étapes de la préparation des repas.

Le tablier augmente la vitesse de coupe, d'épluchage, de mélange, de cuisson et de tous les autres processus culinaires. Il permet aux chefs et aux cuisiniers d'accomplir leurs tâches avec une dextérité et une rapidité surhumaine, réduisant ainsi considérablement le temps nécessaire pour préparer les ingrédients et cuire les plats. Grâce au Tablier de la Rapidité, les coupes sont nettes et précises, les légumes sont épluchés en un éclair, les mélanges sont effectués avec une légèreté rythmée, et les plats cuisent à une vitesse surprenante, sans compromettre leur qualité et leur saveur. De plus, le tablier est également doté de quatre poches pratiques, qui permettent aux chefs et aux cuisiniers de garder à portée de main leurs ustensiles et leurs ingrédients essentiels. Cela contribue à une efficacité accrue et à une préparation fluide des repas. Il est important de noter que le tableau ne permet pas de sauter les étapes de préparation ou de négliger les techniques culinaires appropriées. Il accélère simplement l'exécution des tâches, tout en maintenant la qualité et l'intégrité des plats préparés.

Tablier du Chef : Le Tablier du Chef est un accessoire magique qui confère à son porteur un talent culinaire exceptionnel et une expertise en cuisine. Ce tablier, fabriqué avec un tissu spécial enchanté, est conçu pour améliorer les compétences culinaires de son porteur, lui permettant de préparer des plats délicieux avec une maîtrise inégalée. Lorsque vous enflesez le tablier du Chef, son pouvoir magique se manifeste. Ce tablier est enchanté pour stimuler les sens et les capacités culinaires de son porteur, lui offrant une compréhension intuitive des ingrédients, des techniques et des saveurs. Le tablier du Chef confère une expertise en cuisine qui va au-delà des compétences ordinaires. Son porteur est capable d'associer les saveurs de manière harmonieuse, d'ajuster les assaisonnements avec précision et de créer des plats qui ravissent les palais les plus exigeants. En portant le tablier du Chef, les compétences culinaires du porteur sont améliorées de manière spectaculaire. Il est capable de découper les ingrédients avec une précision chirurgicale, de doser les épices avec une justesse parfaite et de réaliser des techniques avancées de cuisson avec une maîtrise sans faille. De plus, le tablier du Chef augmente la créativité culinaire du porteur. Il lui permet d'expérimenter de nouvelles combinaisons d'ingrédients, de créer des plats uniques et innovants, et de surprendre ses convives avec des saveurs et des présentations extraordinaires. Le tablier du Chef est également doté d'une aura charismatique qui influence les personnes autour du porteur. Les convives sont captivés par les plats préparés, les invitant à se délecter de chaque bouchée avec enthousiasme et admiration. Il est important de noter que le talent conféré par le tablier repose sur l'expérience et les connaissances du porteur. Il amplifie et sublime les compétences culinaires existantes, mais ne remplace pas la pratique et l'apprentissage continu.

Tablier Fabuleux de Mordenkainen : Le Tablier Fabuleux est un accessoire magique d'une puissance extraordinaire qui permet à son porteur d'invoquer un Génie. Ce tablier, orné de motifs enchanteurs et de symboles mystiques, est conçu pour offrir une expérience culinaire incomparable. Lorsque vous enflesez le Tablier Fabuleux, son pouvoir magique se manifeste. Ce tablier est enchanté pour établir un lien avec le royaume des génies culinaires, leur permettant d'être invoqués par le porteur pour apporter leur expertise et leur magie à la cuisine. Une fois invoqué, le Génie apparaît dans toute sa splendeur. Il possède une connaissance profonde des techniques culinaires, des recettes exquises et des ingrédients les plus raffinés. Il est prêt à guider et à assister le porteur dans la préparation de plats exceptionnels. Le Génie est capable d'accomplir des prouesses culinaires extraordinaires. Il peut transformer des ingrédients simples en mets délicats, révéler des saveurs cachées et même créer de nouvelles recettes uniques. Sa présence en cuisine inspire la créativité et élève les plats à un niveau supérieur.

En plus de ses compétences culinaires exceptionnelles, le Génie de la cuisine apporte une touche magique à la préparation des repas. Il peut infuser les plats avec des arômes envoûtants, ajouter des épices exotiques qui ravissent les sens, et même créer des présentations spectaculaires qui émerveillent les convives. Le Tablier Fabuleux ne permet pas seulement d'invoquer le Génie de la cuisine, mais il assure également sa loyauté envers le porteur. Le Génie est dévoué à l'accomplissement des désirs culinaires du porteur et est prêt à l'assister aussi longtemps que le tablier est porté. Il est important de noter que l'invoquant du Génie demande une connaissance des sorts de magicien de niveau 6 ou plus. Le porteur doit être prêt à recevoir les conseils du Génie, à suivre ses indications et à lui fournir tous les ingrédients et à honorer la magie de la cuisine dans chaque préparation.

Tasse de l'infusion perpétuelle : La Tasse de l'infusion perpétuelle est un objet magique qui offre à son possesseur (un druide) la possibilité d'avoir une boisson chaude toujours à portée de main. Cette tasse, fabriquée avec un matériau spécial enchanté, conserve la chaleur de la boisson indéfiniment, garantissant ainsi une infusion toujours chaude et délicieuse. Lorsque vous tenez la tasse de l'infusion perpétuelle entre vos mains, son pouvoir magique se manifeste. Cette tasse est enchantée pour créer un champ d'énergie thermique qui maintient la température de la boisson constante, empêchant ainsi qu'elle ne refroidisse avec le temps. La tasse de l'infusion perpétuelle, elle restera à la température idéale pour être dégustée à tout moment. Plus besoin de vous soucier des boissons qui refroidissent trop rapidement, car cette tasse les préservera dans leur chaleur optimale. La Tasse de l'infusion perpétuelle est pratique et fonctionnelle. Elle est dotée d'un couvercle hermétique qui préserve la chaleur de la boisson et évite les déversements. Son matériau isolant permet de tenir la tasse sans se brûler, même lorsque la boisson à l'intérieur est bouillante. Il est important de noter que la Tasse de l'infusion perpétuelle conserve la chaleur de la boisson, mais ne peut pas la réchauffer si elle est déjà froide. Elle est conçue pour maintenir la chaleur, pas pour la restaurer.

Tasse inépuisable : La Tasse inépuisable est un objet magique d'une puissance exceptionnelle, réservé aux druides de haut niveau. Cette tasse, fabriquée à partir de matériaux naturels enchantés, possède la capacité unique de se remplir automatiquement avec la boisson de votre choix, offrant ainsi une source infinie de rafraîchissement. Lorsque vous tenez la Tasse inépuisable entre vos mains, son pouvoir magique se manifeste. Elle est connectée aux énergies vitales de la nature, lui permettant de puiser dans les réserves naturelles pour se remplir de la boisson désirée. Peu importe si vous souhaitez du thé, de l'eau pure ou une boisson plus exotique, il vous suffit de penser intensément à la boisson que vous désirez et la Tasse inépuisable se remplira instantanément avec celle-ci. Elle se régénère automatiquement, vous assurant une source infinie de rafraîchissement où que vous soyez. La tasse est également capable de s'adapter aux préférences individuelles. Si vous préférez votre boisson chaude ou froide, la tasse ajustera automatiquement la température pour vous offrir une expérience de dégustation optimale. De plus, la tasse possède des propriétés purifiantes et curatives. Les boissons qu'elle contient sont imprégnées d'une énergie revitalisante, favorisant le bien-être et la vitalité. Les druides qui utilisent cette tasse peuvent ressentir une connexion profonde avec la nature à travers chaque gorgée qu'ils savourent. Il est important de noter que la Tasse inépuisable est spécifiquement conçue pour les druides de haut niveau, car son pouvoir magique est étroitement lié à leur affinité avec la nature et leur maîtrise des énergies naturelles. Seuls les druides ayant atteint un niveau 7 ou plus peuvent utiliser pleinement les capacités de cette tasse.

Les Taverniers et autres Cuisiniers de Légende

	Personnage	Qualité	CA	PV	Alignement	Classe	Race	Niv	Référence / Univers
1	Durnan	Luxeux	2	105	Loyal Bon	Guerrier	Humain	12	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
2	Landroval	Magique	3	65	Neutre Bon	Rôdeur	Humain	8	"La Roue du Temps" de Robert Jordan
3	Prosper Poiredebeurré	Normal	N/A	N/A	N/A	Aucune	Humain	N/A	« L'auberge du poney fringant » La communauté de l'anneau
4	Raistlin Majere	Normal	6	75	Loyal Mauvais	Magicien	Humain	20	"Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons
5	Amos Trask	Luxeux	N/A	N/A	N/A	Aucune	Humain	N/A	"L'Assassin royal" de Robin Hobb
6	Innkeeper Garlan	Normal	N/A	N/A	N/A	Aucune	Humain	N/A	"The Wheel of Time" (La Roue du Temps) de Robert Jordan
7	Dandelion (Jaskier)	Luxeux	5	38	Neutre Bon	Barde	Humain	8	"The Witcher" d'Andrzej Sapkowski
8	Aric the Red	Indigent	N/A	N/A	N/A	Guerrier	Nain	12	"Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons
9	Olga Quickhand	Normal	4	32	Neutre Bon	Voleur	Elfe	4	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
10	Perdita Smalltoe	Indigent	N/A	N/A	N/A	Aucune	Nain	N/A	"Monstrous Regiment" de Terry Pratchett
11	Gundar Stonebeard	Normal	2	70	Loyal Bon	Guerrier	Nain	6	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
12	Serafina Pekkala	Normal	3	55	Neutre Bon	Sorcière	Humain	12	Trilogie "À la croisée des mondes" de Philip Pullman
13	Garrick Grindlebone	Luxeux	4	60	Neutre Mauvais	Voleur	Demi-elfe	4	"Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons
14	Madam Rosmerta	Luxeux	N/A	N/A	N/A	Aucune	Humain	N/A	Propriétaire du pub des 3 balais "Harry Potter" de J.K. Rowling
15	Grog Strongjaw	Indigent	2	120	Chaotique Neutre	Barbare	Goliath	15	Critical Role" (série web basée sur Donjons et Dragons)
16	Ghastly Bespoke	Magique	N/A	N/A	N/A	Nécromancien	Humain	10	"Skulduggery Pleasant" de Derek Landy
17	Hafwen Quickstep	Normal	3	50	Neutre Bon	Aucune	Elfe	N/A	"Les Cités des Anciens" de Robin Hobb
18	Roderick Stoutaxe	Normal	4	80	Chaotique Bon	Guerrier	Nain	7	"Warhammer Fantasy"
19	Merric Stonefoot	Indigent	3	55	Loyal Bon	Paladin	Nain	9	"Dragon Age" (jeu vidéo)
20	Evangeline Frostbane	Normal	4	40	Chaotique Bon	Enchanteresse	Humain	12	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
21	Elaria Stormcloak	Luxeux	5	50	Neutre Bon	Guerrière	Humain	6	"The Elder Scrolls" (jeu vidéo)
22	Thistle Mossfoot	Magique	2	35	Chaotique Neutre	Voleur	Demi-hobbit	5	"World of Warcraft" (jeu vidéo)
23	Quenya Swiftwind	Normal	3	45	Neutre Bon	Rôdeuse	Elfe	7	"The Riftwar Cycle" de Raymond E. Feist
24	Hrothgar Bloodaxe	Luxeux	2	60	Chaotique Mauvais	Barbare	Nain	8	"A Song of Ice and Fire" (Le Trône de fer) de George R.R. Martin
25	Kaelin Stoneheart	Normal	4	50	Loyal Bon	Prêtre	Humain	10	"Malazan Book of the Fallen" de Steven Erikson
26	Tamsin Fireheart	Normal	3	40	Chaotique Bon	Mage	Humain	11	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
27	Delilah Moonshadow	Indigent	4	45	Neutre Mauvais	Rôdeuse	Elfe	4	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
28	Magda Caskbreaker	Luxeux	N/A	N/A	N/A	Guerrière	Naine	6	Série "Diablo" de Blizzard Entertainment
29	Bramble Bramblefoot	Normal	2	40	Neutre Bon	Druidesse	Hobbit	7	"Chroniques de la Tour" de Laura Gallego García
30	Gilda Ironflask	Luxeux	3	55	Neutre Mauvais	Aucune	Naine	N/A	"Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons
31	Marigold Goodbarrel	Indigent	4	35	Chaotique Bon	Aucune	Demi-hobbit	N/A	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
32	Alistair Thorne	Normal	5	50	Loyal Mauvais	Aucune	Humain	N/A	"The Kingkiller Chronicle" de Patrick Rothfuss
33	Alanna Hearthfire	Luxeux	3	45	Loyal Bon	Ensorceleuse	Humain	9	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
34	Quaffing Grumblebelly	Indigent	4	50	Chaotique Neutre	Barbare	Nain	6	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
35	Mollymauk Tealeaf	Normal	3	40	Chaotique Bon	Roublard	Humain	8	"Critical Role" (série web basée sur Donjons et Dragons) Statistiques :
36	Quenarion Stoutbeard	Normal	2	60	Neutre Bon	Guerrier	Nain	5	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
37	Amara Moonshadow	Luxeux	5	50	Neutre Mauvais	Voleuse	Elfe	7	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
38	Eilian Truebrew	Indigent	N/A	N/A	N/A	Aucune	Nain	N/A	Univers de "Warhammer Fantasy"
39	Marguerite Hearthglow	Normal	3	40	Loyal Bon	Aucune	Humain	N/A	"La Guilde des magiciens" de Trudi Canavan
40	Fergus Ironhammer	Indigent	2	50	Loyal Bon	Guerrier	Nain	6	"Dragon Age" (jeu vidéo)
41	Florian Whitetop	Luxeux	4	45	Neutre Bon	Aucune	Humain	N/A	"Malazan Book of the Fallen" de Steven Erikson
42	Yara Stormbrew	Magique	3	50	Chaotique Bon	Mage	Naine	8	"World of Warcraft" de Blizzard Entertainment
43	Daven Copperpot	Normal	2	35	Chaotique Bon	Aucune	Humain	N/A	"Les Salauds Gentilshommes" de Scott Lynch
44	Garret Stormhelm	Luxeux	4	55	Loyal Bon	Paladin	Humain	7	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
45	Tully Applebottom	Indigent	5	60	Neutre Bon	Aucune	Humain	N/A	"Discworld" de Terry Pratchett
46	Brandywine Stoutbeard	Normal	3	50	Neutre Bon	Guerrier	Nain	5	"Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien
47	Roxelana Swiftfoot	Luxeux	4	45	Chaotique Neutre	Rôdeuse	Elfe	6	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
48	Thalia Silvershade	Luxeux	4	45	Neutre Bon	Chasseuse	Elfe	9	"Warcraft" de Blizzard Entertainment
49	Maeve Wildheart	Normal	3	50	Loyal Bon	Mage	Humaine	7	"Dragon Age" de BioWare
50	Lucinda Emberglow	Normal	2	40	Chaotique Bon	Magicienne	Humaine	5	"La Trilogie de l'Empire" de Raymond E. Feist et Janny Wurts

51	Quenlin Stonemug	Indigent	5	55	Loyal Bon	Aucune	Nain	N/A	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
52	Elara Brightwater	Luxueux	3	40	Neutre Bon	Ensorceleuse	Humaine	8	"The Stormlight Archive" de Brandon Sanderson
53	Orlan Ironfist	Normal	4	50	Chaotique Bon	Barbare	Nain	6	"Malazan Book of the Fallen" de Steven Erikson
54	Lily Frostwine	Indigent	3	45	Neutre Bon	Voleuse	Elfe	4	"The Broken Empire" de Mark Lawrence
55	Gideon Emberheart	Luxueux	2	60	Loyal Bon	Paladin	Humain	10	"The Lightbringer" de Brent Weeks
56	Nessa Firebrew	Normal	4	50	Chaotique Neutre	Brasseuse	Naine	7	Univers de "Warcraft" (jeu vidéo)
57	Elysia Moonwhisper	Indigent	4	40	Loyal Bon	Ensorceleuse	Elfe	6	"The Elder Scrolls" (jeu vidéo)
58	Haelga Stoutbeard	Normal	3	50	Neutre Bon	Guerrière	Naine	8	"A Song of Ice and Fire" (Le Trône de Fer) de George R.R. Martin
59	Thorin Chênetroll	Luxueux	2	45	Chaotique Bon	Guerrier	Nain	6	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
60	Calypso Maréebleue	Magique	5	60	Chaotique Bon	Pirate	Humaine	7	"Pirates des Caraïbes" (univers cinématographique)
61	Esméralda Sirococo	Indigent	3	35	Neutre Mauvais	Aucune	Humaine	N/A	"Discworld" de Terry Pratchett
62	Grimbeorn le Vieil	Normal	2	55	Loyal Bon	Druide	Humain	12	"Le Hobbit" de J.R.R. Tolkien
63	Baldric Brasfort	Normal	4	40	Chaotique Neutre	Guerrier	Humain	5	"Dragonlance" de TSR et Donjons et Dragons
64	Roscoe Pinebarrow	Indigent	3	45	Loyal Bon	Aucune	Humain	N/A	"The Kingkiller Chronicle" de Patrick Rothfuss
65	Agnes Fougèreverde	Luxueux	4	50	Chaotique Bon	Magicienne	Humaine	9	"Les Chroniques du Monde Émergé" de Licia Troisi
66	Gwendolyn Brassenoix	Indigent	5	55	Neutre Bon	Voleuse	Naine	6	"Le Livre des Étoiles" d'Erik L'Homme
67	Aloysius Cumberbatch	Luxueux	4	40	Neutre Mauvais	Aucune	Humain	N/A	Série "Les Annales du Disque-Monde" de Terry Pratchett
68	Garth Silverlock	Normal	3	45	Neutre Bon	Magicien	Humain	10	"Les Enfants de Hurin" de J.R.R. Tolkien
69	Althea Fairbreeze	Normal	4	40	Loyal Bon	Ensorceleuse	Elfe	7	"Les Cités des Anciens" de Robin Hobb
70	Thranduil Galadrielson	Luxueux	2	50	Chaotique Bon	Rôdeur	Elfe	9	Univers de "Warhammer Fantasy"
71	Felicity Coppersmith	Normal	5	55	Chaotique Bon	Forgeronne	Naine	6	"Aubry & Tenebris" de Patrick McSpere
72	Branwen Stoneheart	Indigent	4	45	Neutre Bon	Guerrière	Naine	8	"Dragon Age" (jeu vidéo)
73	Finnegan O'Malley	Luxueux	3	40	Chaotique Neutre	Aucune	Humain	N/A	"Le Trône de Fer" de George R.R. Martin
74	Garret Ironwood	Normal	4	50	Loyal Bon	Druide	Humain	5	"A Song of Ice and Fire" (Le Trône de fer) de George R.R. Martin
75	Sven Bloodaxe	Normal	2	60	Chaotique Bon	Barbare	Nain	6	"Warhammer Fantasy"
76	Greta Fireforge	Indigent	3	45	Neutre Bon	Forgeronne	Naine	7	"Dragon Age" (jeu vidéo)
77	Mortimer Hearthfire	Luxueux	4	50	Loyal Bon	Aucune	Humain	N/A	"Elder Scrolls" (jeu vidéo)
78	Gwenneth Silverleaf	Normal	4	40	Neutre Bon	Rôdeuse	Elfe	8	"World of Warcraft" (jeu vidéo)
79	Thalric Blackthorn	Normal	3	50	Chaotique Bon	Assassin	Humain	6	"Malazan Book of the Fallen" de Steven Erikson
80	Elara Whitewing	Luxueux	2	45	Loyal Bon	Prêtresse	Humaine	9	"The Stormlight Archive" de Brandon Sanderson
81	Bartleby Stoutfoot	Indigent	5	60	Chaotique Bon	Aucune	Nain	N/A	"Dungeons & Dragons" (jeu de rôle)
82	Thistle Bramblethorn	Normal	3	35	Neutre Bon	Voleuse	Hobbit	5	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
83	Agatha Hearthfire	Luxueux	4	55	Chaotique Neutre	Ensorceleuse	Humaine	7	"Eragon" de Christopher Paolini
84	Roscoe Quickfoot	Indigent	3	45	Loyal Bon	Voleur	Demi-hobbit	6	"Les Annales du Disque-Monde" de Terry Pratchett
85	Hrothgar Stonebeard	Normal	2	50	Neutre Bon	Guerrier	Nain	7	"Pathfinder" de Paizo Publishing
86	Elara Swiftwind	Luxueux	4	40	Chaotique Bon	Chasseuse	Elfe	6	"Warcraft" de Blizzard Entertainment
87	Sigrun Frostbeard	Normal	4	45	Loyal Bon	Guerrière	Naine	8	"The Elder Scrolls" de Bethesda Softworks
88	Haelen Brightleaf	Normal	4	40	Neutre Bon	Druide	Elfe	7	"Les Héros de l'Olympe" de Rick Riordan
89	Arvel Ironfoot	Luxueux	3	50	Chaotique Bon	Guerrier	Nain	6	"Les Royaumes oubliés" de TSR et Donjons et Dragons
90	Alysande LeBlanc	Normal	2	45	Loyal Bon	Aucune	Humaine	N/A	"Le Sang des Quatre" de C.S. Quill (pseudonyme de Cassandra O'Donnell)
91	Galadriel Moonshadow	Magique	5	60	Chaotique Bon	Ensorceleuse	Elfe	8	World of Warcraft de Blizzard Entertainment
92	Mat Cauthon	Luxueux	4	55	Chaotique Neutre	Aucune	Humain	N/A	"La Roue du Temps" de Robert Jordan
93	Zephyr Dawnwhisper	Normal	3	45	Loyal Bon	Aucune	Elfe	N/A	"Dungeons & Dragons Player's Handbook" (5th Edition)
94	Brynhildr Stormblade	Indigent	2	50	Neutre Bon	Guerrière	Naine	5	"Warhammer Fantasy Roleplay" de Games Workshop
95	Merric Stoutbeard	Normal	4	40	Chaotique Bon	Guerrier	Nain	6	"Forgotten Realms" de TSR et Donjons et Dragons
96	Eamon Redd	Luxueux	3	45	Loyal Bon	Aucune	Humain	N/A	"The Kingkiller Chronicle" de Patrick Rothfuss
97	Mirielle Fairweather	Normal	4	50	Chaotique Bon	Ensorceleuse	Humaine	6	"Mistborn" de Brandon Sanderson
98	Gilly Wren	Luxueux	5	55	Neutre Bon	Aucune	Humaine	N/A	"A Song of Ice and Fire" (Le Trône de fer) de George R.R. Martin
99	Elysian Blackthorn	Normal	4	40	Neutre Bon	Ensorceleur	Humain	9	"Malazan Book of the Fallen" de Steven Erikson
100	Alysia Emberheart	Normal	4	50	Loyal Bon	Paladin	Humaine	8	"The Riyria Revelations" de Michael J. Sullivan

Tableau des Propriétaires

D20	Type	Description
1		Terrible grippe-sous, facturant pour chaque commodité. Par exemple, ses frais de fenêtre comprennent des frais pour avoir une fenêtre, ouvrir la fenêtre, regarder par la fenêtre, les carafes d'eau, les bougies parfumées, la couverture pour les chevaux etc.
2		Un commérage compulsif ; (1d6) 1 : Qu'il y a un dragon pas loin 2 : Le patron de l'auberge voisine est en fait une femme 3 qu'il a tué un lion argenté dans sa jeunesse 4 qu'il a des talents cachés de musicien 5 qu'il avoue avoir toujours rêvé de vivre la grande aventure 6 qui connaît le lieu d'un trésor fabuleux où se cache une épée enchantée. Si les aventuriers ne peuvent pas partager avec lui des nouvelles croustillantes, il inventera des secrets scandaleux à transmettre à leur sujet.
3		Dirige un tripot illégal avec (1d6) 1 : courses d'escargots ; 2 : boxe de Pixie ; 3 : Essais à la roulette russe Avec du vin empoisonné ; 4 : empilement de tortues ; 5 : un jeu d'une complexité époustouflante impliquant des Tuiles illustrées, quatre balles colorées et un singe âgé avec une baguette ; 6 : un jeu de devinettes pour enfant.
4		Dirige l'auberge seul ; tous les autres membres du personnel sont Lui-même dans des costumes et des voix différents. La plupart des déguisements sont bons, mais lorsqu'il est agité, il a tendance à oublier quel rôle il joue.
5		1 Ne connaît pas la valeur de l'argent ; aussi susceptibles de donner des Boutons azzen bois que des pièces d'or en monnaie. 2 L'aubergiste est un prince bâtard muet est discourtois chassé du palais pour son handicap. 3 Vieux chevalier qui a perdu en duel lors d'un tournoi à cheval son honneur et ses terres.
6	Magique	En fait un maître magicien ; être aubergiste est une distraction passagère dont il finira par se lasser.
7	Pauvre	Toutes les boissons sont distillées à partir de diverses sécrétions de monstres conservés dans la grange. Il peut produire une gamme remarquable de liquides alcooliques, narcotiques, hallucinogènes et alchimiques. Et sert parfois en guise de beurre des excréments de la basse-cour.
8	Luxueuse	L'auberge est en travaux. Les prix des chambres sont fonction de leurs états, et le propriétaire peut réaliser des travaux sur mesure et de répondre à de nombreux goûts exotiques.
9		Adorateur secret de (1d6) 1 : Kepipsky, dieu des écureuils ; 2 : Lolth déesse araignée ; 3 : Graz'zt (prince démon) 4 : Du Modron Primus ; 5 : un rocher de forme bizarre ; 6 : une certaine nuance de la couleur bleue.
10		1 Généreux et gentil, mais il a un tic nerveux qui le fait échouer à chaque jet de charisme dirigé vers lui. 2 Sert des plats aléatoires Celui qui se met à manger avec appétit se mettra aussitôt à changer de couleur, de taille et de forme. Il devient tour à tour vert, bleue, rose, géant, minuscule, rond, carré, poilu, écaillé, etc. l'aubergiste est horrifié et s'excuse platement.
11		Cuit les invités gênants dans des pâtisseries fines qu'il sert au petit déjeuner. Parfois, il néglige d'enlever tous leurs bijoux.
12		C'est secrètement trois gobelins debout les uns sur les autres, créant une illusion sur eux-mêmes. Ils ont été exilés provisoirement de leur royaume jusqu'à ce qu'ils apprennent une leçon précieuse.
13		Déteste les habitants du Sud / du Nord / de l'Ouest / de l'Est (selon le cas) ; a pourtant des malentendus fondamentaux sur la culture du groupe détesté qu'il n'abandonnera pas. Espion occasionnel du roi, il a des pigeons voyageurs dans sa chambre pour alerter contre toutes intrusions.
14		Exploitation d'une prison clandestine pour (1d6) 1 : espions d'une nation voisine ; 2 : fées essayant de se faire passer pour des mortelles ; 3 : criminels qui essaient d'aller tout droit ; 4 : prisonniers évadés d'une nation voisine ; 5 : expériences vivantes d'un magicien local ; 6 : créatures intelligentes d'au-delà d'une faille dimensionnelle.
15		1 Naïf Croit que toutes les femmes sont les parangons de la vérité et de la bonté, et que les hommes qui voyagent avec elles sont des crapules prédateurs. 2 Chasseur cherche des peaux et des têtes de monstres exotiques comme trophées pour les montrer à ses invités Mais certains finissent parfois dans l'assiette...
16	Indigente	1 suspecte que les aventuriers sont des inspecteurs de la Guilde des ravitailleurs des brasseurs et valets d'écurie ; un corps de guilde qu'il cherche désespérément à rejoindre. 2 Il est connu pour son pot-au-feu succulent et comme maladroit expert avec des accidents fréquents 3 Ancien mendiant qui à tous perdu il restaure progressivement cette auberge délabrée.
17		1 Insiste pour que tous les nouveaux clients se battent contre lui : les gagnants obtiennent leur logement gratuitement, les perdants doivent payer cinq fois le tarif de la nuit. 2 l'aubergiste est un archéologue qui cherche à explorer une ruine ancienne située sous l'auberge. Il dit aux aventuriers qu'il cherche à déchiffrer une énigme qui révélera l'emplacement d'une relique sacrée. Il offre une nuit gratuite en échange de leur aide
18		Se méfie des étrangers et des clients réguliers également parce qu'il fuit (1d6) 1 : une bande de criminels ; 2 : une belle épouse au passé mystérieux ; 3 : une mère autoritaire ; 4 : un ogre qui garde le foie du propriétaire dans une jarre ; 5 : sept cousins qui veulent savoir ce qu'il est advenu de la fortune familiale ; 6 : un dieu qu'il a offensé.
19		1 Collectionneur : Vole ses invités et clôture ses biens volés du jour au lendemain pour payer son obsession pour les figurines érotiques en corne de monstre légendaire. 2 Ancien baroudeur et marin il s'est sorti de pas mal d'embrouille, il sert un rhum corsé et des blagues hilarantes 3 Perfectionniste il cherche à réaliser le plat le plus délicieux du monde, mais il a besoin d'une muse pour y parvenir et trouver aussi un jardin caché où se cache les fruits et les légumes pour son plat enchanté.
20		1 Pas le vrai propriétaire, qui est attaché dans la cave. 2 Le propriétaire à quelques servantes, garçon d'écurie, et palefreniers, cuisiniers et autres femmes de chambre qui sont sous leur apparence humaines des golems qu'il dirige

La Transmutation – Altération & Autres Magies

L'école de Transmutation – (Altération)

Les sorts nécessaires à la transmutation pour pouvoir créer des aliments simples ou préparés

Dans le monde fantastique d'Advanced Dungeons and Dragons, les sorts de transmutation sont parmi les plus puissantes et les plus recherchées.

Les magiciens qui maîtrisent cette école de magie sont capables de changer la forme et la substance de la matière elle-même, prévoyant des objets magiques, modifiant la nature des créatures et des éléments, et même transformant leur propre corps. Dans ce petit traité, nous explorons les différentes facettes de la transmutation et de ses sorts, afin que vous puissiez devenir un mage plus compétent et plus sage. Tout d'abord, il est important de comprendre la nature de la transmutation. Cette école de magie est basée sur la capacité à modifier les propriétés physiques et chimiques des objets et des êtres vivants. Les sorts de transmutation peuvent changer la texture, la couleur, la dureté, la température et bien d'autres aspects de la matière. Certaines sortes peuvent également altérer la structure moléculaire des objets, prévoir des transformations radicales comme la création d'objets magiques ou la transformation d'une créature en une autre forme.

Les sorts d'Altération sont souvent divisés en deux catégories principales :

Les sorts de **changement** et les sorts de **création**. Les sorts de changement modifient la nature des objets existants, en les transformant en quelque chose de nouveau ou en altérant leurs propriétés. Par exemple, le sort "Pierres en chair" permet de transformer des pierres en chair vivante, tandis que le sort "Changement de forme" permet à un magicien de changer sa propre forme pour se fondre dans l'environnement. Les sorts de création, quant à eux, permettent de créer de nouveaux objets à partir de matière brute. Par exemple, le sort "Création d'eau" permet de créer de l'eau potable à partir de rien, tandis que le sort "Création de nourriture" permet de créer des aliments nutritifs pour nourrir les aventuriers fatigués.

Il est important de noter que les sortes de transmutation sont souvent très complexes et atteignent une grande concentration et une compréhension précise de la nature de la matière que l'on cherche à transformer. Les magiciens qui pratiquent la transmutation doivent également faire preuve d'une grande prudence, car les changements qu'ils provoquent peuvent avoir des effets imprévus et indésirables. Enfin, il est important de noter que la transmutation est une école de magie très recherchée, et que les magiciens qui la maîtrisent sont souvent très puissants et influents. Les sortes de transmutation peuvent être utilisées pour créer des artefacts magiques, pour renforcer la résistance de créatures alliées, pour détruire des ennemis, ou même pour modifier la structure de la réalité elle-même. Cependant, il est important de se rappeler que toutes les sortes de transmutation ont leurs limites et leurs dangers. Les magiciens doivent faire preuve de prudence lorsqu'ils pratiquent cette école de magie, en veillant à ne pas altérer la nature de manière excessive ou à causer des effets indésirables. De plus, certaines sortes de transmutation peuvent avoir des effets permanents sur les objets ou les créatures qu'ils ciblent, ce qui peut avoir des conséquences imprévues à long terme.

Par exemple, le sort "Changement de forme" permet à un magicien de changer sa propre forme pour se fondre dans l'environnement ou d'imiter une créature spécifique. Cependant, si le magicien utilise ce sort trop souvent ou pendant de longues périodes, il peut subir des effets secondaires indésirables, tels qu'un déséquilibre hormonal ou une déformation permanente de ses traits physiques. De même, le sort "Création de nourriture" permet à un magicien de créer de là à partir de rien, ce qui peut être nourri très utile pour une équipe d'aventuriers affamés. Cependant, si le sort est utilisé trop souvent, il peut avoir des effets sur l'écosystème local et l'appauvrir, car il crée de la matière organique sans être provoqué à la chaîne alimentaire naturelle.

Enfin, certaines sortes de transmutation peuvent avoir des effets permanents sur les objets ou les créatures qu'ils ciblent. Par exemple, le sort "Pierres en chair" permet de transformer des pierres en chair vivante, mais cela peut avoir des conséquences imprévues si le magicien n'est pas capable de contrôler la créature nouvellement créée. De même, le sort "Métal en chair" peut être utilisé pour transformer des objets en créatures vivantes, mais cela peut entraîner des problèmes de comportement et de santé pour la créature. En résumé, il est important de se rappeler que la transmutation, comme toutes les formes de magie, a ses limites et ses dangers. Les magiciens doivent faire preuve de prudence et de compréhension lorsqu'ils pratiquent cette école de magie, en veillant à ne pas altérer la nature de manière excessive ou à causer des effets indésirables à long terme.



Liste de sorts utiles pour cuisiner

Sort	Niv	Incantation	Concentration	Rituel	Description
Transformation	0	1 action			Un oiseau peut être transformé en chauve-souris, la chauve-souris en écureuil volant par l'application d'une autre transformation,
Épice	0	1 action			La magie de celui-ci épice réellement la nourriture ou la boisson. Ainsi, du gingembre, du poivre et des épices similaires peuvent être ajoutés pour donner de la saveur et du goût (ou les masquer)
Germination	0	1 action			Provoque une accélération de la croissance des plantes, en particulier en ce qui concerne la germination des semences de plantes.
Humidification	0	1 action			La zone concernée est imprégnée par une humidité (comme celle d'un brouillard) qui laisse tout ce qui se trouve dans la zone humide
Nettoyage	0	1 action			Permet de retirer les taches, la saleté et les débris des sols, des murs, des fenêtres, de la vaisselle, etc. La surface ciblée est alors impeccable
Réchauffement	0	1 action			Provoque le réchauffement d'un liquide ou d'un solide. La température augmentera d'environ 5°C
Refroidissement	0	1 action			Permet au magicien d'abaisser d'environ 5°C la température d'une substance, non vivante, liquide ou solide. L'effet du rafraîchissement ne dure qu'un instant, a
Rafraîchissement	0	1 action			Donne une nouvelle vie ou apporte de la fraîcheur à l'objet désiré. La magie s'applique à la nourriture et aux boissons comme le lait, la bière, la viande ou des légumes crus
Rassemblement	0	1 action			Rassemble de nombreux petits objets en une pile. Par exemple, si des clous, des noisettes
Salage	0	1 action			Provoque un saupoudrage de sel fin apparaissent magiquement et tombant sur l'objet ciblé
Saveur	0	1 action			Permet au magicien de donner à la cible une saveur différente, meilleure ou plus intense. Une simple bouillie pourra ainsi avoir le goût d'une bisque de homard
Séchage	0	1 action			Enlève l'humidité et l'excès de buée des matériaux qui se trouvent dans la zone d'effet. C'est très utile pour les vêtements, les herbes et les travaux de nettoyage
Caillage	0	1 Action			La magie fait cailler le lait et accélère la détérioration ou le flétrissement.
Renversement	0	1 action			Permet de verser ou de vider plusieurs flacons, bouteilles dans des verres, des chaudrons ou des casseroles.
Druidisme	0	1 action			Permet d'obtenir divers effets mineurs en rapport avec la nature (prévision météo, floraison, effet sensoriel, etc).
Serviteur invisible	1	1 action			Un serviteur invisible est un valet non-visible créé pour rendre service au magicien
Baies nourricières	1	1 action			Créer jusqu'à 10 baies qui redonnent 1 pv chacune et gardent leur pouvoir durant 24 heures.
Création ou destruction d'eau	1	1 action			Le Clerc crée ou détruit jusqu'à 40 litres d'eau (+40 litres/niv).
Purification de nourriture et d'eau	1	1 action		Rituel	Purifie et enlève tous poisons et maladies de nourriture et boissons non magiques dans une sphère de 1,50 m de rayon.
Agrandissement Rapetissement	2	1 action	Concentration		Double ou réduit de moitié la taille d'une créature ou d'un objet
Communication avec les plantes	3	1 action			Le lanceur peut communiquer avec des plantes à 9 m, et transforme un terrain difficile en un terrain ordinaire ou l'inverse.
Manne	3	1 tour			Le clerc fait apparaître de l'eau et de la nourriture.
Paralyse Animale	3	1 action			Paralyse de 1 à 4 animaux. Les animaux affectés sont normaux ou de taille géante : mammifères, oiseaux. Les monstres ne sont pas affectés
Croissance végétale	3	1 action ou 8 heures			Les plantes dans la zone croissent avec vigueur, ou sur une année les plantes produisent deux fois plus de nourriture.
Métamorphose	4	1 action	Concentration		Transforme une cible en une nouvelle forme de bête de FP/niveau au plus égal au FP/niveau de la cible.
Instant Gourmet	4	1 action	Illusion		Modifie la perception de la nourriture pour qu'elle apparaisse et ait le goût d'un autre plat
Croissance Animale	5	1 action			Le druide peut doubler la taille de 8 animaux maximum,
Animation d'objets	5	1 action	Concentration		Anime jusqu'à 10 objets non magiques et contrôle leurs actions jusqu'à 150 m (+2 objets/niv).
Télékinésie	5	1 action	Concentration		Déplace une créature (taille TG max) ou un objet (jusqu'à 500 kg) par la pensée en cas de jet d'opposition réussi.

Festins des Héros	6	1 action			Le Clerc Produire un grand festin qui sera servi à autant de créatures que le clerc a de niveaux
Sphère Glaciale d'Otiluke	6	1 Action			Créer un globe de matière d'une température de zéro absolu (-273°C), température qui se diffuse au contact de l'eau ou d'un liquide principalement composé d'eau
Invocation Animale	6	1 action			Le druide peut invoquer jusqu'à 8 animaux du type qu'il désire et annonce au moment de l'invocation, à condition que le type d'animal soit dans la portée du sort
Contrôle du climat	8	10 minutes	Concentration		Modifie progressivement les conditions climatiques en extérieur (précipitation, température et force du vent).
Métamorphose suprême	9	1 action	Concentration		Transforme une créature ou un objet en une nouvelle forme (créature <-> objet) de FP/niv au plus égal au FP/niveau de la création



Transformation (Altération) Zone d'effet : Un objet Temps d'incantation : 1/10 segment

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, l'incantateur transforme un petit objet en un autre. Seuls les plantes et les animaux sont affectés et le changement doit s'opérer dans le même monde. Par conséquent, un morceau de parchemin peut être changé en un carré de tissu aux couleurs vives, puis le tissu peut être transformé en une rose par l'utilisation d'une deuxième transformation. De la même façon, un oiseau peut être transformé en chauve-souris, la chauve-souris en écureuil volant par l'application d'une autre transformation, et ainsi de suite. Chaque transformation requiert une application du tour mineur. Le tour mineur ne provoque pas de modification de taille/volume de plus de 50%, en plus ou en moins, et la durée de base de l'effet est de 1 tour. Si le changement est radical, la durée sera alors réduite en fonction ; c'est-à-dire que la transformation d'un objet non-vivant en un objet vivant ne durera que 1 round. D'un autre côté, une altération très légère comme un changement de couleur pourra durer une journée, voire plus. Tant que des petites créatures à l'intelligence animale non magiques normales sont visées, il n'y a pas à effectuer de jet de protection contre les sorts. Typiquement, un mot magique est prononcé tandis que la main effectue une passe au-dessus de l'objet à affecter.

Épice (Évocation) Zone d'effet : Un objet Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : à la différence du tour mineur saveur, la magie de celui-ci épice réellement la nourriture ou la boisson. Ainsi, du gingembre, du poivre et des épices similaires peuvent être ajoutés pour donner de la saveur et du goût (ou les masquer). Des fines herbes telles que des feuilles de laurier, de l'ail, du persil et ainsi de suite peuvent de même être évoquées par ce tour mineur. La quantité est suffisante pour épicer de la nourriture ou de la boisson pour environ une douzaine de personnes. Les épices (ou herbes) apparaissent au-dessus de l'objet ciblé, sous forme de fine poudre ou de paillettes, puis lui tombent dessus, et ajoutent leur substance au plat ou à la boisson. Une comptine fredonnée fait office de composante verbale tandis que la main fait un geste d'effritement et de saupoudrage.

Germination (Altération) Zone d'effet : 1 m3 Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur provoque une accélération de la croissance des plantes, en particulier en ce qui concerne la germination des semences de plantes. Une fois incanté, le tour mineur provoque la germination de graines, une croissance de 2 à 3 cm des germes ou la floraison de bourgeons, etc. Ce tour mineur peut faire mûrir les fruits et les légumes (ou les passer de l'état mur à l'état pourri). L'incantateur émet un son susurrant tandis que sa main effectue des mouvements de binage.

Humidification (Évocation) Zone d'effet : 1 m3 Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : quand ce tour mineur est lancé, la zone concernée est imprégnée par une humidité (comme celle d'un brouillard) qui laisse tout ce qui se trouve dans la zone humide au toucher. Ceci est utile pour des tas de choses. C'est rude pour un parchemin et cela rend les substances difficiles à enflammer. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet du tour mineur d'humidification sera enveloppé d'un léger brouillard et tous les objets dans ce brouillard, quoique toujours visibles, perdront de leur netteté. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est un hullement grave ou une comptine fredonnée et la composante somatique est un geste de la main vers le haut, avec les doigts croisés.

Nettoyage (Abjuration) Zone d'effet : 3 m2 Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : ce tour mineur permet à son incantateur de retirer les taches, la saleté et les détritiques des sols, des murs, des fenêtres, de la vaisselle, etc. La surface ciblée est alors impeccable, mais il faut faire attention pour ne pas retirer les pigments colorés et substances similaires, ainsi un seul type de substance sera généralement traité avec une application. La composante verbale est un faible souffle d'air et la composante somatique est un mouvement circulaire de la main.

Réchauffement (Évocation) Zone d'effet : cube de 30 cm d'arête Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : ce tour mineur est le même que refroidissement, mais il provoque le réchauffement d'un liquide ou d'un solide. La température augmentera d'environ 5°C. Le tour mineur ne modifiera jamais la température normale de créatures vivantes. La composante verbale est un son comme « ehhhh » tandis que l'incantateur se frotte vigoureusement les mains.

Refroidissement (Évocation) Zone d'effet : cube de 30 cm d'arête Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : un tour mineur de cette nature permet au magicien d'abaisser d'environ 5°C la température d'une substance, non vivante, liquide ou solide. L'effet du rafraîchissement ne dure qu'un instant, après lequel la température remonte lentement à son niveau normal. La composante verbale est un léger sifflement et la composante somatique est un geste du pouce vers le bas.

Rafraîchissement (Enchantement/Charme) Zone d'effet : 1 m3 Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : grâce à ce tour mineur, son lanceur donne une nouvelle vie ou apporte de la fraîcheur à l'objet désiré. La magie s'applique à la nourriture et aux boissons comme le lait, la bière, la viande ou des légumes crus. Elle fonctionne aussi avec des légumes cuisinés, des fleurs, des herbes, etc. Bien que magie aille jusqu'à retirer la pourriture superficielle, qu'elle ravive les fleurs fanées et ainsi de suite, elle n'est pas aussi efficace qu'un sort de purification de l'eau et des aliments et ne dure qu'une heure. La cible doit être de taille relativement petite, c'est-à-dire un tonnelet de boisson, un mouton, un boisseau de légumes, etc. Utilisé sur une créature affectée par une magie telle que purification de l'eau et des aliments, le tour mineur inflige 1-4 points de dégâts. La composante verbale est un son de « mmmmmmm », tandis que la main effectue un symbole mystique en formant un cercle avec l'index et le pouce, les autres doigts étant tendus et écartés.

Rassemblement (Altération) Zone d'effet : 1 m2 Temps d'incantation : 1/6 segment

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de rassembler de nombreux petits objets en une pile. Par exemple, si des clous, des noisettes, des papiers ou des objets semblables sont éparpillés, la magie pourra les rassembler. Le tour mineur peut être utilisé de façon sélective, mais seuls les objets du type sélectionné seront rassemblés au moyen d'un rassemblement.

Salage (Évocation) Zone d'effet : Un objet Temps d'incantation : 1/6 segment

Explication/Description : le tour mineur provoque un saupoudrage de sel fin apparaissant magiquement et tombant sur l'objet ciblé – un ragoût ou un baril rempli d'un stock de poisson à conserver. L'objet doit être de taille raisonnable – jusqu'à une zone d'approximativement 25 cm² ou environ 100 litres de liquide. Des précautions doivent être prises pour éviter de saler trop si l'objet concerné est très petit ou pas assez s'il est trop grand. Les créatures sur lesquelles le sel a un effet négatif (comme une limace géante) reçoivent 1-4 points de dégâts dus à ce tour mineur. Incanté sous l'eau, ce tour mineur créera une petite quantité d'eau salée, environ ½ litre ; à moins d'être renfermée, l'eau salée se dispersera rapidement dans l'eau l'entourant. La composante verbale est le bruit d'un baiser, produit tandis que la main effectue le geste de saupoudrer.

Saveur (Enchantement/Charme) Zone d'effet : Un objet Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : ce tour mineur permet au magicien de donner à la cible une saveur différente, meilleure ou plus intense. Une simple bouillie pourra ainsi avoir le goût d'une bisque de homard, mais l'enchantement n'affectera ni la qualité ni la salubrité. De la nourriture avariée restera avariée ; une boisson empoisonnée le restera (bien qu'un goût trahissant la présence du poison puisse ainsi être masqué). La composante verbale est un bruit de baiser et la composante somatique est le geste de mélanger.

Séchage (Abjuration) Zone d'effet : 1 m3 Temps d'incantation : ½ segment

Explication/Description : ce tour mineur enlève l'humidité et l'excès de buée des matériaux qui se trouvent dans la zone d'effet. C'est très utile pour les vêtements, les herbes et les travaux de nettoyage. Ce tour mineur ne peut pas être utilisé sous l'eau. La composante verbale est similaire à celle du tour mineur humidification, et la composante somatique est un mouvement d'essorage réalisé avec les deux mains.

Caillage (Enchantement/Charme) Zone d'effet : Un objet Temps d'incantation : 1/6 segment

Explication/Description : ce tour mineur a des effets plus larges que son nom le laisse entendre, puisqu'il affecte en fait plusieurs aliments et boissons. La magie fait cailler le lait et accélère la détérioration ou le flétrissement, mais ne provoque pas la corruption de l'eau et des aliments comme le sort. L'effet sur l'objet est permanent. A part cela, il est similaire au tour mineur de rafraîchissement. L'incantateur produit le bruit d'un vomissement tandis qu'il pointe son pouce vers le bas.

Renversement (Altération) Zone d'effet : Un récipient Temps d'incantation : 1/6 segment

Explication/Description : opposé au tour mineur rassemblement, ce tour mineur permet au magicien de faire se répandre le contenu d'un récipient. Le récipient ciblé est vraiment renversé par le tour mineur mais comme la magie du tour mineur n'est pas puissante, elle n'affecte pas les récipients magiques ou ceux de plus de 4 dm3. Les solides ou les liquides contenus dans le récipient ciblé s'éparpillent au dehors de ce dernier s'il n'est pas fermé ou capsulé de façon sûre. Pour mettre la magie en œuvre, l'incantateur fait le bruit « hou-ho » tandis qu'il effectue un geste brusque de la main.

Druidisme Niveau 0 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres Composantes : V, S Durée : instantanée

En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :

- Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.
- Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.
- Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1,50 mètre d'arête.
- Vous éteignez ou allumez instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.

Serviteur invisible (Conjuration/Appel) Niveau : 1 Composantes : V, S, M

Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment Durée : 6 tours + 1 tour/niveau Jet de protection : Aucun Zone d'effet : 3" de rayon autour du lanceur de sort

Explication/Description : un serviteur invisible est un valet non-visible créé pour rendre service au magicien : ouvrir les portes, nettoyer, porter quelque chose, faire le lit, etc. Ce valet est en fait une force, peu puissante, mais qui obéit aux ordres du magicien. Ce serviteur peut porter 200 pièces d'or (10 kg) au maximum et deux fois plus en tirant sur une surface relativement lisse. Il peut ouvrir seulement les portes, tiroirs, couvercles, etc. normaux. La force créée n'a pas de forme et ne peut donc pas être « habillée ». Un serviteur invisible ne combat jamais et ne peut pas être tué car c'est une force plus qu'une créature. Il peut être magiquement dissipé ou éliminé quand il subit 6 points de vie de dégâts magiques. Les composantes matérielles de ce sort sont un bout de ficelle et un morceau de bois.

Baies nourricières Niveau 1 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : contact Composantes : V, S, M (une branche de gui) Durée : instantanée

Jusqu'à dix baies imprégnées de magie apparaissent dans votre main pour la durée de leur potentiel (voir ci-dessous). Une créature peut utiliser son action pour manger une baie. Manger une baie rend 1 point de vie, et la baie est suffisamment nourrissante pour sustenter une créature pour une journée. Les baies perdent leur potentiel si elles n'ont pas été consommées dans les 24 heures qui suivent le lancement du sort.

Création ou destruction d'eau

Niveau 1 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres Composantes : V, S, M (une goutte d'eau pour la création d'eau ou quelques grains de sable pour la destruction d'eau) Durée : instantanée

Sois-vous créez, soit vous détruisez de l'eau.

Création d'eau. Vous créez jusqu'à 40 litres d'eau pure dans un contenant ouvert à portée. Vous pouvez sinon choisir de faire tomber l'eau sous forme de pluie dans un cube de 9 mètres d'arête à portée, éteignant ainsi les flammes non protégées de la zone.

Destruction d'eau. Vous détruisez jusqu'à 40 litres d'eau présente dans un contenant ouvert à portée. Sinon, vous pouvez choisir de supprimer le brouillard dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous créez ou détruisez 40 litres d'eau supplémentaires, ou augmentez la taille du cube de 1,50 mètre d'arête, pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

Aquagenèse (Altération) Réversible

Niveau : 1 Composantes : V, S, M Portée : 1" Temps d'incantation : 1 round Durée : Permanente Jet de protection : Aucun Zone d'effet : 750 litres maximum

Explication/Description : en lançant ce sort, le clerc peut créer 15 litres d'eau par niveau qu'il a atteint ; soit 30 l au niveau 2, 45 l au niveau 3, etc. L'eau est claire et potable (elle ressemble à de l'eau de pluie). L'eau créée dure jusqu'à évaporation naturelle ou jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. L'eau peut être créée dans un endroit qui pourra contenir jusqu'à 0,75 m3. On ne peut pas créer de l'eau à l'intérieur d'une chose vivante. L'inverse du sort, destruction d'eau, fait disparaître l'eau sans aucune trace (comme de la vapeur), pour une même quantité par niveau du clerc. Le sort demande au moins une goutte d'eau ou une pincée de poussière comme composante matérielle : la goutte d'eau pour la création, la poussière pour la destruction.

Purification de nourriture et d'eau Niveau 1 - transmutation (rituel) Temps d'incantation : 1 action Portée : 3 mètres Composantes : V, S Durée : instantanée Toute la nourriture et toutes les boissons, non magiques, se trouvant dans une sphère de 1,50 mètre de rayon, et centrée sur un point de votre choix à portée, sont purifiées et débarrassées de tout poison et de toute maladie.

Agrandissement / Rapetissement

Niveau 2 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer) Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou réduisez en taille une créature ou un objet que vous pouvez voir et qui est à portée pour la durée du sort. Choisissez une créature ou un objet qui n'est pas porté ou transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort n'a aucun effet.

Si la cible est une créature, toutes les choses qu'elle porte et transporte changent de taille avec elle. Tout objet lâché par la créature affectée reprend sa taille normale.

Agrandissement. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cela augmente sa taille d'une catégorie, de M à G par exemple. S'il n'y a pas assez de place dans la pièce pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet atteint la taille maximale possible dans l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible a aussi un avantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également. Tant que ces armes sont agrandies, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts supplémentaires.

Rapetissement. La taille de la cible est diminuée de moitié dans toutes les dimensions, et son poids est divisé par huit. Cette réduction diminue sa taille d'une catégorie, de M à P par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi. Tant que ces armes sont réduites, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts en moins (minimum 1 point de dégâts).

Communication avec les plantes

Niveau 3 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : personnelle (rayon de 9 mètres) Composantes : V, S Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple.

Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges.

Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer.

Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort enchevêtrement à relâcher une créature entravée.

Croissance végétale

Niveau 3 - transmutation Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures Portée : 45 mètres Composantes : V, S Durée : instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme.

Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes les plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre.

Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort.

Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

Manne Clerc Niveau3 (Altération) Portée : 1 « Durée : Permanente Zone d'effet : 27 dm3/niveau Composantes : V, S Temps d'incantation : 1 tour

Jet de sauvegarde : Aucun

Quand ce sort est lancé, le clerc fait apparaître de l'eau et de la nourriture. Les aliments créés sont très nourrissants et pour chacun de ses niveaux, le clerc peut créer de quoi rassasier 3 créatures de taille humaine ou une créature de la taille d'un cheval, et ce pour une journée entière. Pour chaque niveau que le clerc a atteint, il peut créer 27 dm3 de nourriture et/ou d'eau, c.-à-d. 54 dm3 au niveau 2, 81 dm3 au niveau 3, 108 dm3 au niveau 4, etc.

Paralyse Animale (Enchantement/Charme)

Niveau : 3 Composantes : V, S, M Portée : 8' Temps d'incantation : 5 segments Durée : 2 rounds/niveau Jet de protection : Annule

Zone d'effet : Un à quatre animaux

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut paralyser de 1 à 4 animaux. Les animaux affectés sont normaux ou de taille géante : mammifères, oiseaux, reptiles. Les monstres ne sont pas affectés par ce sort, comme les centaures, gorgones, harpies, naga, etc. Les aigles, castors géants, chiens, crocodiles, ours, renards, singes et animaux similaires y seront sensibles. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. C'est au druide de choisir le nombre d'animaux qu'il désire paralyser, mais plus il y en a, plus ils auront de chance de ne pas être touchés par le sort. Un poids maximum de 200 kg (50 kg pour les non mammifères) par animal par niveau peut être affecté, donc un druide de niveau 8 peut affecter jusqu'à 1600 kg de mammifères ou 400 kg de non mammifères, comme des oiseaux ou des reptiles. Chaque animal a droit à un jet de protection : si un seul animal est visé par le druide, il subit un malus de -4 sur son jet de protection ; si deux sont visés, leur malus est de -2 ; si trois sont visés, leur malus est de -1 et si quatre sont visés, leur jet de protection est normal.

Métamorphose

Niveau 4 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 18 mètres Composantes : V, S, M (un cocon de chenille) Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Le sort n'a aucun effet sur un métamorphe ou une créature qui a 0 point de vie.

La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité.

La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne réduisent pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut pas parler, ni lancer des sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou la parole.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement

Instant Gourmet (Illusion) Niveau : 4 Temps d'incantation : 1 action Portée : 30 pieds

Description : Le mage peut modifier la perception de la nourriture pour qu'elle apparaisse et ait le goût d'un autre plat. Cela ne change pas la nutrition ou les effets réels de la nourriture, seulement son goût et son apparence.

Croissance Animale (Altération) Réversible

Niveau : 5 Composantes : V, S, M Portée : 8'' Temps d'incantation : 7 segments Durée : 2 round/niveau Jet de protection : Aucun Zone d'effet : Jusqu'à 8 animaux dans un carré de 2'' de côté

Explication/Description : avec ce sort, le druide peut doubler la taille de 8 animaux maximum, dans une zone de 2'' x 2''. Il a aussi pour effet de doubler le nombre de leurs dés de vie (ce qui améliore leur potentiel d'attaque) et de doubler les dégâts infligés dans un combat. Le sort dure 2 rounds par niveau du druide. Ce sort est particulièrement efficace et utile quand il est lancé après le sort charme-personnes ou mammifères ou le sort langage animal. L'inverse du sort réduit la taille par 2, ainsi que les dés de vie, les dégâts, etc.

Animation d'objets

Niveau 5 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 36 mètres Composantes : V, S Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M compte pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour huit. Vous ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie.

Par une action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous ne donnez aucun ordre, la créature ne fait que se défendre contre les créatures qui lui sont hostiles. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	2	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	4	+6 au toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	8	+5 au toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 au toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est artificiel avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Il possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son déplacement, il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.

Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts tranchants ou perforants, selon la forme dudit objet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 5.

Télékinésie

Niveau 5 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 18 mètres Composantes : V, S Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous obtenez la capacité de déplacer ou manipuler les créatures ou les objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, et par une action à chaque tour pour la durée du sort, vous pouvez user de votre volonté sur une créature ou un objet que vous pouvez voir et à portée, générant l'effet correspondant (voir ci-dessous). Vous pouvez affecter la même cible tour après tour, ou en choisir une nouvelle à tout moment. Si vous changez de cible, la cible précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un jet de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation contre un jet de Force de la créature. Si vous gagnez l'opposition, vous déplacez la créature jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, même vers le haut, mais pas au-delà de la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par votre emprise télékinétique. Une créature envoyée en hauteur est suspendue au milieu des airs. Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de maintenir votre emprise télékinétique sur la créature en effectuant un nouveau jet d'opposition.

Objet. Vous pouvez essayer de déplacer un objet dont le poids ne dépasse pas les 500 kg. Si l'objet n'est pas porté ou tenu, vous le déplacez automatiquement jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, dans la limite de la portée du sort. Si l'objet est porté ou tenu par une créature, vous devez effectuer un jet de caractéristique avec votre caractéristique d'incantation contre un jet de Force de la créature. Si vous gagnez l'opposition, vous arrachez l'objet à la créature et pouvez le déplacer de 9 mètres dans toutes les directions, dans les limites de la portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle fin sur les objets avec votre emprise télékinétique, comme manipuler un objet simple, ouvrir une porte ou un contenant, déposer ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou déverser le contenu d'une fiole.

Invocation Animale III (Conjuration/Appel)

Niveau : 6 Composantes : V, S, M Portée : 8''/niveau Temps d'incantation : 8 segments Durée : Spéciale Jet de protection : Aucun Zone d'effet : Spéciale

Explication/Description : ce sort à la même durée et les mêmes effets que le sort de niveau 4, invocation animale I, sauf que le druide peut invoquer jusqu'à 4 animaux de 16 dés de vie maximum chacun ou 8 animaux de 8 dés de vie maximum chacun.

Sort de Niveau 4 Explication/Description : avec ce sort, le druide peut invoquer jusqu'à 8 animaux du type qu'il désire et annonce au moment de l'invocation, à condition que le type d'animal soit dans la portée du sort. Ces animaux ne peuvent pas avoir plus de 4 dés de vie chacun. Ils aideront le druide par les moyens qu'ils possèdent, restant jusqu'à la fin d'un combat, jusqu'à ce qu'une mission spécifique soit accomplie, jusqu'à ce que le druide soit en sécurité ou jusqu'à ce qu'il les renvoie. En cas d'échec parce que le type d'animal invoqué par le druide ne se trouve pas dans la portée du sort, le druide peut refaire une tentative avec un autre type d'animal. Au total, le druide a droit à 3 tentatives. Par exemple, le druide invoque des chiens sauvages, mais il n'y en a pas, puis il appelle des faucons, sans succès, enfin, il tente de faire venir des chevaux sauvages. Que sa dernière tentative soit réussie ou non, il n'a plus droit à un nouvel essai.

Le MD déterminera les probabilités de présence de l'animal invoqué par le druide. Hormis les animaux de classe géante, les monstres et les animaux fantastiques ne peuvent pas être invoqués, donc pas de chimère, de dragons, de gorgones ou de manticores, etc. Ce sort ne peut pas être utilisé sous l'eau.

Festin des Héros (Évocation)

Niveau : 6 Composantes : V, S, M Portée : 1'' Temps d'incantation : 1 tour Durée : 1 heure Jet de protection : Aucun Zone d'effet : 1 convive par niveau

Explication/Description : cet enchantement spécial permet au clerc de produire un grand festin qui sera servi à autant de créatures que le clerc a de niveaux. Le sort crée une table somptueuse, des chaises, un service de table et toute la nourriture et la boisson nécessaires. Ceux qui participent au festin sont guéris de toutes maladies, sont immunisés contre le poison pendant 12 heures et soignés de 5-8 points de dommage après avoir absorbé la boisson, sorte de nectar des dieux, qui fait partie du festin. La nourriture, sorte d'ambrosie, qui est consommée a le même effet qu'un sort de bénédiction qui dure pendant 12 heures. Les gens qui auront consommé le festin seront aussi immunisés contre la peur, le désespoir (cf. symbole) et la panique. Le festin prend une heure complète pour être consommé et les effets bénéfiques ne se font sentir qu'après que cette heure se soit écoulée. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous les effets de l'enchantement sont annulés. Les composantes matérielles de ce sort sont le symbole sacré du clerc et de la gelée royale

SPHÈRE GLACIALE D'OTILUKE (Altération - Évocation)

Niveau : 6 Composantes : V, S, M Portée : Spéciale Durée : Spéciale Zone d'effet : Spéciale Temps d'incantation : 6 segments Jet de protection : Spécial

Explication/Description : ce sort aux pouvoirs puissants, offre plusieurs possibilités au magicien. Il peut créer un globe de matière d'une température de zéro absolu (-273°C), température qui se diffuse au contact de l'eau ou d'un liquide principalement composé d'eau : le liquide gèle alors sur une épaisseur de 0,15 m et sur une surface de 9 m² par niveau du lanceur de sort. La glace reste pendant 1 round par niveau.

Le magicien peut aussi faire jaillir de sa main un très fin rayon de froid, sur une distance de 1'' par niveau : ce rayon inflige 4 points de dégâts par niveau du lanceur de sort à la créature touchée, mais si elle réussit son jet de protection contre les sorts, elle ne subit aucun dégât (le rayon est si étroit qu'un jet de protection indique qu'il a manqué sa cible). Mais le rayon va jusqu'au bout de la distance autorisée et tout ce qu'il rencontre doit réussir un jet de protection (s'il y a lieu) ou subir des dégâts. Enfin, le magicien peut créer un petit globe de la taille d'une bille de fronde, fraîche au toucher mais pas dangereuse. Cette boule peut être lancée. Elle se brisera au contact en infligeant 4d6 de dégâts aux créatures se trouvant dans un rayon de 3 m (la moitié si un jet de protection est réussi). Si la boule n'est pas lancée, à la main ou à la fronde, dans un délai de 1 round par niveau du magicien, elle explosera et infligera les dégâts prévus. Cette période peut être utilisée pour se défaire de poursuivants, bien que cela puisse être dangereux pour le magicien et les gens qui l'accompagnent. La portée de cette bille est de 4'' si elle est lancée à la main ou identique à celle d'une fronde sinon. Les composantes matérielles dépendent du choix de l'utilisation du sort. Pour la première application, il faut une fine feuille de cristal de 6 cm² ; pour la deuxième, il faut un saphir blanc d'une valeur minimale de 1000 po ; pour la troisième, le magicien a besoin d'un diamant de 1000 po minimum. Toutes les composantes sont consommées et inutilisables après le lancement du sort.

Contrôle du climat

Niveau 8 - transmutation Temps d'incantation : 10 minutes Portée : personnelle (rayon de 7,5 kilomètres) Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau) Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 7,5 kilomètres autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément.

Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale. Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Métamorphose suprême

Niveau 9 - transmutation Temps d'incantation : 1 action Portée : 9 mètres Composantes : V, S, M (une goutte de mercure, une bonne dose de gomme arabique, et une volute de fumée) Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Choisissez une créature ou un objet non magique que vous pouvez voir et à portée. Vous transformez la créature en une créature différente, la créature en un objet non magique, ou l'objet en une créature (l'objet ne doit ni n'être porté ni être tenu par une autre créature). La transformation reste effective pour toute la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. Le sort ne peut pas affecter une cible dont les points de vie sont à 0. Si vous vous concentrez sur ce sort pendant toute sa durée, la transformation devient permanente.

Les métamorphes ne sont pas affectés par ce sort. Une créature non-consentante peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse pour, si elle le réussit, ne pas être affectée par ce sort.

Créature en créature. Si vous transformez une créature en un autre type de créature, la nouvelle forme peut être du type de votre choix à condition que le FP de la nouvelle forme soit inférieur ou égal à celui de la cible (ou à son niveau, si la cible n'a pas de facteur de puissance). Les statistiques de jeu de la cible, y compris ses valeurs de caractéristiques psychiques, sont remplacées par celles de la nouvelle forme. Elle conserve son alignement et sa personnalité. La cible obtient les points de vie de sa nouvelle forme, et lorsqu'elle retrouve sa forme normale, la créature récupère également les points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme originelle parce que les points de vie de sa nouvelle forme sont tombés à 0, les dégâts restants sont infligés à sa forme normale. Tant que les dégâts restant ne font pas tomber la forme de la créature à 0 point de vie, elle ne sombre pas dans l'inconscience.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, et elle ne peut pas parler, ni lancer des sorts, ni effectuer la moindre action qui nécessite des mains ou la parole, à moins que sa nouvelle forme ne soit capable de telles actions.

L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler ou recevoir le moindre avantage de son équipement.

Objet en créature. Vous pouvez transformer un objet en une créature de n'importe quel type, à condition que la taille de la créature ne soit pas supérieure à celle de l'objet et que son FP soit inférieur ou égal à 9. La créature a une attitude amicale envers vous et vos compagnons. Elle agit à chacun de vos tours.

Vous décidez des actions qu'elle effectue et de ses déplacements. Le MD possède les statistiques de la créature et résout ses actions et ses déplacements. Si le sort devient permanent, vous ne pouvez plus contrôler la créature. Elle pourrait conserver son attitude amicale envers vous, en fonction de la manière dont vous l'avez traité.

Créature en objet. Si vous transformez une créature en objet, elle endosse sa nouvelle forme avec tout l'équipement qu'elle transporte ou tient, à condition que la taille de l'objet ne soit pas supérieure à celle de la créature. Les statistiques de la créature deviennent celles de l'objet, et la créature n'a aucun souvenir du temps passé sous cette forme une fois qu'elle retrouve sa forme normale.

Les Auberges et Tavernes de légendes

Lorsqu'on évolue dans un monde de jeu de rôle, il est essentiel de créer une ambiance réaliste et immersive pour les joueurs. Les noms des lieux et des personnages jouent un rôle important dans cet objectif, en aidant à établir une ambiance et un cadre pour l'histoire. Les auberges, en particulier, peuvent être des lieux clés dans une aventure, où les joueurs peuvent se reposer, rencontrer des personnages intéressants, obtenir des informations et même trouver de nouveaux compagnons pour leur quête.

Cependant, trouver des noms pour les auberges peut parfois être un défi pour les maîtres de jeu. C'est là que les références de livres ou de scénarios peuvent être extrêmement utiles. Les auteurs de romans de fantasy ont souvent créé des noms imaginatifs et évocateurs pour les auberges de leur univers, en utilisant des termes archaïques, des noms de personnages célèbres ou des descriptions de l'environnement. Les maîtres de jeu peuvent s'inspirer de ces noms pour donner vie à leur propre monde de jeu de rôle.

En utilisant ces références, les maîtres de jeu peuvent également établir une cohérence dans leur univers, en prévoyant une ambiance commune à travers toutes les auberges. Les joueurs seront alors en mesure de se réaliser avec cet environnement et de s'immerger davantage dans leur personnage et leur quête. Enfin, l'utilisation de ces références peut également permettre aux joueurs de s'immerger davantage dans l'univers de jeu de rôle en dehors des séances de jeu. En lisant des romans de fantasy ou des guides de jeu, ils peuvent découvrir de nouveaux noms d'auberges et approfondir leur connaissance de l'univers dans lequel ils évoluent.



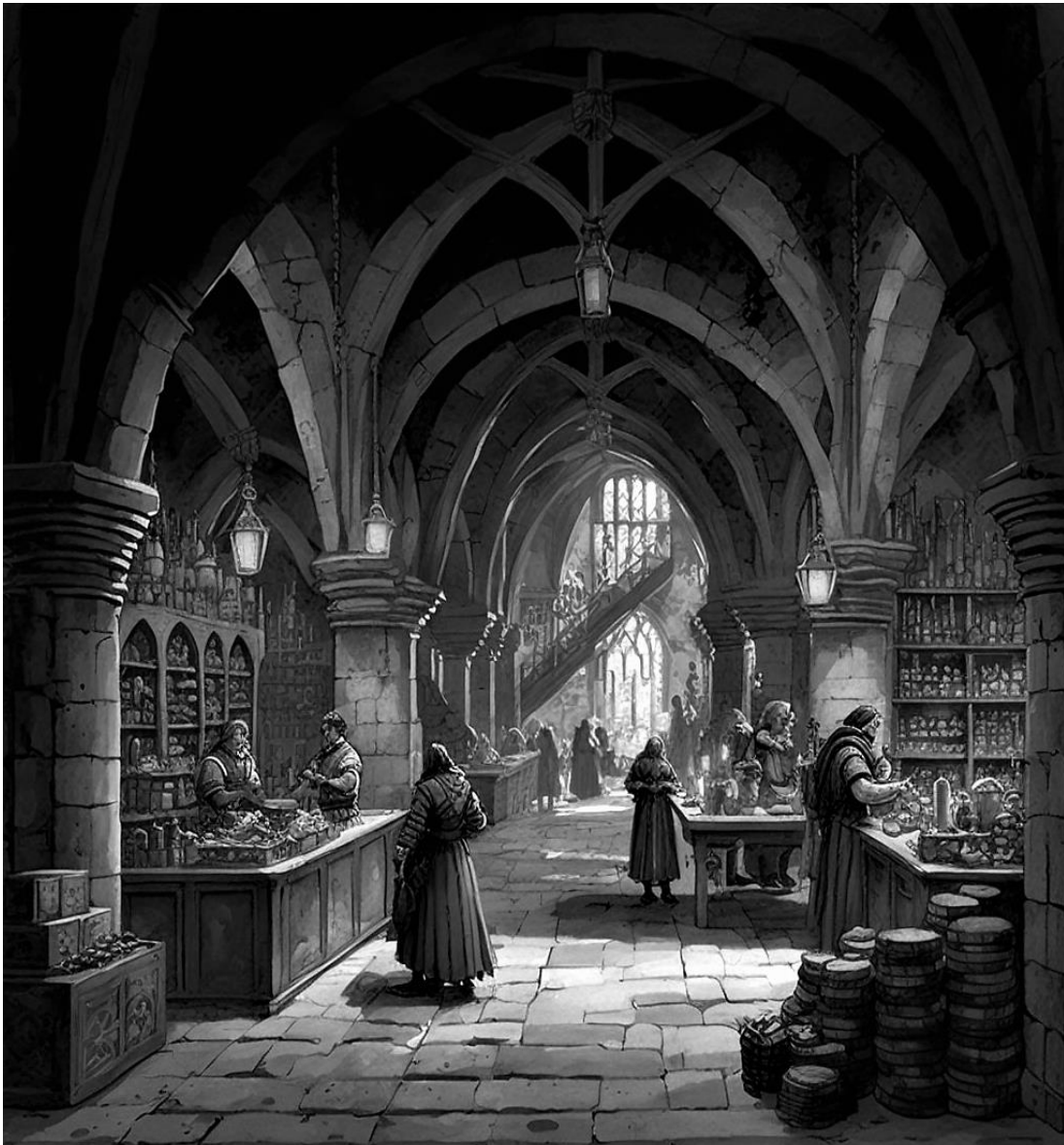
Les Auberges du Lyonesse et Tavernes de légendes

1. **L'Auberge du Chat qui Pêche** à Avallon dans le Dahaut son patron Gurdy- de Jack Vance Lyonesse P.281 Indigente
2. **L'Auberge du Soleil Riant et la Lune en pleur** en plein cœur de la forêt de Tantrevalles près du carrefour de Twitten Hockshank est l'aubergiste (Le Jardin de Suldrun) auberge Luxueuse visité par Shimrod P.211
3. **L'Auberge du Taureau Noir**, au Dahaut située sur la place centrale d'Avallon dans le cycle du Lyonesse Auberge Luxueuse P.281
4. **L'Auberge du Signe de la Mandragore** dans le village de Glimwillow où séjourna 3 jours Visbhume dans le Dahaut cycle la perle verte J. Vance Auberge Magique
5. **Le Carrosse Royal** Auberge à Avallon Lyonesse Jack vance P.281 Auberge luxueuse.
6. **L'Auberge de la Licorne Blanche** à Oaldes en Ufland du Sud auberge normale de pêcheurs cycle du Lyonesse jack vance Vance RPG P.318
7. **L'Auberge du Chant des Sirènes** - Dans Don Cruighe en Godélie au nord du lyonesse auberge normale P.307
8. **La Corneille Sacrée** Dans Don Cruighe en Godélie au nord du lyonesse auberge normale P.307
9. **L'Auberge le Poirier** sur la grande place de Cargano au Pompérol auberge cossue ou la jeunesse et les fêtards se rencontre issu du cycle de Lyonesse Jack Vance Lyonesse RPG. 313
10. **L'Auberge de la Tête de Chien** à Biddle Bay au centre du Lyonesse où Madouc et Sire Pompon Mangèrent de la purée de poix cassés Auberge Normale
11. **L'Enseigne des Quatre Hiboux** près de Don cruighe au nord de la Godélie Auberge Pauvre où séjourna sire Trisano il mangea du bœuf bouilli, servi dans son bouillon accompagné de carottes et de navets, avec du pain et comme condiment du raifort émincé à la crème puis alla s'endormir sur sa paille.
12. **L'Auberge de la Couronne et la Licorne** Près de Toomish en Godélie renommée pour ses pâtés de mouton. Lyonesse Auberge Normale
13. **L'Auberge du Paon** près d'Oswy Val-d'en-bas au Lyonesse dans la forêt de tantrevalle une agglomération endormie de deux cents habitants. Aillas se logea à l'Auberge du Paon et passa l'après-midi à aiguiser son épée auberge indigente.
14. **Aux Quatre Guimauves**, auberge du port du Lyonesse où Aillas loua une chambre et, prit lentement un repas de soupe aux choux avec du pain et du vin. Auberge normale
15. **L'Auberge du Corail Marin**, une auberge au bourg de la tête de la sorcière au Nord de Domreis dans le Troicinet où l'on trouve des fruits de mer. Tiré du Cycle du Lyonesse de jack vance el. Auberge luxueuse Lyonesse RPG p.314
16. **L'Oie Bleue** est dans le village de Lumarth dans le Dahaut " dans le cycle du Lyonesse de Jack vance auberge luxueuse Lyonesse RPG P.315
17. **L'Auberge de l'Étoile et la Licorne** du Lyonesse où séjourna Aillas qui vu sa note de frais décuplée par l'aubergiste auberge normale avec quelques serveuses pas timides et autres amusements
18. **L'Auberge de la Ramure de Kemuun** en Ufland du Nord près du Lac Quyvern qui est l'auberge de Dildahl le Druide. (La Perle Verte P.290) son poisson, Il le sert sous de nombreuses formes, à l'état d'oeufs, en croquettes, mariné, en pouding et en bouillon. Ne mangez que les plats dont le prix est spécifié.
19. **L'Auberge du Cordage et de l'Ancre** à Ys Ufland du Sud où Shimrod visita Ys (La perle Verte P.131) Auberge Normale
20. **L'Auberge du Soleil Couchant** à Ys Ufland du Sud (Madouc P.134) L'aubergiste est un petit gros à l'oeil prudent dans un visage rougeaud Auberge Magique
21. **L'Auberge du Homard Rouge**, à Oaldès en l'Ufland du Sud (Perle Verte P.18) Tamas porteur malchanceux de la perle mangea un pâté de porc et but une chope de bière. Auberge Normale
22. **L'Auberge des Trois Lamproies** Auberge du Troicinet (La perle Verte P.231) confortable et commode ; Visbhume mangeait bien, buvait ferme et passait de longues heures assis au soleil à méditer les merveilleux calculs de Twitten
23. **La Rose Cornue** dans la Ville d'Avallon au Nord est du Dahaut, ville de Desmeï Maison close discrète et luxueuse du cycle du Lyonesse jack vance Vance RPG P.317
24. **L'Auberge du Cheval Blanc** au centre du Lyonesse près de Nolsby Sevan, bourg marchand et carrefour de trois routes importantes (Jardin de suldrun P.337) Auberge Normale
25. **Les Plaisir du corps** près du port d'ys en Ufland du Sud sorte de maison de passe ou la qualité de la nourriture est secondaire auberge pauvre cycle du Lyonesse jack vance Vance P.317
26. **L'Enseigne du Cochon** qui danse en Uflang du sud auberge indigente près de Dol Bocach (Madouc P.188) ou P.317
27. **L'Auberge du Renard et les Raisins** près de pinkersley au Lyonesse auberge Normale ou séjourna Visbhume.
28. **L'Auberge de l'Homme Jaune** Au lyonesse auberge Normale à glymwode ou Aillas pris des renseignements afin de retrouver Dhun son fils près du fort thripsey. Jardin de Suldrun P.171
29. **La Vieille Tour** au Lyonesse auberge hantée et indigente dirigé par un veil homme et une grosse femme, de viles créatures comme des sorcières hantent les chambres où séjourna Aillas et ses compagnons (Le jardin de Suldrun)
30. **L'Auberge du Bœuf Noir** au Lyonesse près du Petit-Saffield – une bourgade bâtie en pierre du pays gris ocré au bord de la rivière Timble. Au centre-ville, où Aillas dormi, auberge Normale

31. **L'Aigle Noir** Dans l'île du Troicinet à Domreis la capitale (La perle Verte P.211) Auberge indigente.
32. **L'Auberge de l'Étoile Verte** Dans le Troicinet à Domreis (La perle Verte P.108) Auberge Normale
33. **L'Auberge de l'Homme d'Étain** en Ufland du Sud près de Flading (Le Jardin de Suldrun P.408) Aillas soupa avec Satisfaction de mouton et d'orge et dort sur une paille dans une chambre à l'étage.
34. **L'Auberge du Chat et la Charrue**, En Troicinet au village de Wysk (Perle Verte P.341) près d'Ombreleau, où le sorcier Visbume se promène dans la forêt soi-disant à la recherche d'herbes rares. Auberge Normale
35. **Le Bœuf Bleu**, dans Jack Vance « La perle verte » en Godélie la Taverne la plus réputée luxueuse de Dun Cruighre
36. **Le Poney Fringant** "Le Seigneur des Anneaux" Œuvre : "La Communauté de l'Anneau" JRR Tolkien Qualité : Normale
37. **L'Auberge du Dragon Rouge** : Cette auberge est mentionnée dans "Le Hobbit" lors du passage des personnages à Esgaroth, la ville des hommes près de la Montagne Solitaire.
38. **L'Auberge de Fondcombe** : Dans "Le Seigneur des Anneaux", l'auberge de Fondcombe est évoquée comme un lieu d'hospitalité pour les voyageurs qui se rendent à la vallée secrète d'Imladris.
39. **Le Dragon Vert**, une taverne où les nains, les elfes et les humains se retrouvent pour boire et chanter. C'est un lieu tiré du roman Le Hobbit de J.R.R. Tolkien auberge Luxueuse
40. **Le Cheval Blanc**, une taverne où les bardes et les troubadours chantent et racontent. C'est un lieu tiré du livre Le Cheval Blanc de J.R.R. Tolkien. Auberge luxueuse
41. **La Taverne du Chien Noir**, une taverne où les aventuriers et les voleurs se recrutent et s'arnaquent. C'est un nom tiré du Manuel des Joueurs de Gary Gygax auberge normale
42. **La Tête de Mort**, dans le module Le Tombeau des Horreurs de Gary Gygax auberge indigente
43. **L'Épée Brisée**, une taverne où les aventuriers peuvent trouver des contrats et des compagnons de route. C'est un lieu tiré du module La Nuit des Profondeurs de Gary Gygax
44. **Le Chaudron Fumant**, dans le module Le Temple du Mal Élémentaire de Gary Gygax et Frank Mentzer
45. **L'Auberge du Dragon Vert**, une auberge célèbre et historique qui abrite les héros, les légendes et les mystères de la région du Comté, écrit par Gary Gygax dans le module Greyhawk : Le Comté.
46. **L'Auberge du Sanglier Argenté**, une auberge confortable et conviviale qui sert de point de rencontre pour les aventuriers et les explorateurs de la région de la Vallée des Rois, écrit par Graeme Morris dans le module La Tombe des Horreurs
47. **L'Auberge du Corbeau Noir**, une auberge sinistre et lugubre qui cache les secrets, les intrigues et les maléfices de la ville de Mordentshire, écrit par Bruce Nesmith dans le module Ravenloft : Le Manoir de l'Épouvante
48. **L'Auberge du Dragon Vert**, une auberge sinistre et mal famée où se côtoient les espions, les assassins et les cultistes du dieu maléfique Vecna, écrit par Bruce R. Cordell dans le module Le Retour du Temple du Mal Élémentaire
49. **L'Auberge du Griffon d'Or** - Dans le jeu de rôle "Donjons et Dragons" de Gary Gygax et Dave Arneson. Cette auberge est située dans une ville appelée Port-de-Lune et est décrite comme étant une auberge normale.
50. **L'Auberge du Grizzli Enragé** - Dans le jeu de rôle "Donjons et Dragons", cette auberge est située dans la ville de Flanaess, sur le continent d'Oerth. Elle est considérée comme une auberge normale
51. **L'Auberge du Loup Blanc**, dans la série Les Chroniques de la Lune Noire Auberge Magique
52. **La Taverne de la Roche Brûlée** - "Les Chroniques de la Lune Noire" de François Froideval - Qualité : Magique
53. **La Taverne de l'Aigle Gris** Forgotten Realms Auteur : Ed Greenwood Qualité : Normale
54. **La Tanière du Dragon** - Dans la ville de Waterdeep et est connue pour être une auberge de qualité normale
55. **L'Auberge du Cochon Siffleur** - Dans Donjons et Dragons, cette auberge est située dans la ville de Waterdeep et est décrite comme étant indigente. Notamment "Le Temple du Mal Élémentaire". Elle est souvent décrite avec une ambiance rustique et une cuisine simple mais savoureuse.
56. **Le Marteau et l'Enclume**, une auberge où les forgerons et les guerriers se reposent et s'équipent. C'est un lieu tiré du livre Le Marteau et l'Enclume de R.A. Salvatore
57. **L'Auberge du Dragon Argenté** - Dans "Dragonlance" de Margaret Weis et Tracy Hickman, cette auberge est située dans la ville de Solace et est considérée comme une auberge normale
58. **L'Auberge de la Dernière Chance** - Dans "Dragonlance" de Margaret Weis et Tracy Hickman, cette auberge est située dans la ville de Solace auberge normale
59. **La Taverne du Chant du Dragon** - "Dragonlance" de Margaret Weis et Tracy Hickman - Qualité : Normale
60. **La Taverne de la Souris Grise**, une taverne où les voleurs et les assassins se cachent et complotent. C'est un nom tiré des Aventures de Fafhrd et du Souricier Gris de Fritz Leiber
61. **L'Auberge du Lion d'Or**, une auberge élégante et raffinée qui propose des chambres luxueuses et des mets délicats aux visiteurs de la cité de Darokin, écrit par David Cook dans le module Les Maîtres de l'Ombre Auberge Luxueuse
62. **L'Auberge du Chat Noir**, une auberge mystérieuse et secrète qui sert de refuge aux voleurs, aux espions et aux rebelles de la ville de Lankhmar, écrit par Harry N. MacNish dans le module Lankhmar, la Cité des Voleurs
63. **L'Auberge du Renard Rusé**, une auberge astucieuse et malicieuse qui sert de quartier général aux espions, aux voleurs et aux agents secrets de la ville de Greyhawk, écrit par Gary Gygax dans le module Greyhawk : La Cité des Voleurs.

64. **La Taverne du Portail Béant** Donjons et Dragons - Waterdeep: Dragon Heist Auteur : Wizards of the Coast (Christopher Perkins, James Haeck, James Introcaso, Adam Lee, et Matt Sernett) Qualité : Normale
65. **La Taverne de la Chope Brûlée** - Dans le module de jeu "L'Ombre de la Terreur" pour Donjons et Dragons. Cette taverne est située dans le village de Glister, et est décrite comme une auberge indigente.
66. **L'Auberge de la Truie Satisfaite** - Dans le jeu de rôle "Donjons et Dragons", cette auberge est une taverne normale située dans la ville de Flotsam. Elle est décrite comme étant un lieu de rencontre pour les aventuriers, les voyageurs et les locaux. Cette auberge est apparue pour la première fois dans le module "The Witcher of Wymcliffe" pour la première édition de Donjons et Dragons en 1982.
67. **L'Auberge du Dragon Rouge**, dans le cycle de Lancedragon de Margaret Weis et Tracy Hickman
68. **Le Marteau et l'Enclume**, dans le module Les Royaumes Oubliés de Ed Greenwood et Jeff Grubb
69. **L'Auberge du Dragon Pourpre** - Dans "Les Royaumes Oubliés" de RA Salvatore, cette auberge est située dans la ville de Calimport, une cité marchande. Elle est considérée comme une auberge luxueuse et magique, car elle est connue pour sa nourriture raffinée et ses chambres opulentes, ainsi que pour ses propriétaires mystérieux et éventuellement dotés de pouvoirs magiques.
70. **L'Auberge du Marteau d'Argent**, une auberge où les nains et les elfes se rencontrent et s'affrontent. C'est un nom tiré des Chroniques des Royaumes Oubliés de R.A. Salvatore
71. **L'Auberge du Cheval Fougueux**, une auberge animée et joyeuse qui accueille les bardes, les troubadours et les conteurs de la région de Cormyr, écrit par Ed Greenwood dans le module Les Secrets de la Forêt des Ombres.
72. **L'Auberge du Nain Borgne** - Dans "Les Royaumes Oubliés" de RA Salvatore, cette auberge est située dans la ville portuaire de Portcalim, et est décrite comme étant une auberge indigente. Cette auberge est surtout évitée par des marins et des pirates, et est réputée pour sa mauvaise réputation.
73. **La Taverne de l'Ours Brun** - Dans le jeu de rôle "Donjons et Dragons", cette taverne est une célèbre auberge qui apparaît dans plusieurs aventures du jeu. Elle est souvent décrite comme étant une auberge normale
74. **L'Auberge de la Route des Étoiles** : Une auberge mystérieuse et isolée au cœur des montagnes, fréquentée par des voyageurs étranges et des mages errants. On dit que l'auberge est protégée par des sorts magiques. (Référence : "Le Peuple du cercle noir" Robert E. Howard Auberge Magique
75. **L'Auberge du Chat Botté**, une auberge charmante et pittoresque qui offre des spécialités culinaires, des vins fins et des contes merveilleux aux voyageurs de la ville de Glantri, écrit par Bruce Heard dans le module Mystara : Le Grand Duché de Glantri. Auberge Normale
76. **L'Auberge de Brasamical**, les héros de la porte de Baldur, tenus par des gnomes Bentley et Gellana Mirrorshade.
77. **L'Ange Gardien**, dans le module La Cité des Araignées de David Cook et Steve Winter
78. **L'Auberge du Corbeau d'Or**, une auberge somptueuse et riche qui attire les nobles, les artistes et les mécènes de la ville de Waterdeep, écrit par James Lowder dans le module Le Masque du Dragon Rouge auberge magique
79. **La Rose Rouge**, une auberge où les amoureux et les romantiques peuvent s'évader et s'enivrer. C'est un lieu tiré du module La Rose des Vents de Tracy Hickman
80. **L'Aile du Dragon**, une taverne où les chasseurs de dragons et les amateurs de légendes se retrouvent et se vantent. C'est un lieu tiré du module L'Aile du Dragon de Tracy Hickman
81. **La Licorne Argentée**, une taverne où les bardes et les ménestrels font résonner leurs instruments et leurs voix. C'est un lieu tiré du module Les Ruines de Myth Drannor de Ed Greenwood auberge magique
82. **Le Crâne Rieur**, une taverne où les voleurs et les assassins se cachent et se méfient. C'est un lieu tiré du module L'Assassinat du Roi de Carl Smith auberge indigente
83. **L'Auberge de la Chope de Bière** - Dans le module de jeu "The Sunless Citadel" de D&D. Cette auberge est située dans la ville d'Oakhurst et est décrite comme étant une taverne normale.
84. **L'Auberge du Sanglier Noir** - Dans le roman "Les Chroniques de Krondor" de Raymond E. Feist. Cette auberge est située dans la ville de Krondor et est décrite comme étant normale.
85. **L'Auberge du Chien Baveux**, une taverne populaire et bruyante fréquentée par les aventuriers et les mercenaires de la Cité des Splendeurs, écrit par Ed Greenwood dans le module La Cité des Splendeurs
86. **L'Auberge de la Tête de Sanglier**, une auberge modeste et discrète où se réunissent les membres de l'Ordre du Griffon d'Or à Karameikos, écrit par Aaron Allston dans le module Le Mystère du Château du Rocher Noir
87. **L'Auberge du Roi Déchu**, une auberge luxueuse et raffinée qui accueille les nobles et les diplomates de la Couronne de Fer à Darokin, écrit par Frank Mentzer dans le module L'Empire de l'Ombre
88. **L'Auberge du Chevalier Errant**, une auberge noble et raffinée qui accueille les chevaliers, les dames et les héros de la région de Cormanthor, écrit par Ed Greenwood dans le module Les Secrets de la Forêt des Ombres
89. **L'Auberge du Dragon Bleu**, une auberge exotique et colorée qui propose des spécialités orientales et des spectacles de danse aux voyageurs de la ville de Huzuz, écrit par Jeff Grubb dans le module Al-Qadim : Les Mille et Une Nuits
90. **L'Auberge du Nain Joyeux**, une auberge confortable et sympathique qui propose des bières, des ragoûts et des histoires aux clients de la ville de Daggerford, écrit par Jim Butler dans le module Royaumes Oubliés : La Route des Caravanes.

91. **La Lune Bleue**, une taverne où les mages et les sorciers se réunissent et s'entraident. C'est un lieu tiré du livre La Lune Bleue de Weis & Hickman auberge magique
92. **Le Sanglier Argenté**, une auberge où les chasseurs et les trappeurs se nourrissent et se réchauffent. C'est un lieu tiré du livre Le Sanglier Argenté de David Eddings.
93. **La Couronne d'Or**, une taverne où les nobles et les courtisans se divertissent et intriguent. C'est un lieu tiré du livre La Couronne d'Or de Robert Jordan.
94. **L'Auberge de la Rose Trémière** - Dans "La Roue du Temps" de Robert Jordan, cette auberge est située à Caemlyn, la capitale de l'Andor. Elle est considérée comme une auberge normale, mais est connue pour être un lieu de rassemblement pour les espions et les comploteurs.
95. **Le Grand Cerf**, une auberge où les druides et les rôdeurs se ressourcent et s'informent. C'est un lieu tiré du livre Le Grand Cerf de Marion Zimmer Bradley.
96. **Le Lion d'Or**, une taverne où les chevaliers et les paladins se défient et s'honorent. C'est un lieu tiré du livre Le Lion d'Or de Bernard Cornwell.
97. **La Croix Blanche**, une auberge où les prêtres et les guérisseurs soignent et bénissent. C'est un lieu tiré du livre La Croix Blanche de Ken Follett.
98. **L'Auberge du Loup Blanc** - Dans "Le Cycle des Princes d'Ambre" de Roger Zelazny, cette auberge est située dans l'ombre de Rebma. Elle est considérée comme une auberge luxueuse et magique, où l'on peut trouver des plats exquis
99. **L'Auberge du Griffon d'Or**, une auberge prestigieuse et chère qui héberge les voyageurs fortunés et les personnalités importantes de la ville de Specularum, écrit par Anne Gray McCready dans le module La Nuit du Vampire
100. **La Tour d'Ivoire**, une auberge où les savants et les érudits se réunissent et discutent. C'est un lieu tiré du roman La Tour d'Ivoire de Robert E. Howard auberge luxueuse



Plats typiques suivant la Race (Références)

Les Hobbits

Les hobbits sont décrits comme des personnages qui aiment manger et se prélasser dans leurs repas. Ils apprécient les produits frais de leur propre jardin, tels que les légumes, les herbes et les fruits, ainsi que les produits laitiers et les viandes simples. Les repas hobbits sont souvent copieux et comprennent plusieurs plats, avec une abondance de pains, de gâteaux, de confitures, de fromages, de viandes rôties et de boissons comme la bière et l'hydromel.

Dans la Comté (le pays des hobbits), on évoque des repas composés de champignons, de bacon, de confitures, de bière et de pain. Les hobbits apprécient particulièrement les deuxièmes petits déjeuners, les déjeuners, les collations et les dîners copieux.

Bilbo se retrouve souvent à cuisiner et à partager des repas. Les descriptions incluent des plats tels que des tourtes à la viande, du jambon, des pommes de terre, des fromages, du pain et des tartes.



1. **"Second petit déjeuner"** : Les hobbits sont connus pour leur amour des repas copieux, et le deuxième petit déjeuner est un repas important pour eux. Il s'agit souvent d'un repas léger composé de pain frais, de confitures, de beurre, de fromage, de fruits et de thé ou de café. Les hobbits apprécient de prendre ce repas en milieu de matinée (Source : "Le Hobbit" et "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien).
2. **"Pommes de terre bouillies à la mousse de beurre"** : Les hobbits sont connus pour leur amour des pommes de terre, et ce plat classique consiste en des pommes de terre tendres et crémeuses, cuites à la perfection et servies avec une généreuse couche de mousse de beurre frais (Source : "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien).
3. **"Tarte aux champignons"** : Les hobbits vivant dans la Comté sont entourés de paysages verdoyants et de forêts riches en champignons. La tarte aux champignons est une spécialité hobbit, préparée avec des champignons frais, des herbes aromatiques et une croûte croustillante (Source : "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien).
4. **"Côtelettes d'agneau avec des herbes de la Comté"** : Les hobbits apprécient la bonne cuisine et les produits locaux. Les côtelettes d'agneau sont souvent préparées avec des herbes fraîches récoltées dans les jardins de la Comté, donnant une saveur délicieuse et parfumée à ce plat (Source : "Le Hobbit" de J.R.R. Tolkien).
5. **"Pain de seconde journée"** : Les hobbits ont l'habitude de préparer du pain pour le petit-déjeuner et d'en conserver une partie pour le lendemain. Le pain de seconde journée est souvent servi avec du beurre ou de la confiture et apprécié pour sa texture dense et sa saveur légèrement rassie. (Référence : "Le Seigneur des Anneaux" de J.R.R. Tolkien)
6. **"Premier Petit-déjeuner copieux"** : Les hobbits sont connus pour leurs petits-déjeuners copieux et nourrissants. Cela peut inclure des plats tels que des œufs brouillés, des saucisses, du bacon, des champignons grillés, du pain frais et du fromage. Ils accordent une grande importance à bien commencer la journée avec un repas consistant (Référence : "Le Seigneur des Anneaux", J.R.R. Tolkien).
7. **"Gâteau aux carottes"** : Les hobbits ont également une affection pour les gâteaux, et le gâteau aux carottes est un classique de leur cuisine. Ce gâteau moelleux est préparé avec des carottes râpées, des épices chaudes et est souvent glacé avec un glaçage crémeux.
8. **"Truite poêlée aux herbes"** : Un plat simple et délicieux, où une truite fraîchement pêchée est assaisonnée avec des herbes aromatiques et poêlée dans du beurre. Les hobbits apprécient ce plat pour sa fraîcheur et sa simplicité (Source : "Le Hobbit", J.R.R. Tolkien).
9. **"Tarte aux baies des collines"** : Une tarte sucrée et fruitée préparée avec des baies fraîches cueillies dans les collines verdoyantes de la Comté. Les hobbits aiment savourer cette tarte lors de leurs repas et de leurs festivités (Source : "Le Seigneur des Anneaux", J.R.R. Tolkien).
10. **"Gâteau de Sam"** : Ce gâteau est préparé avec des ingrédients simples tels que des pommes, des noix et du miel. Il est réputé pour son goût délicieux et sa texture moelleuse. Sam Gamgee, le fidèle compagnon de Frodon, est connu pour sa talentueuse cuisine et ce gâteau lui est souvent attribué (Source : "Le Seigneur des Anneaux" - Le Retour du Roi).
11. **"Pieds-de-laine farcis"** : Les pieds-de-laine sont de petits champignons trouvés dans les prairies des Terres Sauvages. Ils sont farcis d'un mélange de légumes, de fromage et d'herbes, puis cuits au four jusqu'à ce qu'ils soient dorés et croustillants. Les hobbits apprécient ces petits amuse-gueules lors de leurs rassemblements festifs (Source : "Le Hobbit").
12. **"Fromage de Chèvre et Pain d'Orge"** : Un plat simple mais savoureux, composé de tranches de fromage de chèvre accompagnées de pain d'orge. Les Hobbits apprécient ce mets pour sa simplicité et sa combinaison de saveurs rustiques (Source : "Le Hobbit" - J.R.R. Tolkien).

Les Elfes

Ces exemples vous donnent un aperçu de la diversité et de la finesse de la cuisine elfique. Il convient de noter que les détails spécifiques peuvent varier en fonction des différentes sources et suppléments

1. "Feuilles d'argent farcies" : Des feuilles d'une plante rare et délicate sont farcies avec un mélange exquis de légumes sauvages, de champignons aromatiques et d'épices fines. Ce plat est souvent présenté comme un hors-d'œuvre raffiné lors des banquets
2. "Nectar étoilé" : Une boisson délicate et parfumée préparée à partir de fleurs de lune cueillies la nuit. Cette boisson est décrite comme ayant des arômes floraux uniques et une saveur douce. Elle est souvent servie lors de cérémonies elfiques spéciales (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
3. "Truite des Lisières" : Un plat emblématique des Elfes, où une truite fraîchement pêchée dans les rivières cristallines des bois elfiques est préparée avec des herbes fraîches, des agrumes subtils et des épices légères. Ce plat est souvent cuit au feu de bois pour préserver la saveur naturelle du poisson
4. "Tartare de cerf astral" : Une préparation délicate à base de viande de cerf astral cru, finement hachée et assaisonnée avec des herbes fraîches et des épices exotiques. Ce plat est souvent servi lors des festivités elfiques pour sa texture tendre et son goût subtil (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
5. "Gâteau de champignons chantants" : Un gâteau moelleux préparé avec des champignons chantants, une variété rare de champignons magiques qui produisent des mélodies harmonieuses lorsqu'ils sont touchés. Ce gâteau est apprécié pour son goût unique et sa texture légère (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
6. "Fruits d'éclat lunaire" : Une sélection exquisite de fruits exotiques, récoltés lors des nuits de pleine lune, où leur saveur atteint sa plénitude. Ces fruits juteux et sucrés sont souvent servis en dessert lors des festins elfiques
7. "Salade d'ambre" : Cette salade est composée de légumes frais et de fleurs délicates, mélangés avec une vinaigrette légère à base de miel elfique et de vinaigre de framboise. La salade est souvent garnie de pétales de rose cristallisés pour ajouter une touche de douceur.
8. "Champignons enchantés" : Les Elfes sont connus pour leur maîtrise des champignons magiques. Ils cultivent des variétés rares et créent des plats mettant en valeur les propriétés magiques des champignons. Les champignons enchantés peuvent être farcis, grillés ou servis en accompagnement d'autres mets elfiques.
9. "Feuilles d'Eldertree farcies" : Les feuilles tendres de l'Arbre des Anciens sont remplies d'un mélange savoureux de champignons, de légumes et de fines herbes. Ce plat est apprécié pour sa fraîcheur et son goût délicat.
10. "Tartelette de Lune Argentée" : Une petite tarte sucrée, garnie de fruits exotiques cueillis sous la lueur de la pleine lune. Les elfes croient que la lumière de la lune confère une douceur supplémentaire à ces délices.
11. "Bouillon de Lumière Stellaire" : Un potage clair et parfumé, préparé à base de légumes des jardins elfiques, d'herbes aromatiques et de luminescentes étoiles de la forêt. Il est réputé pour ses propriétés revigorantes.
12. "Galette de racines elfiques" : Une galette préparée à partir de racines spéciales trouvées uniquement dans les forêts elfiques. Ces racines sont râpées et mélangées avec des ingrédients secrets pour créer une galette croustillante à l'extérieur et tendre à l'intérieur. Cette spécialité est souvent servie avec des sauces délicates



Les Nains

Les nains, connus pour leur appétit vorace et leur amour des mets copieux, ont également leurs propres spécialités culinaires. Voici quelques exemples de plats nains :

1. **Bière naine** : Les nains sont réputés pour leur amour de la bière. Ils brassent souvent leur propre bière, qui est robuste et pleine de saveurs. Les tavernes naines sont souvent connues pour servir des bières spéciales, préparées selon des recettes ancestrales.
2. **"Boulette de viande de khazad"** : Ces boulettes de viande sont préparées avec du bœuf haché, du porc et des épices robustes. Elles sont souvent accompagnées de sauces riches et de légumes-racines. Ce plat est réputé pour être un favori des nains en raison de sa saveur généreuse et de sa texture copieuse (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
3. **"Poulet aux champignons des montagnes"** : Un plat classique nain où des morceaux de poulet tendres sont mijotés avec des champignons des montagnes sauvages, des herbes aromatiques et une touche de bière naine. Cela crée une combinaison de saveurs terreuses et riches (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
4. **"Tarte aux pommes de pierre"** : Une tarte sucrée et croustillante préparée avec des pommes spéciales qui poussent dans les régions montagneuses naines. La pâte est souvent faite avec de la farine d'orge pour une texture plus dense. Ce dessert est apprécié pour son goût réconfortant et son côté rustique (Source : "Rolemaster: The Armory", ICE, 1993).
5. **"Ragoût de minerais"** : Un ragoût consistant et copieux préparé avec des morceaux de viande de bœuf, de porc ou d'agneau, des légumes-racines et des herbes robustes. Ce plat est souvent cuisiné dans de grandes marmites en fonte sur un feu ouvert dans les halls des nains. Il est apprécié pour son caractère réconfortant et sa capacité à rassasier les appétits des mineurs nains (Source : "Rolemaster: The Armory", ICE, 1993).
6. **"Jarrets de sanglier braisés"** : Des jarrets de sanglier tendres et juteux sont marinés dans des épices naines spéciales, puis braisés lentement jusqu'à ce qu'ils soient tendres et savoureux. Ce plat est souvent servi avec une sauce riche à base de bière naine et accompagné de légumes racines rôtis (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
7. **"Pain aux graines de khazad"** : Un pain dense et nutritif préparé avec un mélange de farines de blé et d'orge, agrémenté de graines de sésame, de graines de tournesol et de graines de lin. Ce pain est apprécié pour sa texture consistante et son goût robuste (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
8. **"Soupe de champignons souterrains"** : Une soupe épaisse et crémeuse préparée avec une variété de champignons cultivés dans les cavernes naines, mélangés avec du bouillon de viande et des herbes aromatiques. Cette soupe réconfortante est souvent servie avec du pain aux herbes (Source : "Rolemaster: The Armory", ICE, 1993).
9. **"Tourte de pommes de terre et de fromage nain"** : Une tourte copieuse et nourrissante remplie de couches de pommes de terre tranchées, de fromage nain fondu et de bacon croustillant. Cette tourte est souvent préparée pour les festins et les occasions spéciales dans les halls nains (Source : "Rolemaster: The Armory", ICE, 1993).
10. **"Côtelettes de viande de sanglier"** : Des côtelettes de viande de sanglier épaisses et juteuses, marinées dans des épices robustes et cuites lentement sur un feu de bois. Les côtelettes sont souvent servies avec une sauce riche à base de bière naine et accompagnées de légumes racines rôtis (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
11. **"Pain aux graines de khazad"** : Un pain dense et nourrissant préparé avec un mélange de farines de blé et d'orge, agrémenté de graines de sésame, de graines de tournesol et de graines de lin. Ce pain est apprécié pour sa texture consistante et son goût robuste (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
12. **"Ragoût de bœuf aux champignons"** : Un ragoût savoureux préparé avec des morceaux de bœuf tendres, des champignons sauvages et des légumes racines, mijotés lentement dans une sauce aromatique à base de bière naine et d'épices. Ce plat réconfortant est souvent servi avec du pain de seigle épais (Source : "Rolemaster: The Armory", ICE, 1993).



Les Gobelins

Les gobelins sont généralement représentés comme des créatures avides et opportunistes. Leur alimentation est souvent composée de restes, de charognes et de ce qu'ils peuvent piller ou voler. Ils préfèrent les aliments faciles à transporter et à consommer rapidement, tels que des baies, des champignons ou de la viande crue. La cuisine des gobelins est rudimentaire, principalement basée sur des méthodes de cuisson simples, comme la rôtisserie sur un feu ouvert.

1. **"Ragoût de rat"** : Les gobelins sont connus pour leur habileté à attraper et à cuisiner les rats. Le ragoût de rat est un plat commun dans leur cuisine, préparé avec de la viande de rat tendre et des légumes rustiques. Bien que cela puisse sembler peu appétissant pour d'autres races, les gobelins apprécient ce plat pour sa saveur unique (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay", Games Workshop).
2. **"Pâté de goblin"** : Les gobelins sont également connus pour leur créativité culinaire. Le pâté de goblin est une préparation qui mélange de la viande hachée de divers animaux, des épices et des herbes aromatiques. Ce pâté est souvent enveloppé dans une pâte feuilletée ou une croûte, puis cuit jusqu'à obtenir une texture dorée et croustillante (Source : "Donjons et Dragons : Manuel des monstres", Wizards of the Coast).
3. **"Champignons farcis aux larves"** : Les gobelins sont souvent attirés par les ingrédients inhabituels et les combinaisons audacieuses. Les champignons farcis aux larves sont une spécialité goblin où des champignons de la forêt sont évidés et remplis d'un mélange de larves cuites et d'épices. Ce plat offre une texture croquante et une saveur unique pour les palais gobelins (Source : "L'Œil Noir : Bestiaire Aventurier", Ulisses Spiele).



4. "Pâté de chauve-souris" : Les gobelins sont également friands de chauve-souris, qu'ils capturent dans les sombres recoins des souterrains. Le pâté de chauve-souris est une préparation où la viande de chauve-souris est hachée, mélangée à des épices et des aromates, puis cuite dans une croûte de pâte feuilletée pour créer une collation savoureuse et portable (Source : "Donjons & Dragons : Monster Manual", Wizards of the Coast).
5. "Vers grésillant" : Les gobelins ne sont pas étrangers aux mets exotiques et parfois répugnants. Les vers grésillant sont des larves de créatures souterraines grillées dans une poêle avec des herbes et des épices, créant ainsi un en-cas croustillant et protéiné apprécié des gobelins (Source : "The Hobbit", J.R.R. Tolkien).
6. "Soupe aux champignons des cavernes" : Les gobelins sont souvent associés à des environnements souterrains, où ils exploitent les ressources disponibles. La soupe aux champignons des cavernes est un plat populaire parmi les gobelins, préparé avec une variété de champignons cueillis dans les profondeurs des cavernes. Elle est souvent agrémentée d'herbes et d'épices pour relever les saveurs (Source : "The Hobbit", J.R.R. Tolkien).

Les Orques

Les orques sont des créatures puissantes et belliqueuses. Leur alimentation est souvent liée à leur culture guerrière. Ils se nourrissent principalement de viande, qu'ils obtiennent par la chasse ou le pillage. Les orques apprécient particulièrement la viande de créatures puissantes et redoutables. Ils cuisinent souvent leurs proies en utilisant des techniques de rôtissage ou de cuisson à feu vif.



1. "Pain dur" : Un pain dense et sec, préparé avec des ingrédients de base tels que de la farine grossière et de l'eau. Ce pain est souvent utilisé par les orques pour accompagner leurs repas ou comme ration de survie lors de leurs expéditions (Source : "The Lord of the Rings Roleplaying Game", Decipher, 2002).
2. "Viande de warg" : Les orques sont souvent représentés comme des chasseurs redoutables, et la viande de warg, une créature ressemblant à un loup géant, peut être un mets apprécié par ces peuples. La viande de warg est souvent décrite comme étant robuste, riche en saveur et préparée de différentes manières, que ce soit rôtie à la broche ou cuite dans des ragoûts. Cependant, les références spécifiques à cette préparation peuvent varier selon les œuvres.
3. "Viande de rat sauvage grillée" : Les orques sont connus pour leur appétit carnivore, et la viande de rat sauvage est considérée comme une source de nourriture abondante dans leur environnement. Les rats sont grillés sur des flammes ouvertes pour créer un repas simple mais nourrissant (Source : "Rolemaster: Creatures and Treasures", ICE, 1993).
4. "Soupe d'insectes" : Les orques peuvent se nourrir d'une variété d'insectes trouvés dans leur environnement. Ces insectes sont souvent bouillis pour créer une soupe épaisse et nutritive qui satisfait leur appétit (Source : "Rolemaster: Creatures and Treasures", ICE, 1993).
5. "Viande séchée de gibier" : Lorsqu'ils ont la chance de chasser et de capturer du gibier, les orques peuvent sécher la viande pour en conserver la durée de conservation. La viande séchée est une source de nourriture précieuse lors de leurs déplacements (Source : "Rolemaster: Creatures and Treasures", ICE, 1993).
6. "Champignons cavernicoles" : Les orques sont parfois représentés comme des habitants des cavernes, et les champignons cavernicoles peuvent faire partie de leur alimentation. Ces champignons sont souvent décrits comme étant toxiques pour les autres races, mais les orques ont développé une résistance naturelle à leurs effets nocifs. Les champignons peuvent être consommés crus ou cuits, et ils peuvent apporter une saveur terreuse et intense aux plats orques.
7. "Viande de créatures fantastiques" : Les orques sont connus pour chasser et consommer des créatures fantastiques telles que les trolls, les géants et les dragons. Ces viandes peuvent être préparées de différentes manières, souvent rôties ou grillées.
8. "Grog de viande sauvage" : Une boisson puissante et énergisante préparée en mélangeant de la viande de bête sauvage, des herbes robustes et des épices piquantes. Ce breuvage est souvent consommé lors de rassemblements orques et de festivités tribales (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay: Orcs & Goblins", Games Workshop).
9. "Ragoût de venaison" : Un plat consistant préparé avec de la venaison fraîche, des légumes racines et des herbes sauvages. Le ragoût est mijoté pendant des heures pour que la viande soit tendre et savoureuse. Ce plat est souvent apprécié par les orques lors de leurs campements ou de leurs raids (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay: Orcs & Goblins", Games Workshop).
10. "Brochette de viande grillée" : Des morceaux de viande, souvent obtenus à partir de proies capturées, sont embrochés et grillés sur un feu ouvert. Les brochettes peuvent être composées de diverses viandes, telles que le sanglier, le loup ou le gibier local. Ce plat est courant parmi les orques lors de leurs festins et de leurs rassemblements (Source : "The Lord of the Rings Roleplaying Game", Decipher Inc.).
11. "Ragoûts et bouillons" : Les orques peuvent préparer des ragoûts ou des bouillons à base de viande et d'herbes, généralement cuisinés dans des chaudrons massifs sur un feu de camp.
12. "Pains et galettes" : Bien que l'alimentation des orques soit généralement centrée sur la viande, ils peuvent également consommer des pains ou des galettes grossières préparées à partir de céréales ou de racines.



Les Gnomes

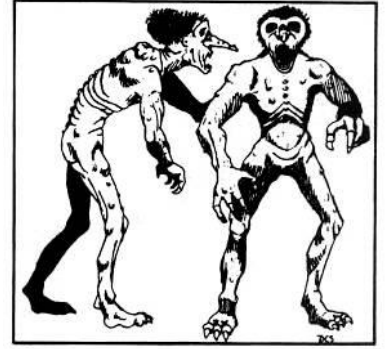


Les gnomes, avec leur amour pour l'ingéniosité et leur sens de la curiosité, ont des habitudes alimentaires qui reflètent leur nature créative et ludique. Voici quelques exemples de mets associés aux gnomes :

1. "Crème glacée aux saveurs exotiques" : Les gnomes sont connus pour leurs expérimentations culinaires audacieuses, y compris dans le domaine des desserts. Leurs crèmes glacées sont souvent préparées avec des saveurs exotiques et inhabituelles, comme le gingembre épicé, la lavande parfumée ou la menthe poivrée rafraîchissante (Source : "Gnomes : Core Rulebook", Mythic Gazetteer, Necromancer Games).
2. "Champignon farci à la confiture de baies" : Les gnomes apprécient les saveurs aigres-douces, et ils sont connus pour farcir de petits champignons avec une confiture sucrée à base de baies sauvages. Cette combinaison de saveurs douces et terreuses crée un mélange unique et savoureux (Source : "Races of Stone", Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast).
3. "Ragoût de champignons enchantés" : Un ragoût délicieux préparé avec une variété de champignons magiques et aromatiques récoltés dans les forêts souterraines des gnomes. Ces champignons sont connus pour leurs propriétés spéciales et leur saveur unique. Le ragoût est souvent mijoté lentement avec des légumes et des herbes pour créer un plat savoureux et réconfortant (Source : "Dungeons & Dragons : Races of Stone", Wizards of the Coast).
4. "Tartelette aux fruits confits" : Une tartelette sucrée et délicate préparée avec des fruits confits, tels que les baies et les agrumes, qui sont souvent récoltés dans les vergers gnomes. La pâte de la tartelette est légère et friable, tandis que les fruits confits ajoutent une touche sucrée et acidulée (Source : "Warcraft : More Magic and Mayhem", Blizzard Entertainment).
5. "Pâtisseries mécaniques" : Les gnomes sont réputés pour leur habileté à créer des desserts élaborés et ludiques. Les pâtisseries mécaniques sont des gâteaux et des biscuits qui s'animent grâce à des mécanismes ingénieux. Ils peuvent avoir des engrenages tournants, des ressorts sautillants ou d'autres surprises. Ces pâtisseries sont appréciées pour leur goût délicieux et leur aspect ludique (Source : "Player's Handbook: Races - Gnomes", Wizards of the Coast).
6. "Bière des profondeurs" : Les gnomes sont également connus pour leur talent brassicole. La bière des profondeurs est une spécialité gnome préparée avec des herbes et des ingrédients uniques récoltés dans les profondeurs des montagnes. Elle est réputée pour son goût robuste et ses arômes terreux. La bière des profondeurs est souvent servie lors de festivités gnomes et accompagne parfaitement les plats de leur cuisine (Source : "Player's Handbook: Races - Gnomes", Wizards of the Coast).
7. "Ragoût de champignons sauvages" : Les gnomes apprécient les saveurs de la nature et sont adeptes de la cueillette des champignons. Le ragoût de champignons sauvages est un plat populaire parmi les gnomes, préparé avec une variété de champignons forestiers, des légumes frais et des herbes aromatiques. Ce plat délicieux met en valeur les ingrédients naturels et la créativité culinaire des gnomes (Source : "Rolemaster: Races", ICE, 1994).
8. "Tourte aux légumes enchantés" : Une tourte délicieuse et colorée remplie d'un assortiment de légumes frais et savoureux, souvent cultivés dans les jardins des gnomes. Ces légumes peuvent inclure des carottes, des navets, des champignons, des petits pois et d'autres légumes de saison. La tourte est souvent agrémentée d'épices légères pour rehausser les saveurs naturelles (Source : "Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition : Player's Handbook", TSR).
9. "Pain des artisans" : Un pain artisanal préparé avec soin par les gnomes boulangers, qui utilisent des ingrédients de haute qualité et des méthodes traditionnelles. Ce pain est réputé pour sa texture moelleuse, sa croûte croustillante et son goût délicieux. Il est souvent servi avec du beurre frais ou de la confiture maison (Source : "Pathfinder Roleplaying Game : Advanced Player's Guide", Paizo Publishing).
10. "Nectar de fleur féérique" : Une boisson sucrée et rafraîchissante préparée à partir du nectar des fleurs enchantées. Les gnomes collectent délicatement le nectar des fleurs spéciales dans les forêts magiques, créant ainsi une boisson parfumée et légère. Ce nectar est souvent consommé lors de fêtes et de célébrations gnomiques (Source : "Player's Handbook: Core Rulebook I", Wizards of the Coast).
11. "Tourte aux champignons de la Forêt Étincelante" : Une tourte délicieuse et copieuse remplie de champignons sauvages soigneusement sélectionnés, de légumes frais et d'épices aromatiques. Les gnomes sont connus pour leur expertise dans la recherche et la préparation de champignons, et cette tourte est une spécialité appréciée dans leurs communautés (Source : "Dungeons & Dragons: Races of Stone", Wizards of the Coast).
12. "Bière brune aux notes de miel" : Les gnomes sont connus pour leur amour de la bière et de la fabrication de boissons. Leur bière brune distinctive est brassée avec soin, et elle présente des notes subtiles de miel qui lui confèrent une saveur douce et unique. Cette boisson est souvent servie lors des fêtes et des célébrations gnome (Source : "Dungeons & Dragons: Races of Stone", Wizards of the Coast).

Les Trolls

Les trolls sont des créatures grandes et voraces. Leur régime alimentaire est principalement carnivore. Ils se nourrissent de viande fraîche, qu'ils obtiennent généralement en chassant ou en attaquant d'autres créatures. Les trolls ont une régénération rapide, ce qui signifie qu'ils peuvent se permettre de consommer de la viande avariée ou pourrie sans subir d'effets néfastes. Ils préfèrent généralement leurs proies crues ou à peine cuites.



1. "Viande de bête crue" : Les trolls sont connus pour dévorer de la viande crue, qu'il s'agisse de bêtes sauvages qu'ils ont chassées ou de carcasses fraîches trouvées sur leur chemin. Ils préfèrent souvent la viande encore vivante pour satisfaire leur appétit féroce (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay: Trolls", Games Workshop).
2. "Soupe de ragoût sanglant" : Une soupe épaisse et sanglante préparée en mélangeant de la viande crue et des entrailles d'animaux avec des herbes et des racines sauvages. Cette soupe est cuite sur un feu ouvert, sans préoccupation pour la cuisson complète de la viande. Les trolls apprécient cette soupe pour sa nature sauvage et son goût intense (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay: Trolls", Games Workshop).
3. "Boulettes de chair mélangée" : Des boulettes de viande hachée, composées de différentes espèces animales et de créatures capturées, sont préparées en utilisant des épices fortes et des herbes sauvages. Ces boulettes sont généralement consommées crues ou légèrement cuites, selon les préférences des trolls (Source : "The Lord of the Rings Roleplaying Game", Decipher Inc.).
4. "Ragoût de viande sauvage" : Les trolls sont de redoutables chasseurs, et leur ragoût de viande sauvage est un plat robuste et nourrissant. Préparé avec différents types de viande, tels que celle de cerf, d'ours ou de créatures fantastiques, ce ragoût est souvent assaisonné avec des herbes sauvages et des épices fortes pour rehausser les saveurs (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay", Games Workshop).
5. "Brochette de serpent des marais" : Les trolls sont également connus pour leur appétit pour les créatures reptiliennes. Les brochettes de serpent des marais, préparées avec de la viande de serpent grillée et marinée dans des épices piquantes, sont une spécialité appréciée des trolls. Ces brochettes sont souvent servies avec une sauce épicée pour relever davantage les saveurs (Source : "Dungeons & Dragons: Monster Manual", Wizards of the Coast).
6. "Crâne de géant farci" : Les trolls sont parfois représentés comme des chasseurs de géants, et ils utilisent souvent les parties de ces créatures pour se nourrir. Le crâne de géant farci est un plat impressionnant où un crâne de géant vidé est rempli d'un mélange de viandes, de légumes et d'épices, puis cuit lentement pour créer une combinaison de saveurs uniques (Source : "Trollslayer", William King).

Les Géants

Les géants étant de puissantes créatures de grande taille, ont des habitudes alimentaires qui correspondent à leur stature imposante. Voici quelques exemples de plats associés aux géants :

1. "Ragoût de mammoth" : Les géants sont souvent représentés comme des chasseurs redoutables, capables de traquer et de capturer de grandes proies. Le ragoût de mammoth est un plat emblématique des géants, préparé avec de la viande de mammoth tendre et savoureuse, agrémentée de légumes racines et d'épices robustes. Ce plat copieux est souvent cuit dans de grands chaudrons sur des feux de camp impressionnants (Source : "Dungeons & Dragons: Monster Manual", Wizards of the Coast).
2. "Tourte de bœuf gargantuesque" : Les géants sont également associés à l'élevage de bétail de grande taille. La tourte de bœuf gargantuesque est un plat populaire parmi les géants, préparé avec de grandes quantités de viande de bœuf tendre et juteuse, enveloppée dans une croûte épaisse et dorée. Cette tourte peut nourrir plusieurs géants et est souvent servie lors des grands festins géants (Source : "Pathfinder Roleplaying Game: Bestiary", Paizo Publishing).
3. "Pain des collines" : Les géants vivent souvent dans des régions montagneuses, où ils cultivent des céréales adaptées à leur environnement. Le pain des collines est un pain dense et copieux préparé avec des céréales spéciales cultivées sur les hauteurs des montagnes. Il est souvent accompagné de beurre et de miel pour ajouter de la saveur (Source : "Warhammer Fantasy Roleplay", Games Workshop).
4. "Soupe aux légumes géants" : Les géants sont également capables de cultiver de vastes jardins pour subvenir à leurs besoins alimentaires. La soupe aux légumes géante est un plat qui met en valeur les légumes cultivés par les géants, tels que les carottes géantes, les pommes de terre énormes et les oignons de grande taille. Ces légumes sont coupés en morceaux généreux et cuits dans un bouillon savoureux (Source : "Storm King's Thunder", Wizards of the Coast).
5. "Ragoût de dragon" : Les géants sont souvent en compétition avec les dragons et n'hésitent pas à se nourrir de leur viande en cas de victoire. Le ragoût de dragon est un plat rare et festif parmi les géants, préparé avec des morceaux de viande de dragon bouillis dans un bouillon riche et épicé. Ce plat est réservé aux grandes occasions et symbolise la domination des géants sur les créatures légendaires.
6. "Banquet de bœufs rôtis" : Les géants, en raison de leur taille et de leur force, sont capables de chasser des animaux massifs pour se nourrir. Le banquet de bœufs rôtis est un festin géant où de multiples bœufs entiers sont rôtis à la broche, généralement au-dessus d'un feu de camp géant. Ce plat est accompagné de légumes grillés et de sauces savoureuses pour compléter le repas (Source : "The Icewind Dale Trilogy", R.A. Salvatore).



Des Menus de 1-100 : Entrées, Plats, Desserts

	Types d'entrées		Type de Plats		Dessert
01	Ailes de poulet croustillantes	01	Agneau braisé aux légumes	01	Baba à l'eau de vie
02	Antipasti	02-05	Bœuf bourguignon accompagné de pommes de terre	02	Beignets de pommes à la cannelle
03	Asperges grillées avec sauce hollandaise	06-10	Boudin noir aux pommes	03	Biscuits aux épices et au gingembre
04-10	Assiette de charcuterie	11-20	Boulettes de viande en sauce tomate	04	Brioche aux fruits
11	Beignets de calamars	21-25	Brochette de viande avec sauce au poivre	05	Buche de Noël
12	Bouchées à la reine (vol-au-vent)	26	Canard confit aux pommes de terre sautées	06	Cake aux fruits secs
13-20	Boulettes de viande	27	Cassoulet traditionnel	07	Chaudoudou (une sorte de beignet sucré)
21	Brochettes de poulet mariné	28-35	Civet de lapin aux champignons	08-10	Chaussons aux fruits secs
22	Bruschetta à la tomate et au basilic	36	Coq au vin	11-15	Choux à crème
23	Canapés au saumon fumé	37-40	Côte de bœuf grillée	16-20	Compote de fruits mélangés
24-30	Carpaccio de bœuf	41-45	Côtes de porc grillées sauce moutarde	21-25	Cookies aux pommes
31-35	Champignons farcis	46	Cuisses de grenouille sautées à l'ail et au persil	26	Crème brûlée à la lavande
36	Coquilles Saint-Jacques gratinées	47	Curry de poulet avec riz	27-30	Crème de châtaigne avec des miettes de pain d'épices
37	Crevettes à l'ail et au piment	48	Filet de saumon en croûte d'herbes	31	Crème de riz à la vanille
38	Croquettes de poisson	49	Filet mignon de porc sauce au poivre	32-35	Crêpes garnies de confiture de fruits
39-40	Escargots à la bourguignonne	50	Fricassée de poulet à la crème et aux champignons	36	Crumble aux fruits de saison
41-45	Feuilletés au fromage de chèvre	51	Gigot d'agneau avec purée de navets	37	Dariole aux fruits secs
46	Frites de patates douces	52	Goulash hongrois	38	Douceur d'épices (biscuits épiciés)
47	Houmous avec pain pita	53-55	Hachis parmentier au bœuf	39-45	Flan au miel
48-50	Huitres fraîches	56-60	Jambon glacé au miel	46	Fondant au Miel
51	Mini-quiches	61-65	Jarret de porc braisé	47-50	Fromage blanc au miel
52-55	Moules marinières	66	Lasagnes à la bolognaise	51	Galette à la crème d'amandes
56	Nachos avec guacamole et salsa	67-70	Magret de canard à l'orange	52-55	Gâteau au miel et aux noix
57-60	Oeufs mimosa	71	Médallions de bœuf sauce au vin rouge	56	Gaufres croustillantes avec du sucre en poudre
61-62	Pâté de foie gras	72	Moules-frites à la marinière	57	Gelée de coings
63-65	Pâté en croûte	73	Paella aux fruits de mer	58	Hypocras (boisson épicée à base de vin)
66	Pirojki (petits pâtés)	74	Pâtes fraîches avec sauce carbonara	59-60	Lèche Lomme (crème dessert à base de lait et d'œufs)
67	Pissaladière (tarte à l'oignon provençale)	75-80	Pigeon rôti accompagné de chou braisé	61	Maspépain (pâte d'amande sucrée)
68-75	Plateau de charcuterie		Poêlée de champignons sauvages à l'ail et aux herbes	62	Œuf en chocolat
75-80	Potage aux herbes	81-85	Poisson en croûte de sel avec légumes grillés	63-70	Pain d'épices aux fruits confits
81-85	Potage de légumes du marché	86-88	Porc braisé aux épices	71-75	Pâté à la citrouille
86	Raviolis aux épinards	89-90	Poulet rôti avec légumes de saison	76-80	Pâtisserie aux noisettes et au miel
87	Rillettes de canard	91	Quiche lorraine	81-85	Poires cuites au vin rouge épicé
88-90	Salade de saison	92	Ragoût de bœuf mijoté	86-90	Pudding de pain aux raisins secs
91	Samoussas	93	Raviolis aux épinards et ricotta, sauce tomate	91	Sabayon aux fruits frais
92	Soupe à l'oignon gratinée	94	Risotto aux champignons sauvages et parmesan	92	Sablés aux épices
93	Tartare de saumon	95	Rôti de veau aux champignons	93-95	Salade de fruits macérés au vin
94	Tarte flambée	96	Sauté de veau aux olives	96	Sorbet au citron et à la menthe
95	Tartelettes aux épinards et fromage de chèvre	97	Steak de bison grillé avec gratin dauphinois	97	Tarte à la rhubarbe et aux épices
96	Terrine de campagne	98	Tarte à l'oignon et au fromage de chèvre	98	Tartelette aux baies sauvages
97	Tomates farcies à la provençale	99-00	Tourte à la viande	99	Tourte aux fruits séchés
98-00	Velouté de champignons sauvages			00	Truffe au caramel

Des Ingrédients de 1-100 : Épices, Magie, Œufs

	Type d'épices		Type d'ingrédient magique		Œufs
01	Gousse de Vanille	01	Eau de la Fontaine d'Éternelle Jeunesse 5000po	01	Aaracokra
02	Piment Fort	02-05	Poudre d'Etoile Filante 2000po	02	Abeille Géante
03	Baies d'églantier (Rose)	06-10	Champignons Lumineux 250po	03	Aboleth
04-10	Oignons	11-20	Racine d'Arbre-à-pain des Elfes 500po	04	Afanc
11	Eau de rose	21-25	Miel des Dieux 1000po	05	Anguille géante
12	Raisin secs	26	Graine de Caféier 150po	06	Basilic
13-20	Graine de Fenouil	27	Chicorée sauvage 50po	07	Behir
21	Orties	28-35	Résine Rouge « Sang-Dragon » 500po	08-10	boobrie
22	Lavande	36	Flora Colossus (parfum) 200po	11-15	Dragon
23	Romarin	37-40	Lierre d'or (régénération) 500po	16-20	Dragonne
24-30	Sauge	41-45	Molly (anti-magie) 800po	21-25	Formien
31-35	Aneth	46	Baies des Songes 600po	26	Garlug
36	Anis	47	Mandragore (soins) 500po	27-30	Griffon
37	Ail	48	Athelas (ou Kingsfoil) parfum 500po	31	Harpie
38	Poivre Noir	49	Tiantang Pêches d'Immortalité 3000po	32-35	Hippocampe
39-40	Vinaigre	50	Nénuphar Magique 2000po	36	Hippogriffe
41-45	Safran	51	Pois magiques 1500 po	37	Hydre
46	Laurier	52	Fleur de Lune 1200 po	38	Jaculi
47	Cannelle	53-55	Graines d'Yggdrasil 1000 po	39-45	Kenku
48-50	Gingembre	56-60	Fleur d'Yggdrasil 800 po	46	Kobold
51	Thym	61-65	Chéla (Liane meutrière) 30po	47-50	Kraken
52-55	Noix de Muscade	66	Chair de Saehrimnir : C'est un élan 25po	51	Kua Toa
56	Eau de Fleur d'Oranger	67-70	Lotus Noir 500po	52-55	Lezard de feu
57-60	Clous de Girofle	71	Pomme d'or (Jardin des Hespérides) 1000po	56	Libellule géante
61-62	Graine de Moutarde	72	Jusquiamme Noire 150po	57	Naga
63-65	Résine de Pin	73	Graines de Paradis 100po	58	Ours-Hibou
66	Feuille de Verveine	74	Trèfle à 4 feuilles 50po	59-60	Pégase
67	Mauve	75-80	Sel de Sirène 10po	61	Péryton
68-75	Curry	81	Graine de Tournesol 2po	62	Quippeur
75-80	Ciboulette	82-85	Feuille de Serpolet 5po	63-70	Rock
81-85	Persil	86-88	Feuille de Tabac 10po	71-75	Sahuagin
86	Basilic	89-90	Myrrhe 500po	76-80	Scarabée Géant
87	Baies de Sureau Noir	91	Encens 300po	81-85	Scorpion Géant
88-90	Menthe	92	Herbasse Mousse Enchantée 200po	86-90	Slaad
91	Marjolaine	93	Mescal (Feuille desséchée de Cactus)	91	Triton
92	Cumin	94	Mélisse (mélange de fleur) 1po	92	Triton des flammes
93	Graine de Sésame	95	Gelée Royale de 3000 à 8000po	93-95	Verme
94	Sarriette	96	Fleur de Fraisier (parfum) 10po	96	Ver Vampire
95	Eucalyptus	97	Soma (Boisson Rituelle invocation) 1000po	97	Ver Pourpre
96	Baies de Cassis	98	Fleur de Coquelicot (sommeil) 200po	98	Wivern
97	Graines de Pavot	99-00	Poussière de Pixie (invisibilité) 350po	99	Xill
98-00	Miel			00	Yuan-ti

Les Fruits en toute saisons

	Fruits	Rareté	Rations	Saison	Chance	Niv	Marchand	Prix	Transmutation
1	Abricot	2	2	1	26-30	1	60%	8 pc	2 pa
2	Amandes	5	2	2-3	81-82	3	70%	5 pc	2 pa
3	Ananas	12	1	3	01	4	5%	10 pc	5 pa
4	Baies	1	1-2	1-2	41-45	5	5%	1 pc	1 pa
5	Banane	11	1-4	1-2	07	2	100%	4 pc	1 pa
6	Cassis	5	1-2	1-2	36-40	5	15%	6 pc	3 pa
7	Cerises	3	1-4	1	78-80	1	35%	7 pc	8 pa
8	Châtaigne	4	1-12	3	71-75	3	50%	10 pc	5 pa
9	Citron	1	1-10	4	16-18	2	50%	10 pc	3 pa
10	Coing	5	1-8	3	76-77	2	20%	20 pc	14 pa
11	Datte	10	1-5	Toutes	08	2	50%	2 pc	1 pc
12	Figue	5	1-4	2-3	46-50	5	25%	5pa	25pc
13	Fraise	2	1-2	1	100	1	20%	8pc	2 pa
14	Framboise	3	1-2	3	54-58	2	30%	5 pc	1 pa
15	Fruits de la passion	12	1	3, 4	02	5	0%	30 pc	3 pa
16	Grenade	12	1	3	06	4	5%	10 pc	3 pa
17	Groseille	5	1-8	2-3	59-60	3	20%	2 pc	12 pc
18	Kiwi sauvage	11	1	3-4	06	5	0%	2 pa	4 pa
19	Mandarine	9	1-2	4	11-15	3	20%	8 pc	2 pa
20	Mangue	11	2-4	3	04	4	5%	10 pc	3 pa
21	Melon	10	1-3	3	09	5	20%	3 pc	30 pc
22	Mûres sauvages	3	1-3	3,4	19-25	4	30%	2pc	10 pc
23	Myrtille	5	1-4	1-2	83-85	2	40%	3pa	15 pc
24	Noisette	6	3	3-4	31-35	2	10%	8 pc	2 pa
25	Noix	8	2	3-4	61-65	2	8%	2 pc	10 pc
26	Orange	2	4	4	68-70	1	100%	4 pc	1 pa
27	Pamplemousse	10	1-2	3,4	10	1	10%	2pc	2 pa
28	Papaye	12	1	2-3	03	4	5%	10 pc	2 pa
29	Pastèque	12	2	3	05	2	10%	5 pc	4 pa
30	Pêche	2	2-4	3	86-88	1	90%	7 pc	2 pa
31	Pistaches	6	1	2-3	51-53	1	35%	3 pc	1 pa
32	Poires	1	1-3	3	89-90	4	80%	6pc	7 pa
33	Pomme	1	4-10	3	91-95	1	100%	4 pc	1 pa
34	Prunes	4	2-8	3	96-97	1	20%	6 pc	1 pa
35	Raisin	2	4-12	3	98-99	1	80%	5 pc	1 pa
36	Rhubarbe	2	1-3	1	66-67	1	50%	3 pc	1 pa

Les saisons : Printemps 1 Été 2 Automne 3 Hivers 4

Les Légumes en toute saisons

	Légume	Rareté	Rations	Saison	Chance	Niv	Marchand	Prix	Transmutation
1	Ail	1	2	1-4	26-30	1	70%	7 pc	2 pa
2	Artichaut	5	2	3-4	81-82	3	30%	3 pc	1 pa
3	Asperge	10	1	2-3	01	4	30%	5 pc	1 pa
4	Aubergine	8	1-2	3-4	41-45	5	30%	4 pc	1 pa
5	Bette	3	1-4	1-4	07	2	40%	2 pc	1 pa
6	Betterave	1	1-2	2-4	36-40	5	50%	10 pc	3 pa
7	Carotte	1	1-4	2-4	78-80	1	70%	2 pc	2 pa
8	Céleri	4	1-2	2-3	71-75	3	40%	2 pc	1 pa
9	Chou	1	1-10	2-4	16-18	2	70%	2 pc	2pa
10	Chou-rave	3	1-8	1-3	76-77	2	40%	2 pc	1 pa
11	Ciboulette	1	1(5	2-4	08	2	60%	1 pc	1 pa
12	Courge	5	1-4	2-4	06	5	30%	2 pc	1 pa
13	Courgette	6	1-2	2-4	100	1	30%	2 pc	1 pa
14	Cresson	3	1-2	1-3	54-58	2	30%	1 pc	1 pa
15	Échalote	5	1	2-4	02	5	40%	2 pc	1 pa
16	Endive	1	1	3-4	46-50	4	30%	1 pc	1 pa
17	Épinard	1	1-8	3-4	59-60	3	60%	5 pc	2 pa
18	Fenouil	6	1	2-4	06	5	40%	2 pc	1 pa
19	Haricot	6	1-2	2-4	11-15	3	40%	3 pc	1 pa
20	Laitue	2	2-4	2-3	04	4	40%	2 pc	1 pa
21	Lentilles	3	1-4	2-4	09	5	50%	3 pc	2 pa
22	Mâche	3	1-3	3-4	19-25	4	30%	2 pc	1 pa
23	Navet	1	1-4	1-4	83-85	2	80%	3 pc	1 pa
24	Oignon	1	3	1-4	31-35	2	80%	1 pc	2 pa
25	Panais	3	2	1-3	61-65	2	40%	2 pc	1 pa
26	Persil	1	4	1-4	68-70	1	60%	1 pc	1 pa
27	Pissenlit	3	1-2	1-3	10	1	30%	2 pc	1 pa
28	Poireau	5	1	1-3	03	4	70%	6 pc	3 pa
29	Pois	1	2	1-3	51-53	2	40%	3 pc	1 pa
30	Poivron	6	2	2-4	86-88	1	30%	3 pc	1 pa
31	Pomme de terre	7	1	2-4	05	1	30%	2 pc	1 pa
32	Radis	3	1-3	1-4	89-90	4	40%	2 pc	1 pa
33	Rutabaga	2	4-10	3-4	91-95	1	30%	2 pc	1 pa
34	Salsifis	4	2-8	2-4	96-97	1	30%	1pc	1 pa
35	Sauge	7	4-12	3-4	98-99	1	30%	1pc	1 pa
36	Topinambour	6	1-3	2-4	66-67	1	30%	2pc	1 pa

Les saisons : Printemps 1 Été 2 Automne 3 Hivers 4

Si le seigneur local les autorisent, les personnages peuvent désormais élever ou prélever des animaux sur ces terres pour obtenir des ingrédients culinaires plus frais. Cependant ils peuvent aussi être achetés, chassés ou apprivoisés, domestiqués. Les personnages doivent faire preuve de prudence lorsqu'ils élèvent des animaux, car ils doivent les protéger contre les prédateurs et les maladies. Dans le tableau suivant on envisage les lieux où ils peuvent être trouvés, acheter et s'ils produisent des œufs nécessaires à l'élevage. Pour la chasse la taille des animaux se réfère au tableau voir page 9.

Les Animaux & Œufs

Animal	Œufs	Coût / Pièce	Château	C. des morts	Docks	Champ	Nord	Maritime	Sud	Marchand
Baleine (G)	non	800 po	-	-	1-2	-	1	1-2	1	-
Esturgeon, Caviar (M)	oui	50 po	1-2	-	3	-	2	3-4	2	1-2
Autruche – Girafe (M)	oui	40 po	-	-	-	-	-	-	3-4	-
Requin – Raie (G)	non	40 pa	-	-	4-5	-	3	5-10	5-6	3
Petit Singe (P)	non	6 po	3	-	6	-	-	11	7-11	4
Aigle – Vautour (P)	oui	40 po	4-5	1-3	-	1-2	4	-	-	5
Furet de Compagnie (P)	oui	20 po	-	4	-	3	-	14-15	-	6
Pieuvre, Poulpe (P)	oui	100 po	-	-	7	-	-	16-17	12-13	7
Grue – Héron (P)	oui	5 pa	6-7	-	-	4-6	5-6	-	14	8
Anguille – Lamproie (P)	oui	20 po	8	-	8	-	7	18	15	9
Raton-laveur (P)	non	15 po	9	-	-	7	8	19	-	-
Rat (P)	non	-	10-15	5-16	9-12	14-15	9-15	20-23	15-20	-
Cheval (léger) (M)	non	25 po	16-21	-	14-15	16-17	16	24	22-25	10-15
Pigeon, Colombe (P)	oui	1 pc	22-23	17-19	16	18-19	17	-	26	16-18
Cheval (M)	non	30 po	24	-	17	20-21	18-19	-	27	19-20
Cheval (lourd) (M)	non	40 po	25-26	-	18-19	20-21	20-21	30	24-25	22-23
Chat (P)	non	-	27	20-21	20	22-23	22	31	26	-
Chien (P)	non	-	28	-	-	-	23-24	-	-	-
Bœuf – Taureau (M)	non	20 po	29	-	21-22	24-28	25	32	27	24-27
Cochon de lait (M)	non	15 po	30-32	-	23-24	26-29	26-27	33-34	28-29	28-29
Chèvre, Chevreau (M)	non	20 pc	33-34	-	25-26	30	28-29	35-36	30-31	30-31
Marmotte -Taupe (P)	non	8 pc	-	22-26	-	31-33	30-31	-	32	-
Corbeau – Corneille (P)	oui	5 pc	37-38	27-30	29-30	34-35	32	-	33	-
Canard (P)	oui	5 pa	39-40	-	-	36-40	33	-	-	32
Âne ou mulet (M)	non	40 pc	41	-	31	41-42	34	-	34-36	34
Araignées (P)	oui	-	42	31-34	32	43	35	-	37-38	-
Cheval (poney) (M)	non	20 po	43-44	-	33	44	36	-	39	35-36
Sanglier (M)	non	10 po	45	35-36	34	-	37	47	40	39
Poulet, Chapon (P)	oui	3 pc	46-47	-	-	45-49	38	48-49	41-45	40-45
Mouton, Brebis (M)	non	8 po	48-50	-	-	51-52	39-40	-	46-50	46-50
Oie (P)	oui	5 pc	51	-	35-36	53	41	50	51-52	51-52
Veau (M)	non	12 po	52	-	37-38	44-45	42	51-52	53	53-54
Daim, Isard (M)	non	6 po	-	-	-	46-50	43-44	-	-	-
Truite, Brème (P)	oui	4 pc	53	-	39	51-52	45-47	-	-	55
Cerf (M)	non	20 po	53	-	40	53	48-50	-	-	56
Hibou- Chouette (P)	oui	5 po	54	37-42	-	54	51	54	54	57
Chevreuil, Mouflon (M)	non	6 po	-	-	41-42	55-56	52	-	55	58
Hérisson - Porc épic (P)	non	1 pc	-	43-46	-	57-58	53	-	56	-
Lièvre, Lapin (P)	non	2 pc	55	47	43	60-65	53-58	55	57	58-60
Serpents (P)	oui	-	56	48	-	66-67	59	-	58-60	-
Caille, Grive (P)	oui	5 pc	57	49	44	68	60	-	-	-
Chien (de garde) (M)	non	-	58	50	44-51	-	55-56	56-57	58-59	-
Maquereau - Hareng (P)	oui	2 pc	-	-	52	-	57	58	-	61
Blaireau – Belette (P)	non	3 pc	59	51-58	-	56-57	57-58	-	60	-
Loutre (P)	non	1 pc	-	-	53-54	-	-	-	-	-
Écrevisse, Crevettes (P)	oui	20 pc	60	-	-	-	59-60	59-63	61-62	62-63
Perdrix – Bécasse (P)	oui	3 po	61-64	59-69	55-56	58-60	61-62	-	63	64-65
Renard (M)	non	10 pc	-	70-89	57-58	61-62	63	-	-	-
Saumon (P)	oui	3 Pc	-	-	59	63	64	64-65	-	66
Écureuil (P)	Non	5 po	-	-	-	65-66	65	-	-	-
Perroquet (P)	oui	2 po	65	-	-	-	-	66	64-67	67
Brochet – Carpe (P)	oui	8 pc	66-67	-	60-61	67	66-67	67-70	66-68	68-70
Huîtres (P)	oui	4 po	68-70	-	62-64	-	68-69	71-75	69	71-72
Anchois – Sardine (P)	oui	2 po	-	-	65	-	70-71	76-78	-	73-74
Daurade- Bar (P)	oui	1 po	-	-	67-68	-	72	79	73-74	75-76

Animal	Œufs	Cout / Pièce	Château	C. des morts	Docks	Champ	Nord	Maritime	Sud	Marchand
Coquille Saint-Jacques	oui	2 po	-	-	69-70	-	73	80	-	-
Moules, Oursin (P)	oui	4 po	-	-	71	-	74	81-85	76-77	77-78
Morue / Cabillaud (P)	oui	2 po	-	-	72	-	75-76	86-87	78	79-80
Ours (G)	non	3 po	71	-	-	68	77-80	-	-	81
Warg Loup Géant (G)	non	40 po	-	-	-	-	81-82	-	-	-
Cygne – Paon (M)	oui	50 po	72	-	79-80	84-85	83-84	-	-	82-83
Crabe (P)	oui	500 po	73	-	81-82	-	85	88-94	79-80	84
Sanglier Géant (G)	non	1 po	-	-	83-84	86	86	-	-	-
Faisan – Cigogne (M)	oui	12 po	74-80	-	85-86	87	-	-	-	85-87
Rhinocéros (G)	non	50 po	-	-	-	-	-	-	81-83	-
Hyène – Chacal (M)	non	50 po	-	90-00	-	-	-	-	84-86	-
Escargots – Grenouille	oui	2 pc	81-85	-	87	87-00	87-90	-	87-90	88-92
Tortue – Crocodile (M)	oui	80 po	-	-	-	-	-	95-97	91-92	-
Félin de chasse (M)	non	8 po	86-00	-	92-93	-	-	-	93	93-00
Barracuda (P)	oui	10 po	-	-	94	-	-	98-99	94	-
Narval (M)	non	7 pc	-	-	95	-	91-95	00	-	-
Dromadaire, Chameau	non	90 po	-	-	96	-	-	-	95	-
Mammouth – Yack (G)	non	50 po	-	-	97	-	96-00	-	-	-
Babouin, Gorille (M)	non	600 po	-	-	98-00	-	-	-	96-00	-

Attention : Certains aliments peuvent être empoisonnés ou causer des maladies aux personnages. Les personnages doivent donc faire preuve de prudence lorsqu'ils choisissent de manger des aliments qu'ils ont trouvés ou qu'ils ont achetés auprès de marchands.



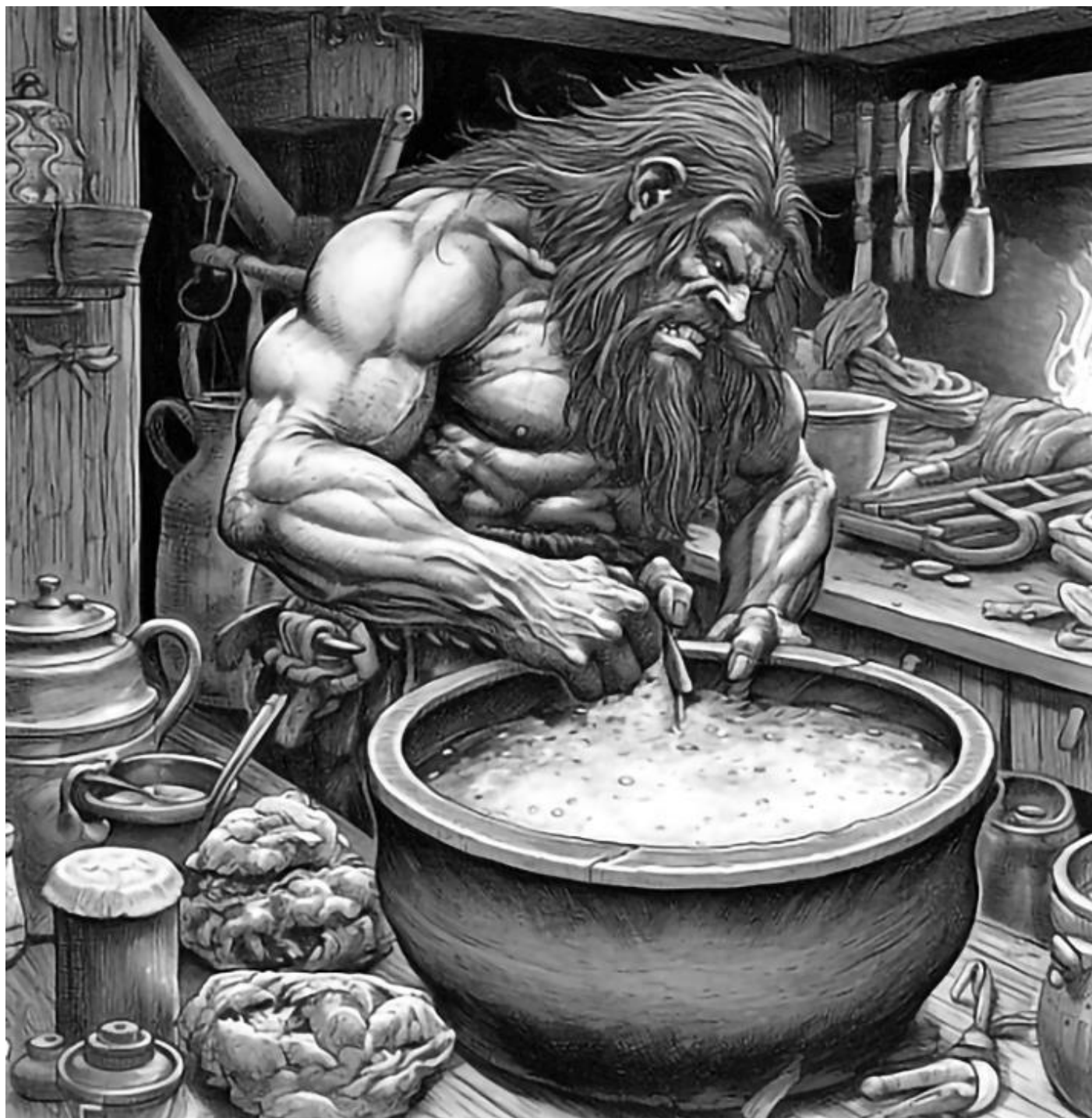
	Monstre / Espèce	Oeuf	Comestible	Taille/Portion	Élevage	Référence	Cout / Pièce	Chasse
1	Aarakocra (Oiseau)	oui	15%	Moyen (2-6)	oui	FF.P8	150 po	Montagne
2	Abeille géante (Miel)	oui	Miel 100%	Grande (4-10)	oui	MM2 P8	150Po	Plaine / Foret
3	Aboleth (Poisson)	oui	50%	Grande (5-20)	non	MM2 P8	5000 po	Profondeur
4	Achaierai (Oiseau)	oui	50%	Moyen (4-8)	non	FF.P9	400 po	Grotte
5	Afanc (Poisson)	oui	60%	Géante (10-20)	oui	MM2 P9	2000 Po	Mer
6	Ailéphant (Mamifère)	non	30%	Moyen (4-10)	non	MM2 P10	1600 po	Astral
7	Al-mi'raj (Lapin)	non	40%	Petite (1-2)	oui	FF P11	100 po	Plaine
8	Anguille électrique Géante	oui	70%	Moyen (10-20)	oui	MM2 P11	250 Po	Mer
9	Ankheg (Mante religieuse)	oui	30%	Normal (4-8)	oui	MM P6	300 po	Plaine
10	Basilic (Reptile)	oui	30%	Moyen (2-8)	non	MM P8	1000 po	Plaine
11	Behir (Reptile)	oui	50%	Géant (10-20)	non	MM2 P19	1000 po	Plaine
12	Behemoth (Hypopotame)	non	50%	Géant (10-20)	non	MM2 P18	500 po	Rivière / Lac
13	Boobrie (oiseau)	oui	35%	Géant (8-12)	oui	MM2 P21	30 po	Plaine / Montagne
14	Bunyip (Phoque)	non	75%	Normal (4-8)	oui	FF. P15	40 po	Mer
15	Bulette (Requin)	non	25%	Géant (6-18)	Non	MM P10	700 po	Plaine
16	Catoblepas (Boeuf)	non	30%	Grande (4-12)	non	MM P12	300 po	Plaine
17	Centaure (Cheval)	non	65%	Grande (4-12)	non	MM P12	250 Po	Plaine / Foret
18	Chimère (Hybride)	non	30%	Moyen (4-10)	non	MM P15	1500 po	Grotte
19	Criard (champignon)	non	100%	Petite (1-4)	non	MM P16	50 po	Grotte
20	Cyclope (Humanoïde)	non	30%	Moyen (6-12)	non	MM2 P30	700 po	Plaine
21	Diablotins (Humanoïde)	non	15%	Petit (1-6)	Non	MM P26	10 po	Ville
22	Dragon (Reptile)	oui	70%	Variable	oui	MM P34-39	Variable	Variable
23	Dragonne (Reptile)	oui	75%	Géant (8-24)	oui	MM P39	500 po	Variable
24	Dryade (humanoïde)	non	10%	Normal (4-8)	non	MM P40	300 po	Forêt
25	Enlaceur (tenacules)	non	10%	Petite (1-4)	non	MM44	80 po	Grotte
26	Ent (Sylvanien) Fleurs	non	5%	Petite (1-2)	non	MM P102	400 po	Foret
27	Farfadet (humanoïde)	non	85%	Petite (1-6)	Non	MM P46	20 po	Foret
28	Flagelleur Mental (Humanoïde)	non	10%	Petite (1-4)	Non	MM P46	850 po	Grotte
29	Flind (Humanoïde)	non	25%	Moyen (3-6)	non	FF. P37	150 po	Plaine
30	Flumph (poisson Volant)	non	10%	petite (1-4)	non	FF P38	20 po	Grotte
31	Formien (Fourmis)	oui	3%	Petite (1-2)	non	MM2 P64	40 po	Grotte
32	Fronde à trois fleurs (Plante)	non	5%	Petite (1-4)	non	MM2 P66	80 po	Plaine / grotte
33	Garlug Violet (Homard)	oui	30%	Petite (2-4)	oui	FF P40	300 po	Mer
34	Gelée Ocre (Amibe géante)	non	10%	Petite (1-2)	non	MM P50	50 po	Grotte
35	Glutineux (humanoïde)	non	10%	Petite (1-2)	non	FF P44	50 po	Grotte
36	Gnoll (Humanoïde)	non	15%	Petite (1-4)	non	MM p51	15 pc	Plaine / grotte

	Monstre / Espèce	Œuf	Comestible	Portion	Élevage	Référence	Cout / Pièce	Chasse
37	Gobelin (humanoïde)	non	25%	Petite (1-2)	non	MM P52	5 pc	Plaine / grotte
38	Goblour (Humanoïde)	non	25%%	Petite (1-4)	non	MM P53	10Pc	Plaine / grotte
39	Gorgone (Taureau)	non	70%	Grande (8-24)	non	MM P55	5000 po	Plaine / grotte
40	Grell (méduse)	non	10%	Petite (1-4)	non	FF P45	500 po	Grotte
41	Griffon (oiseau)	oui	50%	Grande (8-16)	oui	MM P56	40 po	Plaine/ montagne
42	Grig (Humanoïde)	non	15%	Petite (1-2)	non	MM2 P70	15 po	Forêt Prairie
43	Harpie (oiseau)	oui	25%	Moyen (1-6)	non	MM P57	50 po	Foret/ Plaine
44	Hippocampe (Cheval des mers)	oui	75%	Grande (4-8)	non	MM P58	180 po	Mer
45	Hippogriffe (cheval Allé)	oui	60%	Grande (4-8)	oui	MM P58	1500 po	Montagne
46	Hippotonerre (Hippopotame)	non	75%	Grande (8-24)	non	MM2 P72	350po	Abysse
47	Homoncule (Humanoïde)	non	3%	Petite (1-2)	non	MM P64	400 po	Plaine/ Grotte
48	Hydre (reptilien)	oui	50%	Géante (10-20)	non	MM p64	4000 po	Grotte
49	Jaculi (Serpent)	oui	20%	Géant (6-18)	non	FF p53	60 po	Grotte
50	Kelpie (Végétal Aquatique)	non	5%	Moyen (3-6)	non	FF P55	200 po	Mer Rivière
51	Kenku (oiseau)	oui	15%	Petite (2-6)	oui	FF P55	10 po	Montagne
52	Kobold (reptile)	oui	30%	Petite (1-4)	oui	MM P66	10 po	Grotte
53	Kraken (Pieuvre)	oui	10%	Géant (6-12)	non	MM2 P76	4000 Po	Mer
54	Kuo Toa (Grenouille)	oui	25%	Moyen (1-6)	oui	FF P57	150 po	Mer
55	Lamia (Hybride)	non	5%	Moyen (1-6)	non	MM P67	200 po	Caverne
56	Lézard de Feu (reptile)	oui	20%	Petite (1-4)	non	MM P68	10 po	Caverne
57	Libellules Géantes (insecte)	oui	5%	Petite (1-4)	non	MM2 P78	100 po	Plaine / Grotte
58	Licorne (cheval)	non	70%	Grande (6-12)	non	MM P69	2000 po	Plaine / Foret
59	Loup-garou (Humanoïde)	non	10%	Petite (1-4)	non	MM P72	200 po	Plaine / Foret
60	Mantari (raie volante)	non	30%	Petite (1-4)	non	FF P60	100 po	Grotte
61	Manticore (hybride)	non	50%	Grande (4-10)	non	MM P75	500 po	Grotte
62	Méduse (humanoïde)	non	55%	Petite (2-8)	non	MM P76	3000 po	Grotte
63	Minotaure (taureau)	non	35%	Grande (4-10)	non	MM P76	600 po	Plaine / Grotte
64	Naga (Reptile)	oui	45%	Grande (4-10)	non	MM P79	800 po	Caverne / Temple
65	Obliviax (Eponge)	non	100%	Petite (1-4)	non	MM2 P96	30 po	Plaine / Grotte
66	Osquip (rongueur)	non	80%	Petite (1-4)	non	FF P68	5 po	Plaine / Grotte
67	Otyugh (tentaculaire)	non	10%	Petite (2-6)	non	MM P84	80 po	Grotte
68	Pégase (cheval)	oui	80%	Grande (6-12)	oui	MM P86	800 po	Plaine / Montagne
69	Peryton (Cheval)	oui	80%	Grande (6-12)	oui	MM P86	700Po	Plaine / Montagne
70	Pudding Noir (ver)	non	10%	Grande (6-12)	non	MM P89	100 po	Grotte
71	Quippeur (Poisson)	oui	15%	Petite (1-4)	oui	FF P77	8 po	Mer
72	Rakshasa (Chat)	non	25%	Petite (2-8)	non	MM P91	700 po	Plaine / Grotte

	Monstre / Espèce	Oeuf	Comestible	Portion	Evelage	Référence	Cout / Pièce	Chasse
73	Rock (Oiseau)	oui	60%	Grande (6-12)	oui	MM P92	1000 po	Montagne
74	Rust Monster (Rongeur)	non	15%	Petite (1-4)	non	MM P78	100 po	Grotte
75	Sahuagin (Poisson humanoïde)	oui	50%	Petite (2-8)	oui	MM P93	80 po	Mer Profondeur
76	Salamandre (Serpent de Feu)	non	5%	Petite (1-4)	non	MM P94	200 po	Grotte Montagne
77	Sangsue Géante (limace)	non	20%	Petite (2-8)	non	MM P95	5 po	Rivière / Lac
78	Satyre (humanoïde)	non	20%	Petite (1-4)	non	MM P95	200 po	Plaine / Forêt
79	Scarabée Géant	oui	10%	Petite (1-4)	oui	MM P95	50 po	Plaine / Forêt
80	Scorpion géant	oui	10%	Petite (1-4)	oui	MM P96	70 po	Plaine / Désert
81	Spectateur	non	10%	Petite (1-4)	non	MM P98	150 po	Plaine / Désert
82	Selkie (phoque)	non	40%	Petite (2-8)	non	MM2 P108	80 po	Mer
83	Slaad (grenouille)	oui	20%	Grande (4-10)	oui	FF P77	400 po	Marais, Étang
84	Sphinx (Felin)	non	60%	Grande (4-10)	non	MM P99	400 po	Caverne / Temple
85	Sylphe (humanoïde)	non	60%	Moyen (3-6)	non	MM P101	200 po	Montagne / Forêt
86	Tarrasque (humanoïde)	non	50%	Grande (8-12)	non	MM2 P115	5000 po	Plaine / Forêt
87	Triton (homme poisson)	oui	30%	Petite (2-8)	oui	MM P104	100 po	Mer
88	Triton des Flammes (humanoïde)	oui	30%%	Petite (2-8)	oui	FF P93	200po	Volcan Grotte
89	Troll (humanoïde)	non	10%	Petite (1-4)	non	MM P105	200 po	Plaine / Forêt
90	Umber Hulk (Ombre des Roches)	non	5%	Grande (2-8)	non	MM P83	300 po	Caverne / Temple
91	Ustilagor (cerveau)	non	20%	Petite (1-4)	non	MM2 P118	500 po	Caverne / Temple
92	Vase Cristalline	non	80%	Grande (2-8)	non	MM2 P119	30 po	Rivière / Lac
93	Végépygmée (plante)	non	20%	Petite (2-6)	non	MM2 P120	50 po	Grotte / Forêt
94	Verme (poisson)	oui	80%	Grande (8-24)	oui	MM2 P122	200 po	Mer / Rivière
95	Ver Vampire	oui	20%	Grand (1-4)	oui	FF P95	80 po	Rivière / Grotte
96	Ver pourpre	oui	5%	Grande (8-24)	oui	MM P107	160 po	Grotte Montagne
97	Wivern (Dragon)	oui	65%	grand (2-6)	oui	MM P108	120po	Grotte Montagne
98	Xill (Humanoïde)	oui	30%	Moyen (1-4)	oui	FF P98	250 po	Caverne / Temple
99	Yéti (Gorille)	non	70%	Grand (2-6)	non	MM P109	250 po	Grotte Montagne
100	Yuan-ti (Serpent)	oui	30%	Moyen (1-4)	oui	MM2 P125	50 PO	Grotte Montagne

En conclusion, il existe une grande variété d'ingrédients que les créateurs de jeux de rôle peuvent utiliser pour créer des menus imaginatifs et variés pour les aventuriers d'AD&D. Des ingrédients communs tels que les légumes, les fruits et les viandes, aux ingrédients rares et exotiques comme les œufs de dragon et les plumes de griffon, en passant par les ingrédients magiques tels que la poudre de fée et la larme de licorne, il y a de quoi stimuler l'imagination. Cependant, il est important de se rappeler que certains ingrédients peuvent être toxiques ou magiques, et que les maîtres de jeux doivent être prudents lorsqu'ils utilisent des ingrédients provenant de monstres ou d'autres sources inhabituelles. Dans les tableaux qui suivront ont inclus une colonne risque qui comprend les indigestions, les poisons et les intolérances et autres allergies suivant la race du personnage.

Les Entrées (1-100)



	Entrée	Prix	Auberge	Chance d'obtenir	Portion	Ration	Risques	Appréciation
1	Crème fouettée au lait d'ailéphant	1d8+2 PA	Luxeuse	10% (Toutes saisons)	1-3	Légère	20% humain, 15% gnome	Délicieux
2	Brochettes de Vachette	1d10+5 PA	Magique	5% (été)	3-5	Très petite	50% elfe, 30% nain	Étrange
3	Omelette d'œuf de Griffon	1d6+3 PA	Normale	25% (Printemps)	5-10	Humaine	10% demi-orque, 20% gnome	Bon
4	Pâté de canard à la gelée de Squelette.	1d4+2 PO	Indigent	15% (Automne)	3-6	Très petite	40% halfelin, 30% demi-elfe	Médiocre
5	Ragoût de Mimique au safran	1d12+8 PC	Pauvre	20% (Hiver)	5-15	Humaine	30% nain, 15% demi-elfe	Étrange
6	Tarte de Babouin & Gorille	1d20+10 PO	Très Luxueuse	5% (Toutes saisons)	10-20	Légère	60% demi-orque, 20% humain	Délicieux
7	Salade de Dryade fleurie	1d6+3 PA	Forêt	10% (Printemps)	1-2	Très petite	25% elfe, 20% demi-elfe	Rafraîchissante

8	Salade de Mousses Carnivores	1d12+6 PC	Magique	5% (été)	1-4	Très petite	40% elfe, 10% nain	Étrange
9	Tourte au Griffon	1d8+4 PA	Magique	15% (Automne)	4-10	Très petite	20% nain, 10% halfelin	Passable
10	Soupe de Harpie	1d6+2 PA	Normale	15% (Toutes saisons)	2-4	Légère	10% humain, 20% elfe	Correcte
11	Escargots de Grick en sauce	1d12+4 PC	Luxeuse	5% (Printemps)	4-8	Très petite	30% nain, 15% gnome	Délicieuse
12	Bouchées à la reine de Kobold	1d4+1 PA	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	40% demi-orque, 20% halfelin	moyenne
13	Salade au Nems de Shrieker	1d10+6 PA	Magique	10% (été)	2-6	Légère	20% nain, 25% elfe	Intéressante
14	Saucisses de sanglier géant	1d6+2 PA	normale	25% (été)	5-10	Légère	20% demi-elfe, 10% halfelin	Délicieux
15	Tarte aux Champignons Géants	1d8+5 PC	Indigent	15% (Automne)	3-5	Très petite	30% nain, 20% demi- orque	Correct
16	Ailes de Wyverne en papillote	1d12+7 PA	Luxeuse	10% (Toutes saisons)	1-2	Humaine	40% elfe, 10% gnome	Épicé
17	Œufs de Beholder	1d20+10 PC	Magique	5% (Printemps)	1-3	Très petite	50% demi-elfe, 20% humain	Étrange
18	Brochettes de Rust Monster	1d12+6 PA	Magique	5% (été)	2-4	Légère	30% demi-orque, 20% elfe	Excellent
19	Pâté de Rhinocéros	1d6+3 PA	normale	15% (Toutes saisons)	4-10	Humaine	40% nain, 25% gnome	Intrigant
20	Salade de Chimère	1d20+10 PC	Indigent	5% (Hiver)	1-2	Très petite	70% demi-orque, 15% nain	Étrange
21	Steak de Manticore	1d8+4 PA	Luxeuse	15% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	30% demi-orque, 20% gnome	Délicieux
22	Sushi de Poulpe Géant	1d6+3 PA	normale	25% (Printemps)	5-10	Légère	50% elfe, 30% halfelin	Étonnant
23	Raviolis de Gobelins Faroli	1d12+8 PC	Indigent	10% (Hiver)	1-3	Ogre	70% demi-orque, 25% nain	Repoussant
24	Coeur de Dragon grillé	1d20+2 PO	Luxeuse	20% (été)	7-12	Très petite	40% humain, 25% demi-orque	Délicieux
25	Tarte aux yeux de Beholder	1d8+4 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	75% gnome, 40% demi-elfe	Délicieusement effrayant
26	Escalopes de Licorne grillées	1d6+3 PA	Luxeuse	10% (Printemps)	2-4	Légère	15% elfe, 10% nain	Exquis
27	Soupe Douce de Goblours	1d12+8 PC	normale	20% (Hiver)	5-10	Humaine	25% demi-orque, 15% gnome	Robuste
28	Croquettes de Gelée Ocre	1d10+5 PA	Indigent	5% (Toutes saisons)	3-6	Très petite	50% nain, 10% halfelin	Étrange mais bon
29	Tarte aux Champignons Myconides	1d10+5 PA	Luxeuse	15% (Automne)	2-6	Légère	30% elfe, 20% gnome	Délicieux
30	Escargots de Gelée d'Otyugh	1d4+2 PO	Magique	25% (Toutes saisons)	6-12	Humaine	20% humain, 10% elfe	Savoureux
31	Ragout de Grell & Ogrillon	1d8+4 PO	Luxeuse	10% (été)	3-7	Légère	50% nain, 30% demi- elfe	Mémorable
32	Tarte à la peau verte de sahuagin	1d8+4 PO	Magique	5% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	50% elfe, 30% demi- orque	Délicieuse
33	Boulettes d'Oblivix	1d10+5 PA	Magique	10% (Printemps)	5-10	Humaine	20% demi-orque, 15% gnome	Épicé
34	Soupe d'huîtres abyssales	1d12+8 PC	Pauvre	15% (Automne)	10-20	Très petite	40% humain, 30% demi-orque	Gluant
35	Soupe façon Potage de Méduse	1d12+8 PO	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Surprenant
36	Escalope de glouton	1d8+4 PA	Pauvre	20% (Automne)	6-10	Légère	25% humain, 15% demi-orque	Osé
37	Tarte aux yeux de Basilic	1d8+3 PA	Normale	15% (Hiver)	2-4	Très petite	40% halfelin, 20% elfe	Effrayant
38	Crème de cerveau de Flumph	1d10+5 PA	Magique	5% (Automne)	1-2	Très petite	60% elfe, 20% halfelin	Délicat
39	Omelette aux œufs d'hydre	1d20+3 PP	Magique	20% (Printemps)	4-8	Humaine	50% nain, 30% demi- orque	Dérangeant
40	Gâteau de bave de Glutineux	1d4+2 PO	Pauvre	15% (été)	5-12	Très petite	40% humain, 25% demi-orque	Étrange
41	Escalope d'Hippogriffe grillée	1d12+8 PC	normale	25% (Toutes saisons)	3-6	Légère	30% elfe, 15% nain	Délicieux
42	Crevettes Abyssales Frites	1d8+4 PA	Luxeuse	20% (Toutes saisons)	3-6	Humaine	10% elfe, 30% gnome	Délicieux
43	Terrine de Boue de Limon	1d6+3 PA	Pauvre	10% (Printemps)	1-2	Très petite	50% nain, 20% demi- orque	Étrange
44	Truffes de Kraken dorées	1d12+8 PO	Magique	5% (Automne)	1-3	Très petite	40% elfe, 15% halfelin	Raffiné

45	Ragoût des égouts	1d12+8 PC	Indigent	5% (Automne)	1-3	Ogre	50% demi-orque, 20% gnome	Gluant
46	Champignons géants farcis à la Gorgone	1d6+3 PO	Magique	25% (été)	8-15	Très petite	20% humain, 30% demi-orque	Terreux
47	Boulettes de Salamandre Beurées	1d4+2 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	80% elfe, 60% gnome	Très épicé
48	Croquettes de Kobold au poivre vert	1d6+3 PA	Pauvre	20% (Toutes saisons)	10-20	Très petite	30% nain, 20% elfe	Épicé, mais salé
49	Steak de Buffle ou de Yack	1d12+8 PA	Luxeuse	5% (Printemps)	1-3	Humaine	40% demi-orque, 10% gnome	Délicieux
50	Tartelette aux cœurs de Troll	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	2-4	Très petite	80% humain, 30% elfe	Effrayant
51	Soupe de Slime vermicelle	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Printemps)	8-12	Légère	20% nain, 10% gnome	Surprenant
52	Pâté de Buffle et de Chameau	1d12+8 PC	Magique	2% (Hiver)	1-3	Très petite	90% elfe, 60% gnome	Divin
53	Raviolis d'homoncule farcis	1d8+4 PA	Magique	5% (Toutes saisons)	4-7	Humaine	30% gnome, 20% demi-elfe	Délicieux
54	Crevettes de Naga grillées	1d6+3 PA	Luxeuse	20% (Printemps)	3-6	Légère	50% elfe, 10% demi-orque	Surprenant
55	Soupe de Griff aux légumes	1d8+4	Luxeuse	5%	2-4	Légère	30% demi	Délicieux
56	Truffe d'écureuil à la menthe	1d12+2pc	Indigent	10% (Toutes)	1-3	Tr	80% gnome, 20% demi-elfe	Étrange
57	Gelée de pudding noir	1d4+2 PO	Pauvre	15% (été)	6-12	Très petite	60% elfe, 25% demi-orque	Amusant
58	Escargots des Ombres de la Liche	1d8+4 PA	Luxeuse	10% (Printemps)	3-5	Légère	30% nain, 20% demi-elfe	Exquis
59	Bâtonnets de Farfadet	1d6+3 PA	normale	20% (Toutes saisons)	4-6	Humaine	50% demi-orque, 15% gnome	Étrange
60	Salade de Faux-Lapin	1d12+8 PC	Indigent	50% (été)	1-2	Très petite	80% halfelin, 20% gnome	Rafraichissant
61	Boulettes de Behir rôties	1d10+5 PA	Luxeuse	15% (Automne)	4-8	Légère	40% demi-orque, 20% gnome	Délicieux
62	Tarte aux tentacules d'aboeth	1d12+8 PC	normale	5% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	90% demi-elfe, 30% demi-orque	Étrange
63	Brochettes de chauve-souris géante	1d8+4 PA	Indigent	20% (Printemps)	6-12	Très petite	70% elfe, 15% nain	Surprenant
64	Pâté trompeur de Formien	1d4+2 PO	Pauvre	30% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	50% demi-orque, 10% gnome	Étrange
65	Ragoût de viande d'Umber Hulk	1d6+3 PA	Magique	10% (Toutes saisons)	1-2	Humaine	80% demi-elfe, 40% demi-orque	Dangereux
66	Tarte à la Viande de Leprechaun	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Automne)	2-4	Légère	30% demi-elfe, 15% gnome	Délicieuse
67	Sashimi de Kraken	1d6+3 PA	normale	20% (été)	4-8	Humaine	50% elfe, 20% nain	Exotique
68	Brochettes de Mantari	1d12+8 PC	Indigent	10% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	60% demi-orque, 15% nain	Rustique
69	Soufflé de Naga Grillés	1d4+2 PO	Pauvre	15% (Printemps)	6-12	Très petite	50% elfe, 25% demi-orque	Épicé
70	Salade de Tréant aux morilles	1d10+5 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	80% demi-elfe, 30% demi-orque	Végétarienne
71	Boulettes de Triton bouillies	1d10+5 PA	Luxeuse	1% (Toutes saisons)	3-6	Légère	70% demi-elfe, 50% gnome	Effrayant
72	Steak de porc épic géant	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	5-10	Humaine	40% elfe, 30% demi-elfe	Magique
73	Brochette d'Alouette	1d12+8 PC	Indigent	5% (été)	1-3	Très petite	90% demi-orque, 30% demi-elfe	Épicé
74	Ragoût de Cygne	1d4+2 PO	Normale	30% (Automne)	10-20	Très petite	20% nain, 15% demi-orque	Surprenant
75	Tranche de Roc en croûte de sel	1d8+4 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% nain, 30% demi-orque	Croustillant
76	Brochettes de Gargouille	1d4+2 PO	Pauvre	30% (été)	8-12	Très petite	40% humain, 20% demi-elfe	Savoureux
77	Salade de Cœur de Dragon	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% demi-elfe	Épique
78	Têtes de Castor farcies	1d6+3 PA	normale	20% (été)	4-8	Humaine	40% demi-elfe, 20% nain	Impressionnant
79	Foie de Troll grillé aux cèpes	1d12+8 PC	Indigent	15% (Toutes saisons)	2-4	Très petite	70% demi-orque, 10% gnome	Surprenant
80	Tacos de Poisson Chat au soja	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	3-7	Humaine	30% demi-orque, 20% gnome	Délicieux
81	Bouchées de Couatl enchanté	1d12+8 PC	Luxeuse	2% (Automne)	1-4	Ogre	90% demi-elfe, 60% gnome	Exotique

82	Bifteck d'Hippogriffe	1d10+5 PA	Luxueuse	5% (Printemps)	2-4	Humaine	30% demi-orque, 15% nain	Délicieux
83	Langues de Rakshasa frites	1d6+3 PA	normale	20% (été)	3-6	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe	Surprenant
84	Pâte de coquille d'enrocheur	1d12+8 PC	Indigent	10% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	80% gnome, 20% demi-elfe	Étrange
85	Sashimi de Boobrie	1d4+2 PO	Pauvre	15% (Automne)	4-8	Très petite	60% elfe, 25% demi-orque	Exotique
86	Boudin de Béhemoth aux truffes	1d8+4 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% demi-elfe, 30% demi-orque	Effrayant
87	Cervelle de Rôdeur de Souterrains	1d6+3 PA	Indigent	30% (Hiver)	2-4	Très petite	60% elfe, 25% halfelin	Étrange
88	Vol-au-vent de Chiedent	1d4+2 PO	Pauvre	20% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	90% demi-elfe, 50% demi-orque	Dangereux
89	Ailes de Pégase panées et épicées	1d8+4 PA	Magique	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% humain, 20% demi-elfe	Délicieux
90	Omelette aux Oeufs de tortues	1d10+5 PA	Luxueuse	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% demi-elfe, 50% demi-orque	Effrayant
91	Brochettes de Bulettes	1d12+8 PA	Normale	5% (Hiver)	2-5	Humaine	80% elfe, 10% demi-elfe	Surprenant
92	Salade de Feu Follet champignons	1d6+3 PA	Pauvre	25% (Toutes saisons)	4-8	Légère	60% humain, 20% demi-orque	Étrange
93	Plateau d'antipasti à la Drow	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Surprenant
94	Chaussons de Kobold	1d8+4 PA	Pauvre	20% (Toutes saisons)	4-8	Légère	25% nain, 20% demi-elfe	Curieux
95	Boudin noir au Jus de Sanglier	1d6+3 PA	Indigent	15% (Automne)	1-3	Très petite	30% demi-orque, 10% elfe	Rustique
96	Crabe des Terres Cuit à la Vapeur	1d12+8 PC	normale	10% (Toutes saisons)	2-4	Légère	40% elfe, 25% demi-elfe	Délicieux
97	Laitance d'Ogre Aquatique	1d20+2 PO	Luxueuse	5% (Printemps)	1-2	Très petite	80% humain, 30% demi-elfe	Exotique
98	Crème de lait de Loutre	1d8+4 PA	Luxueuse	10% (Automne)	2-4	Humaine	20% demi-elfe, 15% halfelin	Délicieux
99	Pilon de Poulet frit aux herbes	1d12+8 PC	Indigent	5% (Toutes saisons)	1-3	Humaine	30% nain, 15% demi-elfe	Réconfortant
100	Petits boudins au sang de chien enragé	1d12+8 PC	Indigent	10% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	60% humain, 20% demi-orque	Étrange



Les Plats (1-100)



	Plats	Prix	Auberge	Chance d'obtenir	Portions	Ration	Risques	Appréciation
1	Goulash de Shedu farcis	1d8+4 PA	Luxueuse	5% (Automne)	2-4	Humaine	20% demi-orque, 15% halfelin, 10% nain	Délicieux
2	Steak tartare de minotaure	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	4-8	Légère	40% elfe, 20% demi-orque, 10% gnome	Surprenant
3	Bouillabaisse de Kraken	1d12+8 PC	Indigent	5% (Hiver)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% nain, 10% gnome	Réconfortant
4	Soupe de Chimère et de Léopard	1d4+2 PO	Pauvre	20% (été)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% gnome, 10% demi-elfe	Copieux
5	Escargots de Beholder au Beurre	1d10+5 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome, 30% demi-elfe, 20% halfelin	Délicat et Risqué
6	Tête de Méduse grillée avec Salade d'Algues	1d8+4 PO	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Légère	90% elfe, 50% gnome	Étrange
7	Ragoût de Dragon Noir	1d6+3 PO	normale	5% (Hiver)	3-6	Humaine	70% nain, 40% demi-orque	Délicieux

8	Cuisses de Harpie panées	1d12+8 PO	Luxueuse	10% (Printemps)	2-4	Humaine	30% demi-elfe, 15% halfelin	Surprenant
9	Langue de Chimère braisée	1d4+2 PO	Pauvre	20% (Toutes saisons)	6-12	Très petite	20% humain, 15% demi-orque, 10% demi-elfe	Rustique
10	Tranches de Beholder fumé	1d10+5 PO	Indigent	1% (Automne)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Effrayant
11	Civettes de farfadet	1d8+4 PO	Luxueuse	5% (Hiver)	2-4	Humaine	40% elfe, 25% nain	Délicieux
12	Escalopes de Manticores Frites	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	4-8	Légère	30% demi-orque, 20% gnome	Surprenant
13	Ragoût de Géant des Collines	1d12+8 PA	Indigent	2% (Automne)	1-3	Ogre	70% demi-orque, 10% nain	Réconfortant
14	Tartare de Licorne	1d4+2 PO	Magique	25% (Toutes saisons)	6-12	Très petite	40% humain, 20% demi-elfe	Étrange
15	Rôti de Griffon avec Garnitures	1d10+5 PA	Magique	10% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	80% elfe, 50% gnome	Délicieux
16	Sashimi de Kraken	1d12+PO	Magique	1% (été)	1-2	Ogre	90% demi-orque, 50% gnome	Répugnant
17	Hachis Parmentier de Troll	1d4+2 PO	Pauvre	15% (Toutes saisons)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-elfe	Réconfortant
18	Hamburger et Salade de Kelpie	1d10+5 PA	Magique	10% (printemps)	4-8	Humaine	50% elfe, 20% nain	Rafraîchissant
19	Côtes de Minotaure Fumées	1d8+4 PA	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	30% demi-orque, 15% gnome	Délicieux
20	Omelette aux Yeux de Beholder	1d6+3 PA	normale	10% (Printemps)	3-7	Légère	40% elfe, 20% halfelin	Étrange
21	Pot-au-Feu de Géant des glaces	1d12+8 PC	Normale	5% (Hiver)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% nain	Réconfortant
22	Saumon des Profondeurs Grillé	1d4+2 PO	Pauvre	20% (été)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-orque, 10% nain	Délicat
23	Spécialité de Wyrms Blanc	1d10+5 PO	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Dangereux
24	Poulet farci au Cerveau de Gnoll	1d12+8 PA	Indigent	10% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	80% demi-orque, 20% demi-elfe	Étrange
25	Steak de Wyrms Rouge grillé	1d8+4 PO	Luxueuse	50% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	40% demi-elfe, 10% gnome	Délicieux
26	Ragoût de Viande de Cyclope	1d4+2 PO	Luxueuse	20% (Toutes saisons)	8-15	Très petite	30% demi-orque, 15% nain, 10% demi-elfe	Copieux
27	Tartelette au serpent géant	1d4+2pa	Indigent	10% / Printemps	1-10	Menue	20% (Humains)	Servie froide, excellente
28	Brochette de viande de Rémorhaz	1-10 pc	Magique	50% / Été	1-5	Légère	40% (Elfes)	Servie chaude, délicieuse
29	Salade de Chauve-Souris grillées	1-10 pc	Pauvre	30% / Automne	1-20	Humaine	50% (Naïns)	Servie froide, répugnante
30	Pâté de loup-garou aux moules	1-20 pc	normale	20% / Hiver	1-10	Humaine	30% (Gnomes)	Servie chaude, moyenne
31	Soupe de champignons géants	20 pièces	Indigent	50% / Toutes saisons	1-20	Menue	10% (Halfélins)	Servie chaude, bonne
32	Pâtes de Kuo Toa Frites	1d6+3 CP	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	40% elfe, 20% halfelin, 10% demi-elfe	Surprenant
33	Ragoût de Tarrasque Faisandée	1d4+2 PO	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	99% humain, 80% demi-elfe	Mortellement dangereux
34	Salade de Fronde à trois fleurs	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	80% demi-orque, 20% demi-elfe	Étrange
35	Tarte aux Libellules Géantes	1d6+3 PA	normale	20% (Toutes saisons)	4-8	Légère	30% elfe, 15% demi-orque, 10% nain	Surprenant
36	Rôti d'Ours et de Chèvres	1d4+2 PA	Pauvre	10% (Automne)	6-12	Humaine	40% demi-orque, 30% nain, 20% demi-elfe	Copieux
37	Muffins épicés aux Poils de Yéti	1d4+2 PA	Pauvre	20% (Hiver)	6-12	Humaine	40% nain, 15% demi-orque	Rustique
38	Tourte aux Tentacules d'Ustilagor	1d8+4 PA	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	3-6	Humaine	40% elfe, 20% gnome	Étrange
39	Salade de Carapace de Scarabée Géant	1d12+8 PC	Indigent	3% (Printemps)	1-3	Très petite	40% gnome, 30% nain	Rafraîchissant
40	Pâté de Cerveau de Mind Flayer	1d10+5 PO	Luxueuse	1% (Toutes saisons)	2-4	Humaine	50% elfe, 30% demi-elfe	Délicieux
41	Ragoût de Lycanthrope Nocturne	1d6+3 PA	normale	20% (Automne)	3-7	Légère	50% demi-orque, 25% humain	Intrigant
42	Foie Gras de Dragon Blanc	1d30+8 PO	Luxueuse	10% (Hiver)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome	Délicieux
43	Soufflé de Vase Cristalline	1d4+2 PO	Pauvre	15% (Printemps)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-orque	Léger et Aérien

44	Brochettes d'Hydre des Marais avec Sauce Chimère	1d10+5 PO	Magique	50% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Aventureux
45	Pudding de Gelée d'Ooze	1d8+4 PA	Luxueuse	50% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% gnome, 10% elfe, 5% nain	Étrange
46	Roulé de testicules de Bélier Géant	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-orque, 20% halfelin	Surprenant
47	Grillades de Chafouins et Quaggoth	1d12+8 PC	Indigent	5% (Automne)	1-4	Ogre	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% demi-orque	Réconfortant
48	Chaudrée de Serpent des Mers	1d4+2 PO	Pauvre	15% (été)	6-12	Très petite	40% humain, 20% gnome, 10% demi-elfe	Délicieux
49	Cuisses de tigre Géant Farcies	1d10+5 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% halfelin, 20% demi-orque, 10% demi-elfe	Frais et léger
50	Salade de Feuilles de Grig fraîches	1d6+3 PA	normale	10% (Printemps)	4-8	Légère	30% nain, 15% demi-elfe, 5% demi-orque	Rafraîchissant
51	Ragoût de Ophidien Géant	1d12+8 PC	Indigent	20% (été)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% nain	Étrange
52	Potage aux Loup de mer des Profondeurs	1d10+5 PA	Magique	10% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	80% elfe, 50% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Réconfortant
53	Soupe de spores lumineuses	1d8+4 PA	Luxueuse	10% (Automne)	3-6	Humaine	30% elfe, 20% demi-elfe	Étrange
54	Filet d'Eblis pois et Safran	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	4-8	Légère	50% elfe, 20% demi-orque	Exquis
55	Pain d'Algues et Fromage de Lichen	1d12+8 PC	Indigent	50% (Toutes saisons)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% nain	Rustique
56	Curry de Carapace de Scorpion Géant	1d4+2 PO	Pauvre	15% (été)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% gnome	Épicé
57	Hachis Parmentier de Gnoll	1d10+5 PA	Pauvre	50% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	60% demi-elfe, 40% demi-orque, 10% demi-nain	Réconfortant
58	Brochette de Léopard de Feu	1d8+4 PA	Luxueuse	10% (été)	2-4	Humaine	30% elfe, 20% demi-elfe, 10% demi-orque	Épicé
59	Salade de Gelée de Slimes	1d6+3 PA	normale	25% (Printemps)	4-8	Légère	50% elfe, 25% nain, 15% demi-elfe	Gluant
60	Raviolis de Xill au Fromage	1d6+3 PA	normale	10% (Toutes saisons)	3-7	Légère	30% demi-orque, 20% gnome	Surprenant
61	Riz au Curry de Bunyip aux Fruits	1d12+8 PC	Indigent	10% (été)	1-4	Ogre	40% elfe, 25% demi-elfe	Épicé
62	Sushi de Lamia	1d4+2 PO	Pauvre	20% (Printemps)	6-12	Très petite	20% humain, 15% demi-elfe	Rafraîchissant
63	Spaghetti aux Crapaud de feu	1d8+4 PA	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	40% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome	Surprenant
64	Chaudrée d'Œil de Corbie Sanguinaire	1d6+3 PA	normale	20% (Automne)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% nain, 10% halfelin	Répugnant
65	Escalope de Quippeur au Poivre	1d12+8 PC	Indigent	3% (Hiver)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome, 10% demi-elfe	Délicieux
66	Boulettes de Viande de Basilic	1d4+2 PO	Pauvre	30% (Printemps)	6-12	Très petite	40% elfe, 20% demi-orque, 10% demi-elfe	Rustique
67	Ragoût de Flind aux Pommes	1d10+5 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	80% elfe, 50% gnome	Épique
68	Filet de Kenku Grillé au poivre	1d8+4 PO	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	30% demi-orque, 20% nain	Délicieux
69	Soupe d'Orc Sanglante	1d6+3 PA	Indigent	20% (Automne)	4-8	Légère	40% humain, 25% demi-orque	Épicé
70	Poulet Farci aux Loups Géants	1d12+8 PC	Indigent	10% (été)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome	Réconfortant
71	Saumon Fumé aux Herbes de la Forêt	1d4+2 PA	Pauvre	30% (Printemps)	6-12	Très petite	20% elfe, 15% nain	Délicat
72	Rôti de Ogre aux Épices	1d10+5 PA	Magique	30% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe	Surprenant
73	Foie de Catoblepas Grillé	1d8+4 PA	Luxueuse	5% (Automne)	2-5	Humaine	30% demi-elfe, 20% nain	Surprenant
74	Salade de Légumes Géants	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	3-7	Légère	50% demi-elfe, 25% humain	Rafraîchissant
75	Pudding de Garlug Violet	1d12+8 PC	Indigent	1% (Toutes saisons)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome	Gluant
76	Tarte à la Viande d'Otyugh	1d4+2 PO	Pauvre	15% (été)	6-12	Humaine	30% demi-orque, 20% gnome	Rustique
77	Brochettes d'aile d'Aarakocra	1d10+5 PA	Magique	3% (Hiver)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Tentaculaire
78	Tacos de Scorpion en sauce	1d6+3 PA	Indigent	10% (été)	3-7	Légère	50% demi-orque, 25% humain	Piquant
79	Ragoût de Mammouth et de Hyène	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome	Rustique
80	Mijoté de Curry de Sphinx	1d4+2 PO	Magique	20% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-elfe, 10% nain	Exotique

81	Tourte d'Osquip aux lentilles	1d10+5 PC	Indigent	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Réconfortant
82	Tarte à la Chair de Barracuda	1d8+4 PA	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	30% demi-orque, 20% nain	Délicieux
83	Potage Curry de Crapaud Géant	1d6+3 PC	normale	15% (Automne)	3-7	Légère	50% demi-orque, 25% humain	Surprenant
84	Soupe d'Ours-Hibou	1d12+8 PO	Magique	2% (été)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% gnome	Insolite
85	Salade de Sangsues Géantes	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Printemps)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-orque	Déroutant
86	Ragoût de Griffon des Montagnes	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Sublime
87	Risotto aux pattes de Cerf	1d6+3 PA	normale	10% (Printemps)	4-8	Légère	40% elfe, 20% demi-orque, 15% gnome	Délicieux
88	Salade de viande de Chacal	1d12+8 PC	Indigent	1% (Toutes saisons)	1-3	Humaine	30% nain, 15% demi-elfe, 10% demi-orque, 5% gnome, 5% elfe	Étrange
89	Filet de Kruthik Grillé au Riz	1d4+2 PO	Pauvre	20% (été)	6-12	Humaine	40% demi-orque, 20% nain, 10% demi-elfe	Savoureux
90	Ragoût de Chair de Requin	1d12+8 PC	Indigent	5% (Hiver)	1-3	Humaine	30% nain, 15% demi-elfe	Réconfortant
91	Pâté de Cerveille de Beholder	1d4+2 PO	Pauvre	20% (été)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% gnome	Osé
92	Filet de Dragon Vert Grillé	1d8+4 PO	Luxueuse	5% (été)	2-5	Humaine	30% elfe, 20% gnome	Épique
93	Pizza au chorizo de Worg	1d6+3 PA	normale	20% (Printemps)	3-7	Légère	40% nain, 30% demi-elfe	Surprenant
94	Soupe de Licorne des Glaces	1d12+8 PC	Magique	2% (Hiver)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% humain	Magique
95	Steak d'Al-mi'raj Grésillé	1d12+8 PC	Indigent	2% (été)	1-4	Ogre	60% demi-orque, 15% humain	Corse
96	Salade de Corail de Mer	1d4+2 PO	Pauvre	30% (Automne)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-orque	Rafrâichissante
97	Tacos de Chauve-Souris Géante	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Étonnant
98	Soupe de Morue et de Racine de Géant	1d6+3 PA	normale	15% (Hiver)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
99	Salade de fruits des fées	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafrâichissant
100	Tranches de Gigot roti de Pégase	1d4+2 PO	Magique	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis



Les Desserts (1-100)



	Dessert Exotique	Prix aléatoire	Auberge	Chance d'obtenir	Nombre de portions	Type de ration	Risques	Appréciation
1	Baba au Sang de Troll des Glaces	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Printemps)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Élégant
2	Beignets à la Citrouille et à la Grenade Sauvage	1d10+5 PA	Magique	1% (Automne)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Savoureux
3	Beignets à la Crème d'Oeuf d'Aigle Géant et caramels	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin
4	Beignets à la Langue de Gobelins Râpée	1d6+3 PA	normale	15% (été)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
5	Beignets au Miel d'Abeille Géante	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin

6	Biscuits aux Épices de Lumière Divine	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% halfelin, 5% demi-orque	Surprenant
7	Biscuits aux Yeux de Basilic	1d4+2 PO	Magique	25% (Toutes saisons)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
8	Brioches aux Fleurs d'Ent	1d12+8 PC	Indigent	2% (Automne)	1-4	Très petite	50% demi-orque, 30% nain	Réconfortant
9	Brioches aux Algues Flottantes	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Légère	20% demi-orque, 15% nain	Délicat
10	Brioches aux Œufs de Dragon	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
11	Bûche à la Feuille de l'Arbre Pendu	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	60% humain, 20% demi-orque	Divin
12	Bûche aux œufs de Crocolile	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Sucré
13	Cake au Oeufs de Grenouille Gripli	1d12+8 PC	Indigent	2% (Automne)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Exquis
14	Cake aux Ailes de Sylphe confites	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Délicat
15	Cake aux Feuilles et au lait de narval	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Exquis
16	Charlotte aux Fraises des Bois & Épices du Jaculi	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Légère	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
17	Chocolats Fourrés au Sang de Vampire	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Très petite	30% humain, 20% demi-orque	Exquis
18	Choux à la Crème aux Oeufs de Yuan-Ti	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Rafraîchissant
19	Compote de Fruits des Enfers	1d6+3 PA	normale	15% (Hiver)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
20	Compote de Pruneaux Gingembre	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Confortable
21	Cookies aux Carapaces de Scarabée	1d6+3 PA	normale	15% (Hiver)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
22	Crème Brûlée à l'Orange des Dragons	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin
23	Crème Brûlée à la Sève de Criard	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Étonnant
24	Cookies à la Vanille des Gnomes	1d6+3 PA	normale	15% (Automne)	3-7	Très petite	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
25	Crème Brûlée au Sirop de Feu Follet	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Délicieux
26	Crème Brûlée Lait de Jument Draconique	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Onctueux
27	Crème Glacée Lait d'Ours Polaire	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin
28	Crème Pâtissière à la graisse de Selkie	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
29	Crème Pâtissière aux Oeufs d'AArakocra	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Légère	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
30	Crêpes à la Crème de Vase Cristalline	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (été)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
31	Crêpes aux Graines de Marais et Jus d'Airelle	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
32	Crumble aux Pétales de Spore Gazeuse	1d4+2 PO	P	25% (Printemps)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Délicat
33	Crumble de Fée aux Fruits des Bois	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant

34	Crumbles aux Graines de Lianes	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
35	Far à la Fleur de Vigne et au Sang de Dragonne	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Humaine	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Surprenant
36	Flan à la Crème de Gnoll fouettée	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin
37	Flan aux Oeufs de Grenouille Géante	1d12+8 PC	Indigent	2% (été)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
38	Flan aux Œufs d'Oursin Noir	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Moelleux
39	Flan de Pieds de Lutin au Yaourt Vert des Forêts	1d12+8 PC	Indigent	2% (été)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
40	Fondant aux Oeufs de Corbeaux	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Printemps)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicat
41	Forêt Noire à la Mangue des Nains	1d6+3 PA	normale	15% (été)	3-7	Très petite	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Rafraîchissant
42	Gâteau à la Lavande de Dryade	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Sublime
43	Gâteau à la Papaye Vanillée	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Automne)	2-5	Humaine	30% demi-elfe, 10% gnome	Délicieux
44	Gâteau au miel et à la Crème de Lait d'Ailéphant	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Parfumé
45	Gâteau aux Fruits Séchés des Nains	1d12+8 PC	Indigent	2% (Hiver)	1-4	Très petite	50% nain, 30% demi-nain, 10% gnome	Rustique
46	Gâteau de Lueur de Lune	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe,	Rafraîchissant
47	Gâteau de Miel et de Nectar de Fée	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
48	Gâteau de Myrtilles de Dryade	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
49	Iles Flottantes aux Tentacules de Flagelleur Mental	1d8+4 PA	Luxeuse	10% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
50	Kouglof aux Racines de Kampfult	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Épicé
51	Macaron aux Graines de Behir grillées	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
52	Macarons au Nectar de Chardon	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Onctueux
53	Mille Feuilles à l'Ortie et aux Baies de Bulette	1d6+3 PA	normale	15% (été)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
54	Moelleux à la Fleur de Mandragore	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Divin
55	Moelleux à la Fleur de Lys Noire	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Printemps)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
56	Mousse à la Racine de Tréant	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
57	Mousse aux Larmes de Crapeaux de Feu	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
58	Muffins au miel et à la cannelle morkoth	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
59	Nez Confit de Troll Aquatique	1d4+2 PO	Pauvre	25% (été)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Rafraîchissant
60	Nougats aux Ailes de Diablotins Confites	1d6+3 PA	normale	15% (Automne)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
61	Oeufs en Chocolat au lait de Loure	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Divin
62	Omelette Norvégienne à l'Œuf de Dragon Blanc	1d12+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Raffiné
63	Oreille de Globours Fourées aux Baies de Feu	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux

64	Pancakes de Racine de Grick	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
65	Pâtisseries aux Joues de Sylphides	1d4+2 PO	Pauvre	25% (été)	6-12	Menue	20% demi-orque, 15% nain, 5% demi-elfe, 5% demi-humain	Sucré
66	Petits Beurres aux Larmes de Succube	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Terreux
67	Petits Gâteaux à la Lavande de Dryade	1d12+8 PC	Indigent	2% (été)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
68	Profiteroles aux œufs de Cygnes	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Divin
69	Pudding à la Crème de Lait de Narval	1d12+8 PC	Indigent	5% (Hiver)	1-4	Très petite	50% demi-orque, 30% humain	Réconfortant
70	Pudding au Lait de Lion de Mer	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	60% demi-orque, 30% humain, 10% demi-elfe	Réconfortant
71	Pudding du Monticule Vagabond	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Délicieux
72	Riz Soufflé à Crème d'Oeufs d'Autruche	1d6+3 PA	normale	15% (Hiver)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
73	Sablés aux Noisettes de Satyre	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant
74	Salade de Fruits Exotiques	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Frais
75	Sorbet à l'Eau de Rose et au Sucre de Licorne	1d6+3 PA	normale	15% (Printemps)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Rafraîchissant
76	Sorbet glacé à l'Œil de Ki-rin	1d12+8 PC	Magique	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
77	Sorbet à la crème aux Oeufs de Griffon	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	60% elfe, 30% demi-elfe, 5% demi-orque, 5% gnome	Rafraîchissant
78	Sorbet à la Sève de Chardas	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
79	Sorbet à Myrtille des Fées et Menthe de Rock	1d6+3 PA	normale	20% (été)	3-7	Très petite	30% elfe, 20% demi-elfe, 10% halfelin	Rafraîchissant
80	Sorbet au Lait de Baleine Géante	1d12+8 PC	Indigent	2% (été)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
81	Sorbet au Sucre de Scorpion et de Moisissure	1d12+8 PC	Indigent	2% (Printemps)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
82	Sorbet aux Baies de Mandragore	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Très petite	20% demi-orque, 15% nain	Rafraîchissant
83	Sorbet aux Fruits de la Liane Tueuse	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Toutes saisons)	6-12	Légère	30% elfe, 10% demi-elfe, 5% gnome, 5% nain	Rafraîchissant
84	Sorbet d'ailes de Fée et Lézard des Glaces	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Exquis
85	Sorbet de Fungus Violet à la Fleur de Lotus	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Rafraîchissant
86	Sorbet de Sang de Vampire	1d12+8 PO	Luxeux	2% (été)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rafraîchissant
87	Tarte à la Cerise et Liqueur de Sang de Nonafel	1d6+3 PA	normale	15% (été)	3-7	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% halfelin	Surprenant
88	Tarte à la Mangue et aux Oeufs de Cocatrice	1d12+8 PO	Magique	5% (Automne)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Rustique
89	Tarte au Chocolat Noir de Dragon Noir	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	90% elfe, 50% gnome	Épique
90	Tarte aux Fruits des Enfers	1d8+4 PA	Luxeux	5% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
91	Tarte aux Myrtilles des Fées	1d6+3 PA	normale	15% (été)	3-7	Très petite	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% halfelin	Surprenant
92	Tarte aux Pommes et aux Mûres Elfique	1d8+4 PA	Luxeux	10% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux

93	Tarte aux Pommes Rouges et Oeufs de Tortue	1d8+4 PA	Luxeuse	10% (Toutes saisons)	2-5	Humaine	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
94	Tarte d'Oreilles de Kobold Meringuées	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Automne)	2-5	Humaine	10% demi-elfe, 5% gnome, 5% demi-orque	Délicieux
95	Tartelette à la Crème de Chataigne Brûlée	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Rustique
96	Tartelette aux Foies d'Ogre-Mage Confit	1d8+4 PA	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	2-5	Très petite	20% demi-elfe, 10% gnome, 5% nain	Délicieux
97	Tartelettes aux Oeufs Multicolore de Slaad	1d10+5 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% gnome, 5% demi-orque	Exotique
98	Tartelettes aux Poires et à la Cannelle	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Chaleureux
99	Tentacules d'Enlaceur Fourrées de Dattes	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Hiver)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Rustique
100	Truffes au Chocolat et à la Bave de Lémure	1d4+2 PO	normale	20% (Automne)	4-8	Légère	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% demi-orque	Surprenant

Les Boissons (1-100)

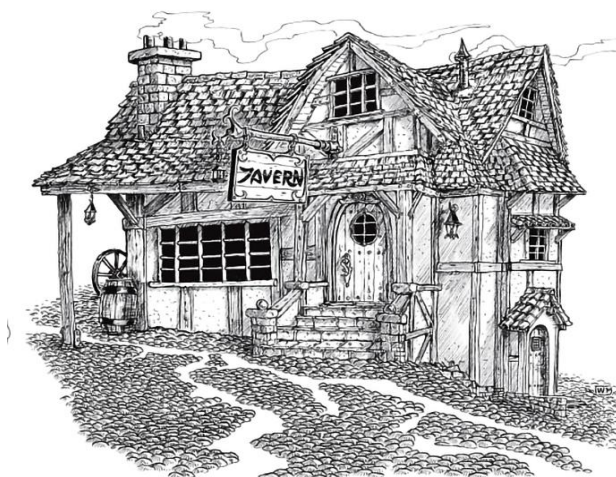


	Boisson	Prix aléatoire	Auberge	Chance d'obtenir	Litre	Type de ration	Risques	Appréciation
1	Absinthe de la Chimère (alcool fort aromatisé)	1d10 +7 PO	Magique	10% (Toutes saisons)	1-3	Très petite	50% humain, 30% elfe, 10% demi-elfe, 5% gnome	Fort, Amertume, Effets hallucinogènes
2	Accroc de la Mort (boisson amère)	1d20 +10 PO	Magique	5% (Toutes saisons)	1	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Amère, Anisée, Vert clair La bière préférée des mercenaires.
3	Ambroisie Miauleuse	1d20 +10 PO	Magique	1% (Toutes saisons)	1	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Sucré, Doré, Notes de miel et d'agrumes
4	Ambroisie des Dieux (nectar sucré)	1d12 +5 PA	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	1-2	Légère	30% elfe, 25% demi-elfe, 20% humain, 10% nain, 10% gnome	Doux, Sirupeux, Or, Divin, Énergisant
5	Baies des Bois (Cerveoise Ambré)	1d6+2 CP	normale	30% (été)	1-6	Menue	25% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% nain, 45% humain, 25% nain, 15% demi-elfe, 10% demi-orque	Acidulé, Sucré, Rouge foncé
6	Bière du Loup (Cerveoise Blonde)	1d8+4 PC	Pauvre	30% (Toutes saisons)	1-6	Légère		Fort, Houblonnée, Blonde dorée
7	Bière à l'oseille (Blanche un peu amère avec un trait d'amande. 90% des gens vomissent après la première chope,	1d6+4 PC	Pauvre	15% (Automne)	6-12	Légère	40% nain, 20% humain, 10% elfe, 5% demi-elfe	Ceux qui ne vomissent pas en deviennent accrocs. Ce serait le bonheur si elle ne vous teintait pas les dents d'un beau vert pâle
8	Bière Big Zombie Beer (bière rouge foncée) Bière à 28°.	1d10 +5 PA	Indigent	35% (Toutes saisons)	4-10	Légère	40% demi-orque, 15% humain, 5% demi-elfe	Corsée, Maltée, Rouge foncé, très forte
9	Bière de la Licorne Bleue (bière fruitée)	1d6+2 PA	Luxueuse	10% (Automne)	2-6	Humaine	40% elfe, 30% humain, 20% nain, 10% demi-elfe	Sucré, Fruité, Bleu clair
10	Bière des Marteaux Nains (cerveoise robuste)	1d12 +6 PA	Luxueuse	5% (Automne)	6-12	Humaine	50% nain, 25% humain, 10% demi-elfe, 5% elfe	Robuste, Chocolatée, Noire
11	Bière des Ténèbres (stout noire fumée) Une bière trappiste brune assez forte,	1d6+2 PA	normale	25% (Automne)	4-10	Légère	30% demi-orque, 20% nain, 10% humain	Fumée, Amère, Noire brassée par un ordre de l'Oiseau de Feu. Parfaite avec l'omelette dragon rouge, ça éteindra le feu.
12	Bière du Géant de Glace (bière blonde glacée) Une bière blanche servie glacée qui désaltère bien	1d12 +8 PC	Pauvre	60% (Hiver)	5-12	Humaine	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% nain	Rafraîchissante, Légère, Blonde glacée
13	Bidishgoud Cocktail : Huile de crapaud poudre de limace séchée, rognures d'ongle de troll borgne,	1d6+2 PO	normale	25% (Hiver)	6-12	Humaine	40% demi-orque, 20% humain, 10% elfe	, copeaux d'écaïlle de dragon albinos, alcool de mandragore, infusion de feuilles de palmier moucheté.
14	Brevage du Lotus Noir (thé épicé)	1d4+3 PA	Magique	8% (Hiver)	2-4	Légère	40% humain, 20% elfe, 10% demi-elfe, 5% nain	Épicé, Parfumé, Couleur rouge rubis
15	Brise du Rivage (liqueur de fruits)	1d6+3 PA	Pauvre	15% (Printemps)	6-12	Humaine	40% demi-elfe, 20% humain, 15% nain, 10% demi-orque	Fruité, Sucré, Rose pâle
16	Brûle-Gorge (café fort)	1d6+3 PA	normale	40% (Toutes saisons)	4-8	Légère	30% humain, 20% demi-elfe, 15% nain, 10% demi-orque	Fort, Amer, Noir
17	Brume de la Forêt (liqueur de champignons)	1d8+4 PA	normale	10% (Automne)	4-8	Légère	40% elfe, 20% demi-elfe, 15% gnome, 10% humain	Terreux, Fumé, Brun verdâtre
18	Brume de la Forêt (tisane)	1d6 CP	Pauvre	50% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	30% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% nain,	Léger, Parfumé, Vert pâle, Apaisant
19	Brume du matin (infusion de thé)	1d4+2 CP	normale	40% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	35% humain, 25% demi-elfe, 15% nain, 10% elfe, 10% gnome	Léger, Parfumé, Doré, Revigorant
20	Cactus Sanglant (tequila épicée)	1d8+4 PA	normale	12% (Printemps)	4-8	Légère	50% demi-orque, 25% humain, 15% nain, 10% demi-elfe	Épicé, Piquant, Vert
21	Cidre d'Automne (boisson de pomme du chasseur)	1d10 +5 PA	normale	5% (Automne)	2-4	Légère	30% demi-orque, 20% humain, 15% nain, 10% demi-elfe	Doux, Fruité, Jaune doré
22	Cidre des Fées (cidre aux notes de fruits rouges)	1d10 +5 PA	Luxueuse	2% (Automne)	2-6	Humaine	20% elfe, 10% demi-elfe, 5% demi-orque	Doux, Fruité, Rose pâle
23	Cidre des Terres Sauvages (boisson fruitée)	1d4+1 PA	Indigent	35% (Automne)	8-12	Humaine	40% elfe, 20% nain, 10% demi-elfe	Doux, Doré, Rafraîchissant
24	Ciel Étoilé (tisane à la menthe)	1d8+3 PC	Magique	5% (Toutes saisons)	1-4	Menue	40% humain, 30% demi-elfe, 15% elfe, 10% nain,	Frais, Mentholé, Vert pâle, Purifiant
25	Col de Cygne (blanche)	1d12 +5 PA	Magique	5% (été)	1-2	Légère	30% elfe, 25% demi-elfe, 20% humain, 10% nain,	Douce, Parfumée, Blanche, Réconfortante
26	Eau de Glace (boisson rafraîchissante et glacée)	1d4+1 PA	normale	20% (été)	4-8	Humaine	30% nain, 20% demi-orque, 5% elfe	Rafraîchissante, Légère, Transparente

27	Eau de la Fontaine de Cristal (eau minérale)	1d4+1 PC	normale	75% (Toutes saisons)	1-10	Très petite	Aucun	Claire, Rafraîchissante, Cristalline
28	Eau des Sables Mouvants (eau gazeuse)	1d6+1 PC	Indigent	10% (été)	8-12	Très petite	30% demi-elfe, 20% humain, 10% elfe, 5% gnome	Pétillante, Salée, Transparente
29	Élixir de la Lune (café noir fort)	1d6+2 PC	normale	50% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	30% humain, 20% demi-elfe, 15% elfe, 10% nain	Fort, Amer, Noir
30	Élixir de la Raison (sirop de sureau)	2d6 PA	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% humain, 30% demi-elfe, 10% elfe, 5% nain,	Doux, Floral, Transparent, Guérissant
31	Élixir de la Reine Abeille (hydromel doux)	1d4+2 PA	normale	35% (Printemps)	2-6	Légère	40% elfe, 20% humain, 15% nain, 10% demi-elfe	Doux, Miel, Bière Blonde Dorée
32	Elixir de la Reine des Abeilles (hydromel royal)	1d20+15 PO	Pauvre	10% (été)	1-2	Légère	30% gnome, 25% elfe, 20% humain, 10% demi-elfe	Miel, Doré, Effervescent
33	Elixir des Dieux (mélange secret d'herbes) Achetée aux frères de l'Ardeente Flagellation,	1d20+10 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Menue	50% humain, 30% demi-elfe, 10% elfe, 5% nain,	Parfumé, Épicé, Multicolore et qui vous fait fumer à chaque expiration comme un dragon qui rendrait l'âme.
34	Elixir du Sphinx (boisson mystique)	1d20+15 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-2	Très petite	30% elfe, 20% humain, 10% demi-elfe, 5% demi-orque	Mystérieux, Scintillant, Doré
35	Esprit de l'Air (boisson gazeuse)	1d4+1 PC	Magique	1% (Toutes saisons)	1	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Gazeux, Sucré, Bleu clair
36	Feu du Désert (tequila épicée)	1d10+5 PA	Pauvre	8% (été)	4-10	Légère	30% demi-orque, 20% humain, 15% elfe, 10% nain	Épicé, Fort, Orange vif
37	Feu du Dragon (whisky fumé)	1d10+6 PA	Indigent	15% (Automne)	4-8	Légère	40% humain, 20% nain, 15% demi-elfe, 10% demi-orque	Fumé, Fort, Brun foncé
38	Froid de l'Enfer (vodka glacée)	1d12+5 PA	Magique	5% (Printemps)	1-2	Légère	40% elfe, 20% demi-elfe, 20% humain, 10% halfelin,	Glacé, Fort, Transparent
39	Gazouze Cette poudre jaunâtre qui transforme un verre d'eau en ancêtre de la limonade	1d12+5 PA	Luxueuse	5% (Hiver)	2-4	Légère	50% nain, 30% humain, 10% demi-elfe, 5% elfe	Acidulée, très Gazeux et Frais
40	Griffe de Loup (cocktail puissant)	1d10+6 PA	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	1-2	Légère	30% demi-orque, 25% humain, 20% tieffelin, 15% elfe	Fort, Amer, Brun, Réconfortant, Énergisant
41	Grog de Géant (alcool fort à base de baies sauvages)	1d12+8 PC	Indigent	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% gnome	Fort, Aigre, Violet foncé A ne pas mettre entre toutes les gorges.
42	Hydromel des Elfes Sylvestres (boisson mielleuse)	1d8+4 PA	Magique	5% (Printemps)	3-6	Très petite	30% demi-elfe, 20% elfe, 10% humain	Doux, Miel, Bière Blonde Dorée
43	Hydromel du Dragon (hydromel miellé)	1d6+2 PA	Indigent	35% (été)	4-8	Légère	30% nain, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% elfe	Doux, Miel, Bière Blonde Dorée
44	Jus de Chauve-Souris (boisson rouge foncé)	1d10+5 PA	Pauvre	20% (été)	5-10	Humaine	30% demi-elfe, 20% halfelin, 10% nain	Acide, Rafraîchissant, Rouge foncé
45	L'Éveil du Matin (café fort)	1d6+2 PC	Pauvre	30% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	40% humain, 20% demi-elfe, 15% nain, 10% demi-orque	Fort, Amer, Brun foncé, Réveillant
46	L'Hydromel des Nains (hydromel de miel)	1d8+4 PA	Naïne	20% (Printemps)	2-6	Légère	20% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% nain	Doux, Bière Blonde, goût de miel
47	La Caresse du Nectar (vin blanc floral et doux)	1d10+5 PA	Luxueuse	10% (Printemps)	2-6	Humaine	20% elfe, 10% demi-elfe, 5% demi-orque	Doux, Floral, Blanc brillant
48	La Citronnade de la Gorgone (limonade acidulée)	1d6+2 PA	Indigent	20% (Toutes saisons)	6-12	Très petite	40% gnome, 20% demi-elfe, 10% humain, 5% demi-orque	Acidulé, Rafraîchissant, Jaune pâle
49	Lait d'Oni (boisson lactée sucrée)	1d4+2 PO	Pauvre	25% (Hiver)	6-12	Humaine	20% demi-orque, 15% nain	Doux, Sucré, Blanc laiteux
50	Lait de la Vouivre (café au lait)	1d6+1 PC	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	1-2	Légère	40% elfe, 30% demi-elfe, 20% humain, 5% demi-orque	Crémeux, Doux, Brun clair, Réconfortant
51	Lait de Licorne (boisson lactée aux herbes)	1d12+8 PC	Pauvre	15% (Toutes saisons)	5-12	Humaine	30% halfelin, 20% nain, 10% demi-elfe	Réconfortante, Lactée, Blanc crémeux
52	Lait de Minotaure (boisson crémeuse et musquée)	1d6+2 PA	Indigent	15% (Automne)	6-12	Humaine	20% demi-elfe, 15% halfelin, 10% demi-orque,	Crémeux, Musqué, Blanc laiteux
53	Lait de Nymphé (boisson lactée)	1d6+2 PC	Magique	2% (Printemps)	1-2	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Lacté, Sucré, Blanc
54	Larmes du Phénix (boisson de liqueur sucrée)	1d4+2 PO	Luxueuse	2% (Hiver)	1-2	Très petite	50% humain, 20% demi-elfe, 10% elfe, 5% gnome	Sucré, Rouge rubis, Doux comme la soie

55	Liqueur de l'Ombre (liqueur de fruit noir)	1d8+3 PA	Pauvre	25% (Toutes saisons)	8-12	Humaine	40% demi-elfe, 20% humain, 15% nain, 10% demi-orque	Sucré, Noir, Violet foncé
56	Liqueur de la Sirène (liqueur bleue)	1d8+6 PA	Magique	3% (Printemps)	2-4	Très petite	30% elfe, 20% humain, 10% demi-elfe, 5% gnome	Bleue, Sucrée, Étincelante
57	Liqueur des Druides	1d20+10 PO	Magique	10% (Toutes saisons)	1	Très petite	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Herbacé, doux, vert comme une prairie
58	Liqueur des Sirènes (liqueur à base de plantes)	1d20+10 PO	Luxueuse	5% (été)	1-2	Légère	40% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% nain	Herbacé, Doux, Bleu-vert
59	Magie Noire (liqueur de café)	1d10+6 PA	Magique	1% (Toutes saisons)	2-6	Légère	50% humain, 30% demi-elfe, 10% elfe, 5% nain,	Sucré, Corsé, Noir, Envoutant
60	Miel d'Ork (hydromel épicé)	1d8+2 PC	Indigent	20% (Automne)	4-8	Légère	40% demi-orque, 20% nain, 15% humain, 10% elfe	Doux, Épicé, Ambre foncé
61	Mirbella (liqueur à base de baies)	1d6+3 PA	Indigent	20% (Automne)	6-12	Très petite	40% gnome, 20% demi-elfe, 10% humain	Doux, Fruité, Pourpre foncé
62	Nectar d'Oasis (boisson fruitée et pétillante)	1d12+6 PA	Luxueuse	5% (été)	1-2	Légère	20% elfe, 20% humain, 20% demi-elfe, 10% nain,	Sucré, Pétillant, Rouge vif, Rafrâichissant
63	Nectar de l'Abeille Géante (hydromel épicé)	1d10+5 PA	Pauvre	12% (Automne)	2-4	Légère	40% humain, 20% demi-elfe, 15% nain, 10% demi-orque	Épicé, Miel, Orange pâle
64	Nectar de la Déesse des Fleurs (boisson florale)	1d12+6 PA	Luxueuse	5% (été)	2-4	Légère	30% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% dryade	Florale, Douce, Jaune pâle
65	Nectar de Lotus Pourpre (boisson florale)	1d20+10 PA	Magique	5% (Printemps)	2-4	Très petite	20% elfe, 20% dryade, 15% fée, 10% humain	Doux, Floral, Rose foncé
66	Nectar de Lune (bière blanche)	1d6+3 CP	normale	50% (Printemps)	1-4	Légère	40% elfe, 30% demi-elfe, 15% humain, 10% nain,	Rafrâichissant, Doux, Troubles
67	Pétarde (tequila épicée) monstrueusement pétillante et il n'y a rien de mieux pour ouvrir l'appétit. Pisse d'Ookhab • Bière blonde • Servir fraîche • Prix petit Très jaune, dont l'odeur est pestilentielle, mais le goût est fin et délicat.	1d12+6 PA	Luxueuse	5% (été)	2-4	Légère	50% demi-elfe, 30% elfe, 10% humain, 5% nain	Fort, Ambrée, très gazeuse avec une pointe citronnée, assez forte. Jaune clair
68		1d6+2 CP	Indigente	30% (Printemps)	1-4	Menue	35% elfe, 30% humain, 15% nain, 10% demi-elfe,	Légère, Laisse une haleine de fenec. Souvent accompagné d'un repas pour la faire passer. Acidulée, Blanche, Rafrâichissante
69	Piquette de gnome (punch noir) Vin rouge noir importé par les gnomes des profondeurs	1d10+5 PA	normale	10% (été)	6-12	Légère	30% humain, 20% demi-elfe, 15% nain, 10% demi-orque	Tâche énormément et a un goût de vinaigre ranci. • Prix très petit Corsé, Sucré, Rouge foncé
70	Punch de cerises du nord. Moyennement alcoolisé, c'est un liquide d'un rouge vif et clair dont les tâches sont très difficiles à nettoyer..	1d12+6 PA	normale	10% (Toutes saisons)	4-8	Légère	40% humain, 20% demi-elfe, 15% elfe, 10% nain	Fruité, Très peu sucré et astringent. Les consommateurs réguliers ont les lèvres et les dents colorées par cette boisson Rafrâichissante
71	Punch du Marin (cocktail fruité)	1d8+4 PC	Pauvre	15% (été)	4-8	Humaine	30% nain, 20% demi-orque, 15% humain, 10% elfe	Fruité, Sucré, Rose pâle
72	Rêve de Printemps (bière blanche)	1d10+6 PC	Magique	10% (Printemps)	1-2	Légère	30% elfe, 25% demi-elfe, 20% humain, 10% nain,	Douce, Parfumée, Trouble, Blanche
73	Rhum des Pirates Squelettes (alcool fort épicé)	1d8+4 PO	normale	15% (été)	4-8	Humaine	30% demi-orque, 25% humain, 15% nain, 10% gnome	Épicé, Fumé, Brun foncé
74	Rhum des Profondeurs (rhum épicé aux algues)	1d8+5 PA	Pauvre	5% (été)	4-8	Humaine	40% gnome, 30% demi-elfe, 20% humain, 10% elfe	Épicé, Salé, Vert foncé
75	Rhum du Capitaine Fantôme (liqueur épicée)	1d12+8 PO	normale	20% (Automne)	8-12	Humaine	40% humain, 20% demi-elfe, 10% elfe, 5% nain	Épicé, Chaud, Couleur Cuivrée
76	Rhum du Kraken (rhum épicé aux fruits)	1d12+8 PA	Indigent	5% (été)	4-8	Humaine	50% demi-orque, 20% humain, 10% nain, 5% elfe	Épicé, Fruité, Brun foncé
77	Rosée du Matin (jus d'orange)	1d4+1 CP	Indigent	60% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	20% humain, 15% nain, 10% demi-elfe, 5% demi-orque	Doux, Rafrâichissant, Orange, Translucide
78	Sang de Chimère (coup de poing)	1d8+4 PO	Luxueuse	5% (Automne)	1-4	Légère	30% demi-elfe, 25% humain, 20% elfe, 10% nain	Fort, fruité, rouge écarlate
79	Sang de Dragon (vin rouge épicé)	1d10+5 PO	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	2-6	Humaine	50% nain, 20% elfe, 10% humain, 5% demi-elfe	Corsé, Épicé, Rouge foncé

80	Sang de Gorgone (vin corsé aux arômes fruités)	1d8+4 PA	normale	5% (Toutes saisons)	3-7	Légère	30% demi-elfe, 20% gnome, 10% demi-orque	Fruité, Corse, Rouge foncé
81	Sang de Kraken (cocktail bleu-vert océanique)	1d12+5 PO	Pauvre	5% (été)	4-8	Légère	30% elfe, 20% humain, 10% demi-elfe, 10% nain	Salé, Amer, Océanique
82	Sang de Licorne Noire (boisson magique)	1d12+8 PO	Magique	1% (Toutes saisons)	1-3	Humaine	30% demi-elfe, 20% elfe, 10% humain	Sucré, Violet foncé, Pétillant
83	Sang de Wyrn (vin corsé vieilli dans une caverne)	1d4+2 PO	Indigent	20% (Toutes saisons)	8-16	Légère	40% demi-orque, 15% humain, 5% demi-elfe	Corse, Terreux, Rouge foncé
84	Sangria des Elfes (punch fruité)	1d8+4 PA	normale	8% (Printemps)	6-12	Légère	50% elfe, 20% demi-elfe, 15% humain, 10% nain	Fruité, Sucré, Rouge vif
85	Soufflé de glace (vodka glacée)	1d12+6 PA	Luxueuse	10% (Hiver)	2-4	Légère	40% humain, 20% elfe, 15% demi-elfe, 10% nain	Rafraîchissant, Fort, Transparent
86	Surprise de Bidishgoud Là je ne vous dit pas ce que c'est, sinon ce ne serait plus une surprise.	1d10+5 PA	Indigent	15% (été)	6-12	Très petite	40% demi-orque, 20% humain, 15% nain, 10% demi-elfe	Mais connaissant Bidishgoud, attendez vous à une réelle surprise, amer, clair comme l'eau et très cher
87	Tequila du Scorpion (tequila épicée)	1d6+3 PA	Pauvre	15% (été)	6-12	Humaine	30% demi-orque, 20% humain, 15% elfe, 10% nain	Épicé, Fort, Ambre clair
88	Thé de l'Arbre-Monde (bois de thé vert)	1d6+1 PA	Indigent	30% (Printemps)	8-16	Légère	10% elfe, 5% fée, 5% gnome, 5% demi-elfe, 5% nain	Végétal, Apaisant, Vert foncé
89	Thé de l'Empereur (thé noir aux épices)	1d4+1 PA	Magique	2% (Hiver)	1-2	Légère	50% humain, 20% elfe, 5% nain	Épicé, Fumé, Brun foncé
90	Thé des Sables Mouvants (boisson énergisante)	1d4+2 PC	Indigent	20% (Toutes saisons)	10-20	Légère	50% demi-orque, 20% humain, 10% nain, 5% elfe	Énergisant, Amer, Jaune verdâtre
91	Thé des Trois Vents	1d4+2 CP	Pauvre	15% (Automne)	1-4	Menue	40% elfe, 30% demi-elfe, 20% humain, 5% nain	Parfumé, Léger, Jaune pâle, Rafraîchissant
92	Tisane de l'Arbre des Rêves (infusion sucrée)	1d4+1 PC	normale	25% (Printemps)	6-12	Très petite	40% elfe,	Sucré, Transparente, Dorée
93	Tisane de l'Oracle (tisane aux herbes)	1d8+4 PA	Indigent	10% (Printemps)	1-2	Très petite	40% elfe, 30% demi-elfe, 20% humain, 5% nain,	Doux, Parfumé, Vert clair, Apaisant
94	Vapeur de l'Éther (boisson énergisante)	1d4+1 PC	Magique	1% (Toutes saisons)	1-2	Légère	50% elfe, 30% demi-elfe, 10% humain, 5% nain	Énergisant, Doux, Bleu clair
95	Vin de l'Enfer (vin piquant aux saveurs épicées)	1d6+2 PA	Magique	2% (Toutes saisons)	1-4	Très petite	40% demi-orque, 20% humain, 5% elfe	Piquant, Épicé, Rouge foncé
96	Vin de l'Ogre (vin corsé)	1d10+5 PA	normale	80% (Automne)	2-4	Légère	50% demi-orque, 30% humain, 10% nain, 5% elfe	Corsé, Rouge foncé, épices
97	Vin de Mandragore (vin blanc floral)	1d6+3 PA	Luxueuse	50% (Printemps)	2-5	Humaine	20% elfe, 10% demi-elfe, 5% gnome	Floral, Doux, Jaune pâle
98	Vin des Étoiles (boisson chaude)	1d8+2 PC	Magique	50% (Toutes saisons)	2-4	Légère	40% elfe, 30% demi-elfe, 15% humain, 10% nain	Chaud, Sucré, Doré
99	Vin des Vampires	1d12+6 PO	normale	30% (Automne)	1-2	Légère	40% demi-elfe, 20% elfe, 15% humain, 10% nain	Corsé, rouge foncé, fruits noirs et d'épices
100	Whisky de Feu (alcool corsé et épicé)	1d12+10 PA	Pauvre	5% (Toutes saisons)	1-2	Humaine	50% nain, 20% demi-elfe, 10% demi-orque,	Corsé, Epicé, Brun foncé



Festin à la cour du Royaume Elfique



Soupe d'écrevisses des rivières avec des fins croûtons de pain de seigle grillé.
Graines royales, servi avec des pommes de terre au beurre moutarde et des carottes glacées.
Tarte aux myrtilles sauvages des forêts, accompagnée de crème fouettée à la vanille.
Bière blonde elfique légère, brassée avec du miel de fleurs et du malt d'orge doux.
Vin de baies de sureau noir, provenant des vignes de la vallée aux pixies.

Un plat de fruits de mer frais, comprenant des huîtres, des moules et des crevettes, servies sur un lit de glace et accompagnées d'une sauce secrète.
Pommes de terre fantaisies à la sauce de miel d'artichauts et des légumes sautés.
Une tarte aux pommes maison, garnie de crème fouettée fraîche.
Une bière blonde légère, brassée à partir de malt d'orge et de houblon elfique.
Un vin rouge corsé, produit dans les vignobles d'Elrond.

Un bouillon d'herbes fraîches et de légumes du jardin, accompagné de petits pains chauds et de beurre frais.
Marinade de baies dans une sauce à base de curry et servies avec du riz sauvage et des légumes grillés.
Des gâteaux de pommes rouges « des sylphes », garnis de cannelle et de sucre glace.
Une bière blonde légère appelée « boisson des tritons », brassée à partir de malt d'orge et d'herbes du lac Mithrim.
Un vin blanc sec et fruité, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles d'elfes sylvains.

Une soupe de champignons et d'herbes fraîches, préparée avec des ingrédients cueillit à la première lune.
Des brochettes de fleurs géantes et sauvages, accompagnées d'un chef d'œuvre de légumes de saison rôtis.
Des tartelettes aux fruits de la forêt, garnies de crème fouettée et de sucre glace.
Une bière blonde légère « L'eau de la forêt », brassée à partir de malt d'orge et d'herbes de la Lorien.
Un vin blanc sec et fruité, produit à partir de raisins cultivés et fermentés dans les vignobles elfiques.

Des salades verte d'herbes sauvages, garnies de fruits secs et de fromage de chèvre.
Des ragoûts de champignons sauvages, mijotés avec des légumes frais et des épices exotiques.
Des fruits frais, accompagnés de miel, d'amandes et de noix.
Une boisson à base d'eau de sylvanien, aromatisée avec des herbes forestières aux mures et groseilles
Un thé chaud épicé, servi dans des tasses en argent finement ciselé.

Une soupe de racines préparée avec des ingrédients enchantés et des herbes cueillaient à la pleine lune
Graines exotiques grillés « Esprits Follets », accompagnés de légumes sautés et de pommes de terre bouillies et de lavande.
Desserts de beignés sucrés des « Dryades », garnis de crème et de baies sauvages.
Un vin blanc sec et floral, produit dans les vignobles des hauts plateaux des forêts de hauts elfes.
Une boisson à base de sève d'arbre, aromatisée avec des herbes douces et des épices. Du jardin de Galadriel.

Une soupe de champignons enchantée, préparée avec des ingrédients mystiques et des herbes exotiques qui rappellent la magie de la forêt interdite.
Légumes sautés et de pommes de terre farcies au fromage, qui réveillent les papilles
Crêpes sucrés, garnis de crème fouettée et de pétales de rose cristallisés, qui évoquent la beauté et la romance de la cour elfique.
Une boisson à base de jus de fruits exotiques, aromatisée avec des herbes douces et des épices magiques, qui réveille les sens avec ses parfums enivrants.
Un vin blanc sec et floral, produit dans les vignobles des fées, qui enveloppe le palais avec sa douceur délicate et sa fraîcheur élégante.

Banquet de la forteresse Naine



Velouté de champignons des profondeurs de la montagne, garni de croûtons de pain de seigle et de lardons fumés.
Ragoût de viande de dragon, de bœuf, de mouton, mijoté pendant des heures avec des oignons, des carottes et du vin rouge nain.
Tarte aux pommes de terre et aux poireaux, recouverte d'une croûte de pâte brisée.
Bière brune naine corsée, brassée avec du malt d'orge grillé et des épices naines secrètes.
Hydromel doux de miel de montagne, distillé dans les eaux des montagnes bleues.

Un bouillon de légumes fumé, préparé avec des champignons des profondeurs de la montagne et des racines de plantes rares.
Des côtes de porc rôties, servies avec de la choucroute et de la purée de pommes de terre assaisonnée à la langue de bœuf.
Une tourte aux pommes dorées croustillante, garnie de fruits secs et de noix et pièces d'or.
Une bière brune corsée « Sharindlar », brassée à partir de malt d'orge grillé et de houblon
Un vin blanc sec glacé, produit à partir de raisins cultivés dans les cavernes dorées des monts brumeux.

Une soupe de pommes de terre fumée, préparée dans un chaudron en or et remplie de viandes épicées.
Des côtelettes d'agneau grillées, servies avec du pain de seigle et de la choucroute et des petits boudins.
Des tartes aux fruits frais, garnies de crème fouettée et de noix grillées et décorées de petites gemmes.
Une bière brune corsée, et brassée par les quatorze enfants de Gloïn à partir de malt de seigle et d'herbes sauvages.
Un vin rouge puissant, produit dans les vignobles sacré de Moradin.

Un potage de champignons aux poings de fer, préparé avec des pattes d'ours robustes et des épices du mont Gundabad,
Des ragoûts de viande de sanglier fumée, servis avec une sauce aux boudins et des légumes racines rôtis et des pommes de terre bouillies.
Des tartes aux fruits frais, garnies de crème fouettée et de noix grillées.

Une bière brune corsée, brassée à partir de malt et d'orge broyé à roue de feu et de grains de seigle.
Une boisson à base de miel et d'eau de source, aromatisée avec des herbes fraîches du temple de Gorm Gulthyn.

Un ragoût de viande de porc fumé, chaud et savoureux, remplissant l'air d'arômes épicés et rustiques.
Des brochettes de poulet grillé mariné dans une sauce secrète, accompagnées de riz croustillant et de légumes sautés croquants.
Des tartes aux fruits frais de « Bombur », dorées et succulentes, garnies de crème fouettée et de noix grillées.
Une bière brune robuste, brassée à partir de malt d'orge et de grains de seigle, emplie de saveurs terreuses et d'un arrière-goût amer.
Une boisson à base de miel et d'eau de source, douce et apaisante, aromatisée avec de l'eau des mines de Khazad-dûm.

Une savoureuse tourte aux légumes racines et aux champignons des cavernes, cuite dans une croûte dorée de pâte brisée et servie avec une sauce onctueuse à la bière duergar
Un goulash épicé de chèvres et de sanglier géant chassé dans les forêts d'Erebor, mijoté dans une sauce à la tomate et aux herbes des montagnes, accompagné de quenelles de pommes de terre et de légumes racines rôtis.
Une tartelette garnie d'une crème légère et de fruits confits imitant les pierres précieuses des mines de Nidavellir, sur un lit de pâte sablée aux amandes.
Une bière ambrée, brassée avec l'eau des sources souterraines et maltée avec l'orge des terres fertiles du volcan, offrant une saveur robuste et réconfortante.

Tranches de pain rustique grillées, garnies de tomates des mines, d'oignons rouges et de basilic des profondeurs, arrosées d'une huile d'olive des terres naines.
Une tourte croustillante farcie de gibier des Montagnes, de légumes-racines et de champignons des souterrains, le tout lié par une sauce onctueuse aux herbes des forges.
Un gâteau moelleux et riche en saveurs, infusé de miel et de noix des montagnes, surmonté d'une crème légère aux épices des terres naines.
Hydromel doux et rafraîchissant, fermenté à partir de miel des ruches et d'eau de source des cascades souterraines, offrant une saveur délicate qui ravira les palais

Dîner dans la cité des magiciens

Canapés de caviar de saumon multicolore, garnis de feuilles de menthe fraîche et de crème fraîche à base de lait de truie.
Filet de bison grillé à la boule de feu, servi avec une purée de pommes de terre aux herbes d'Asie.
Soufflé aux épinards et au fromage, garni d'une sauce « Minautore » légère.
Vin blanc sec, issu des vignes magiques de Mordenkainen.
Eau tirée de la bave d'une limace géante purifiée et glacée.

Une salade fraîche, préparée avec des légumes cultivés dans les jardins enchantés de la cité.
Un filet de saumon grillé, servi avec du riz sauvage, du limon vert et des légumes frais.
Un pudding sucré, garni de fruits frais et de crème fouettée.
Un vin rouge fruité, produit dans les vignobles de la cité des magiciens.
Une eau minérale pétillante de moissisure, tirée d'une source magique.

Une soupe de champignons translucides, préparée avec des ingrédients mystiques et sacrifiés et des épices nobles et pimentées
Des steaks de dragon grillés, servis avec des légumes glacés et des pommes de terre farcies au fromage.
Des fruits frais, coupés en tranches et accompagnés de miel à la gelée royale et de crème fraîche.
Une bière blonde légère, brassée à partir d'eau de source pure élémentale et d'herbes magiques.
Un vin rouge corsé, produit dans les vignobles de la montagne sacrée et écrasé à la main de Bigby.

Racines d'endive finement tranchées, marinées dans du miel d'essence de Mandragore et parsemées de pétales de fleurs
Risotto crémeux aux perles d'Équilith, cuit dans un bouillon de légumes et garni de copeaux de fromage d'Avalon et de truffes noires de Terremer.
Gâteau aux fruits des Sables du Temps : un gâteau moelleux aux fruits séchés des Sables du Temps, parfumé à l'épice de Melange et servi avec une sauce au caramel brûlé aux projectiles magiques.
Élixir des Arcanes : un breuvage mystique aux reflets changeants, infusé avec des herbes magiques de Roke et des essences de dragon de Pern, distillé sous les étoiles de la cité des magiciens.

Bruschetta des Quatre Vents : des tranches de pain grillé aux céréales d'Omelas, garnies d'une compotée de tomates de Bree, d'oignons émincés de Lankmar, et de fromage de chèvre des Montagnes d'Aldabreshin, arrosées d'un filet d'huile d'olive de Gondolin.
Fricassée de volaille à la Roke : des morceaux de volaille tendre cuits dans une sauce crémeuse aux herbes magiques de Roke, accompagnés de légumes du jardin d'Éden et de quenelles de semoule d'Alqualondë.
Mille-feuille d'Avallon : des couches de pâte feuilletée croustillante, garnies d'une crème pâtissière légère à la fleur d'or de Valinor, parfumée à la vanille de Terremer et nappée d'un coulis de fruits rouges des Bois-Perdus.
Élixir d'Ambre : une boisson pétillante et rafraîchissante, infusée depuis mille ans avec des baies d'Ambre et des pétales de fleurs d'Imrryr,

Carpaccio de légumes d'Arda : de fines tranches de légumes colorés, cultivés dans les jardins d'Arda, assaisonnées d'une vinaigrette aux herbes et aux pépites d'or
Risotto aux champignons d'Ombre-Terre : un risotto crémeux et parfumé, préparé avec des champignons rares d'Ombre-Terre, agrémenté de copeaux de parmesan d'Ambre et de noisettes grillées des Montagnes d'Anarres.
Soufflé au chocolat de Roke : un soufflé au chocolat aérien et intense, parfumé au rhum des Îles du Crépuscule, servi avec une sauce anglaise aux épices de Gethen.
Élixir des magiciens : un cocktail mystérieux aux saveurs envoûtantes, préparé à partir d'un mélange secret d'ingrédients rares et précieux, distillé par les plus grands maîtres de la Cité des Magiciens.

De fines tranches de légumes multicolores, arrangées en arc-en-ciel et marinées dans une vinaigrette d'herbes magiques, parsemées de pétales comestibles des jardins
Un risotto crémeux préparé avec des perles d'orge, des champignons et des copeaux de fromage, infusé d'une essence de truffes noires de la forêt mystérieuse.
Un mille-feuille croustillant, garni de crème légère et de fruits du dragon mûris sur les flancs des volcans, accompagné d'un coulis de baies des montagnes.

Un breuvage pétillant et rafraîchissant, infusé par un druide avec des herbes médicinales et des fleurs d'or, offrant une saveur envoûtante qui ravira les palais des plus grands magiciens.

Fines tranches de pain grillé, garnies de légumes croquants et parfumées aux herbes magiques des jardins de la cité, parsemées de fleurs comestibles des terres lointaines.

Paella des mondes : un mélange exquis de riz coloré, de légumes variés, de fruits de mer pêchés dans les eaux mystérieuses et de viandes tendres, mijoté avec des épices rares et des herbes médicinales provenant des contrées fantastiques.

Gâteau aux fruits des esprits : un gâteau moelleux, garni de fruits des esprits cueillis dans les forêts enchantées, parfumé à l'eau de fleurs de la vallée des songes et servi avec une crème légère aux éclats de cristal magique.

Potion d'étoiles scintillantes : un breuvage pétillant et rafraîchissant, infusé avec des herbes secrètes, des fleurs célestes et des étoiles scintillantes, offrant une saveur enchanteresse qui ravira les palais des plus grands magiciens.

Terrine de légumes des jardins d'Asgard : une terrine colorée de légumes croquants, cultivés dans les jardins divins d'Asgard, servie avec une sauce légère aux herbes et aux baies des terres lointaines.

Brochettes de chimère d'Hyboria : de succulentes brochettes de chimère, grillées à la perfection et assaisonnées d'épices exotiques de la Cimmérie, accompagnées d'un couscous aux fruits secs et aux amandes des terres de Shem.

Profiteroles de la cité d'Ys : de délicieux choux garnis d'une crème légère et parfumée, nappés d'un coulis de fruits des bois de la forêt de Brocéliande, et saupoudrés de

Nectar d'Avalon : une boisson pétillante et enchanteresse, infusée avec des fleurs de lotus des rives du Styx et des essences de fruits des arbres d'Yggdrasil, offrant une saveur mystérieuse qui enchantera les palais des plus grands magiciens.



Repas nomade des Oasis aux steppes d'Asie

Soupe de légumes à base de bouillon de mouton roti, parfumée à la coriandre et au cumin.

Brochettes de viande de cheval grillées, servies avec du riz et des légumes sautés.

Gâteau de semoule sucré, garni de fruits séchés et de miel de fleurs sauvages.

Lait de jument fermenté, une boisson traditionnelle de la tribu nomade.

Thé au lait, préparé avec du thé noir et du lait de brebis frais.

Un ragoût de mouton épicé, mijoté pendant des heures avec des légumes frais et des épices locales.

Des brochettes de bœuf grillé, mariné dans une sauce secrète et accompagné de riz et de légumes sautés.

Des pâtisseries sucrées, garnies de fruits secs et de noix.

Une bière blonde légère « l'oasis », brassée à partir de malt d'orge et de houblon local.

Un thé chaud et épicé, préparé avec des herbes locales et de l'eau chaude fraîchement bouillie, servi dans des tasses en cuir décorées à la main.

Une eau-de-vie de prune locale, distillée dans les montagnes voisines et servie dans des verres en cristal taillé à la main.

Un ragoût de chameau épicé, mijoté avec des légumes frais et des épices du désert.

Des brochettes de poulet grillé, mariné dans une sauce secrète et accompagnées de riz et de légumes sautés.

Des dattes et des noix sucrées, servies sur un plateau d'argent.

Une bière blonde légère, brassée à partir de malt d'orge et de grains de sorgho.

Un thé à la menthe chaud et épicé, préparé avec des herbes locales et de l'eau chaude fraîchement bouillie.

Une soupe de légumes épicée, préparée avec des pâtes fines et des ingrédients mystiques et des épices exotiques.

Des brochettes de viande d'agneau grillé, accompagnées de légumes grillés et de riz parfumé.

Des pâtisseries sucrées, garnies de miel et de fruits confits.

Une bière brune corsée, brassée à partir de malt d'orge et de dattes séchées.

Un vin rouge épicé, produit dans les vignobles des oasis magiques.

Un ragoût de viande de cheval épicé, mijoté avec des légumes frais et des épices locales.

Des brochettes de poulet grillé dans une sauce secrète à base de poisson marinés, accompagnées de riz et de légumes sautés.

Des crêpes sucrées, garnies de miel et de baies sauvages.

Une bière blonde légère, brassée à partir de malt d'orge et de grains de sorgho.

Un thé chaud et épicé à base de feuille de nénuphar et d'eau de source.

Un tajine de poulet épicé, mijoté avec des légumes frais et des épices locales, servi avec du pain plat et des olives marinées.

Des brochettes de bœuf grillé, mariné dans une sauce secrète et accompagnées de riz et de légumes sautés.

Des pâtisseries sucrées, garnies de miel et de noix grillées.

Un thé chaud à base d'herbes locales et d'eau de source et d'eau de rose.

Une eau de rose rafraîchissante, parfumée avec des pétales de fleurs locales et de l'alcool de riz.

Un ragoût de viande de bœuf épicé, mijoté avec pâtes fraîches et des légumes frais et de menthe poivrée.

Des brochettes de poulet grillé mariné dans une sauce secrète, accompagnées de riz et de légumes sautés.

Des pâtisseries sucrées, garnies de miel et de dattes et figues séchées.

Une boisson rafraîchissante à base d'eau de coco et de fruits locaux.

Un thé chaud épicé, servi dans des verres décorés de motifs dorés.



Déjeuner à la cour des fées

Un plat de fruits exotiques, comprenant des mangues, des ananas et des papayes, servies avec une sauce magique.
Un très jeune lézard rôti à la broche, servi avec une salade de laitue et de tomates fraîches.
Des pâtisseries sucrées, garnies de crème fouettée et de pétales de rose séchés.
Une bière blonde légère, brassée à partir de nectar de fleurs et d'herbes magiques.
Un vin blanc cristallin, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles des fées.

Une soupe de champignons magiques, préparée avec des ingrédients mystiques et des herbes rares.
Des brochettes de petites sardines grillées, marinées dans une sauce secrète et accompagnées de légumes racines rôtis.
Des pâtisseries sucrées, garnies de crème fouettée et de pétales de fleurs magiques.
Une bière blonde légère, brassée à partir de plantes sacrées et d'eau de source magique.
Un vin blanc sec et délicat, produit à partir de la rosée du matin.

Une salade de fruits frais et de fleurs sauvages, arrosée de miel et de jus de citron.
Des brochettes de grillons grillé, mariné dans une sauce à base de lait de coco et de gingembre, servies avec du riz parfumé et des légumes grillés.
Des macarons colorés, garnis de crème à la lavande et de framboises fraîches.
Une bière blonde légère, brassée à partir d'eau de source pure et d'herbes enchantées.
Un vin blanc sec et fruité, produit à partir de raisins subtilisés chaque jour dans un nouveau domaine.

Une salade de fleurs printanières, préparée avec des ingrédients délicats et des herbes aromatiques.
Des brochettes de crevettes grillées, accompagnées de riz parfumé et de légumes sautés.
Des tartelettes aux fruits frais, garnies de crème fouettée et de baies des bois.
Un vin blanc léger et fruité, produit à partir de raisins du vignoble des druides rendu séniles.
Une infusion de fleurs sauvages, parfumée à la lavande et à la menthe.

Une salade de fleurs fraîches, préparée avec des ingrédients enchantés et des herbes délicates.
Des brochettes de poulet nain grillé mariné dans une sauce à base de miel et de romarin, servies avec du riz et des légumes glacés.
Des gâteaux sucrés, garnis de sucre glace et de baies des bois.
Une bière blonde légère, brassée à partir de nectar de fleurs et d'herbes magiques.
Un vin blanc sec et fruité, emprunté aux meilleures caves du comté.

Un potage de champignons sauvages, préparé avec des ingrédients enchantés et des herbes exotiques.
Des brochettes de viande de lapinneau grillé, accompagnées de légumes sautés et de pommes de terre bouillies.
Des tartelettes aux fruits frais, garnies de crème fouettée et de pétales de rose cristallisés.
Un vin blanc sec et floral, produit de baies rares et fermenté magiquement.
Une boisson à base de lait d'arbre, aromatisée avec des herbes douces et des épices magiques.

Soupe de champignons luminescents, préparée avec des champignons magiques cueillis dans les bois enchantés et agrémentée de crème fraîche et d'herbes sauvages.
Filet de saumon poché, servi avec une sauce aux baies d'aurore et accompagné de légumes des fées et de quinoa aux fruits secs.
Charlotte aux fruits de la forêt, composée de biscuits à la cuillère et d'une mousse légère aux fruits des bois, garnie de fruits frais et de fleurs comestibles.
Liqueur de la clairière, une boisson délicate et parfumée, infusée avec des fleurs de lune et des baies des esprits, offrant une saveur envoûtante et rafraîchissante.
Vin pétillant des elfes, un vin élaboré à partir de raisins cueillis à la lumière des étoiles, offrant des notes fruitées et florales qui raviront les convives.



Ripaille au royaume des dragons

Un bouillon de tortue géante de mer, préparé avec des algues rares et des épices du bout du monde.
Une vierge rôtie entière, servie avec des jarrets de chevaux et des patates grotesques et des haricots d'or frais.
Des gâteaux de riz doux, garnis de poudre de cannelle et de pétales de rose.
Cerveoise du trésor, brassée à partir de malt qui pousse entre les pièces d'or et d'épices rares.
Un vin rouge riche et fruité, produit dans les vignobles du volcan.

Une soupe de champignons magiques, préparée avec des ingrédients brûlés et des levures sauvages.
Des steaks de bison grillés, servis avec des légumes rôtis et des pommes de terre fumée au souffle de dragon
Des pâtisseries sucrées, et nonnes garnies de crème fouettée de gnome et de pétales de fleurs magiques.
Une bière dorée légère, brassée à partir de nectar de fleurs et d'herbes magiques.
Un vin rouge corsé du « villageois obèse », produit dans les vignobles des dragons.

Une soupe de légumes, préparée avec quelques paysans cuits et des herbes carbonisées du volcan voisin.
Des brochettes de chèvres et de vierges grillées, servies avec des légumes sautés et du riz.
Des fruits exotiques du bout du monde, tels que des ananas, des papayes et des mangues, servis avec du sorbet de gemmes.
Une bière blonde dorée légère, brassée à partir de malt d'orge et d'herbes magiques
Un vin rouge du « chevalier errant » corsé, produit dans les vignobles des dragons servi dans des verres en rubis.

Une soupe onctueuse préparée avec des courges du feu et des épices chaleureuses, servie avec des croûtons de nains grillés.
Brochettes de moutons, de tendres morceaux de bœufs marinés dans une sauce épicée et grillés à la flamme, accompagnés de légumes rôtis et de riz sauvage aux amandes.
Crème brûlée à l'ambre, un dessert crémeux et riche en saveurs, parfumé à la vanille et garni d'une fine couche de sucre caramélisé à la flamme des dragons. « Hydromel des wyvernes », une boisson douce et enivrante, fermentée à partir de miel des ruches des wyvernes et d'eau de source des montagnes de feu. Vin des cieux, un vin corsé et tannique, produit à partir de raisins cultivés sur les pentes des volcans sacrés, offrant des arômes puissants de feu



Goûter du royaume des glaces

Un assortiment de légumes croquants de la toundra, servis avec une vinaigrette de baies polaires et des copeaux de glace de mer.
Un filet de morue des eaux gelées du royaume, grillé à la perfection et servi avec une sauce aux herbes de la banquise et un écrasé de pommes du Nord.
Un sorbet rafraîchissant préparé avec les fruits givrés du royaume du Géant du froid, servi dans un écrin de glace sculptée et garni de baies de l'hiver.
Hydromel du blizzard : une boisson douce et enivrante, fermentée à partir de miel des ruches de la toundra et d'eau de source des glaciers, offrant une saveur délicate qui ravira les palais les plus exigeants.

Une soupe de fruits de mer épicée, préparée avec des crabes des neiges et des pétoncles frais.
Un steak de bison grillé, servi avec des pommes de terre croustillantes et des légumes glacés.
Une tarte aux myrtilles sauvages des montagnes, garnie de crème fouettée et de flocons de neige.
Une bière blonde légère, brassée à partir de malt d'orge et de glace fondue des montagnes.
Un vin blanc sec du Géant des tempêtes, produit à partir de raisins cultivés dans ses terres enneigées.

Un ragoût de renne et de yack, mijoté avec des légumes frais et des épices rustiques.
Des brochettes de saumon grillé, mariné dans une sauce secrète et accompagnées de légumes racines rôtis.
Des crêpes sucrées, garnies de beurre fondu de Rémorhaz et de baies grillées avec des bois de rennes.
Une bière blonde du « Renard du givre », brassée à partir d'iceberg fondus et de malt d'orge et de grains d'avoine.
Un vin blanc puissant, produit dans les vignobles des terres aux glaces éternelles.

Une soupe de viande de bison fumée, préparée avec des ingrédients robustes et des épices épicées.
Des côtelettes de renne grillées, servies avec des légumes racines rôtis et des pommes de terre bouillies.
Des tartes aux fruits frais, garnies de crème fouettée de lait de Mamouth et de noix grillées.
Une bière fraîche verte et corsée « Crapaud des glaces », brassée à partir de malt d'orge et de grains de seigle.
Un vin rouge puissant, produit dans les vignobles des terres glacées.

Fines tranches de poisson des eaux glaciales, assaisonnées d'huile de givre, de jus de citron des neiges et parsemées de copeaux de glace épicée.
Parmentier d'ours polaire : une généreuse portion de viande d'ours polaire mijotée dans une sauce aux baies boréales, surmontée d'une purée de pommes de terre bleues des neiges et gratinée avec du fromage des cavernes gelées.
Chou-fleur cristallin : des bouquets de chou-fleur blanchis à la vapeur des geysers de glace, agrémentés d'une sauce légère à base de crème des montagnes enneigées et de fines herbes des toundras.
Une meringue légère et croustillante en forme d'aurore boréale, garnie de crème fouettée à la vanille des glaciers et de fruits des forêts enneigées.
Vin de glace du palais : un vin doux et délicieux, élaboré à partir de raisins gelés cueillis dans les vignobles du royaume des glaces, offrant une saveur riche et concentrée



Pension à la cour des ténèbres



Un potage de champignons vénéneux, servi avec du pain noir et du beurre rance.
Un poulet rôti à la sauce de sang, servi avec des légumes rôtis et des pommes d'Acheron.
Un gâteau au chocolat noir du désespoir, garni de crème fouettée de Jubilex à la grande ciguë.
Une bière brune corsée, brassée à partir de malt d'orge grillé et de sang de dragon.
Un vin rouge sombre et intense, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles du cimetière hanté.

Un bouillon et morceaux de dinde fumée, préparé avec de la rue fétide et de la jusquiame noire.
Un rôti de veau avorté juteux d'Averne, servi avec des légumes rôtis et sauce hellebore et des pommes de terre des enfers.
Une tarte aux pommes reinette amères, garnie de crème fouettée au doigt de mort et de sucre de canne noir.
Une bière brune corsée, brassée à partir de malt d'orge torréfié et moulu aux baies de destruction sauvage.
Un vin rouge puissant et tannique, produit dans les vignobles sur les terres infernales de Graz'tz.

Une soupe de sang chaud, préparée avec de la laitue vireuse et des épices abyssales.
Des steaks de bœuf grillés et saignés, servis avec de l'ail rôti et des légumes d'orties glacés.
Des gâteaux de sang sucrés, garnis de crème fouettée à la mains spectrale et de framboises de la mort.
Une bière blonde légèrement piquante, brassée à partir de malt et de langues de diabolins
Un vin rouge corsé, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles volcanique et vinifié en catacombe.

Une salade de fruits de mer, préparée avec des crustacés infernaux et des algues sombres.
Des côtelettes et pieds de sanglier albinos torturé, servies avec des légumes sautés et du riz frit.
Un gâteau au chocolat noir, garni de crème fouettée par des diables des glaces et de pétales de roses noires immortelles.
Une bière noire chaotique, brassée à partir de malt grillé et d'herbes maléfiques de Baalzebul.
Un vin rouge riche et fumé, produit dans les vignobles de sang des enfers, nourri par la souffrance des âmes perdues.

Une soupe de champignons vénéneux, préparée avec des chasmes et de la moutarde brune.
Des steaks de veau grillés blessés et épuisés, servis avec des légumes sautés et des pommes de terre bouillies.
Des tartes aux fruits amers, garnies de crème fouettée de punaise et de sucre noir de Mammon.
Une bière du châtiment du destin, brassée à partir de malt grillé sur les terres d'ultime maléfices.
Un vin rouge ultime riche et fumé, produit dans les vignobles des ténèbres éternelles d'Asmodée.

Une soupe de citrouille des fournaies, préparée avec des vers ténébreux et des ailes de vautour.
Des raviolis farcis aux champignons de brume, accompagnés de légumes grillés et d'une sauce glaireuse.
Des gâteaux sucrés à base de graines de pavot et de miel, garnis de crème fouettée et brulée à l'énergie nécrotique.
Une bière d'outre tombe corsée, brassée à partir de malt grillé et de racines de flétrissement végétal.
Un vin rouge puissant et ensorcelant, produit dans la nuit par les vignobles des sorcières.

Une soupe d'algues, préparée avec des ingrédients de la mer Noire et des épices de sorcière verte.
Des filets de poisson des profondeurs grillés, et servis avec des légumes sautés et du riz noir.
Des fruits noirs, tels que des mûres, des myrtilles et des cerises, servis avec de la crème glacée à la vanille du cauchemard
Une bière noire maudite, brassée à partir de malt grillé et d'herbes maléfiques.
Un vin rouge riche et épicé, produit dans les vignobles de la forêt des elfes noirs.

Une salade de fruits de mer, préparée avec des crustacés infernaux et des algues haineuses.
Des côtelettes d'agneau maudit, servies torturées avec des yeux de cyclopes sautés et du riz frit.
Des gâteaux au chocolat du désespoir, garnis de crème fouettée et de pétales de roses terreur.
Une bière sanglante corsée, brassée à partir de malt grillé et d'herbes rouge maléfiques.
Un vin rouge effroyable et fumé, produit dans les vignobles d'Orcus.

Une salade de champignons vénéneux et d'herbes ténébreuses, préparée avec des ingrédients de la forêt obscure.
Des brochettes de viande d'araignée géante grillée, accompagnées de légumes rôtis des Drider et de riz noir.
Des tartelettes aux myrtilles noires, garnies de crème fouettée et de sucre glace à la neige brûlante.
Une bière brune d'Hadès, brassée à partir de malt noir en décomposition et de racines sombres du Démogorgon.
Un vin rouge sec et fruité des quadruple fournaies de la géhenne, produit dans les vignobles cachés de la forêt vampire.

Collation au royaume des anges

Une salade d'herbes fraîches, préparée avec des pétales de rose et du lis blanc bénis.
Un tartare bleu de paon astral, servi avec du jasmin blanc et des pommes de terre en papillote.
Un gâteau de riz sucré, garni de crème fouettée et de fruits confits.
Une bière blonde légère, brassée à partir de malt de blé protégé et d'eau de source pure.
Un vin blanc céleste et élégant, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles sacrés d'Eden.

Une salade d'herbes fraîches, préparée avec des plantes de solar et des ingrédients divins.
Un filet cru d'agneau mystique, servi avec des légumes grillés et des pommes suprême.
Une tarte aux fruits frais, avec de la brioche garnie de crème fouettée et de miel doré de la délivrance.
Une bière blonde de légère « protection », brassée à partir d'eau de source pure et d'herbes sacrées.
Un vin blanc sec et délicat, produit à partir de raisins cultivés dans les vignobles du paradis.

Carpaccio d'auréole : de fines tranches de légumes des jardins célestes, assaisonnées d'une vinaigrette légère à l'huile d'olive divine et au vinaigre de fruits des cieux, parsemées de copeaux de pétales d'or.
Pavé de poisson délicatement poché, servi sur un lit de jeunes pousses d'épinards des champs élyséens et accompagné d'une sauce au nectar d'ambrosie et de citron
Mousse aérienne et légère, préparée à partir de crème des nuages et de sucre angélique, agrémentée de fruits frais du verger des archanges et de copeaux de chocolat blanc de la lumière divine.
Eau pure et cristalline, recueillie aux fontaines des cieux, offrant une fraîcheur et une clarté qui ravira les palais des anges

Velouté d'ambrosie : une soupe légère et délicate à base d'ambrosie, garnie de pétales de fleurs célestes et servie avec des croûtons d'étoiles filantes.

Tournedos tendres et juteux, cuits à la perfection et nappés d'une sauce aux rayons de soleil, accompagnés de légumes divins sautés et de riz aux perles d'anges.

Mousse aérienne et légère, préparée avec des nuages du septième ciel et parfumée à la fleur de paradis, garnie de fruits sacrés et de feuilles d'or comestibles. Boisson pétillante et enchanteresse, infusée avec des fleurs d'éden et des essences de fruits des jardins célestes, offrant une saveur divine qui ravira les palais



Distractions dans les Auberges (1-100)



	Évènement	Conséquences	Auberge	Chance d'obtenir	Pnj	Intensité	Appréciation
1	Concours de Chant	Paiement optionnel en pièces d'argent pour chanter	normale	10% (Toutes saisons)	2-10	Légère	Animée, Amusante, Détendue
2	Le tournoi de bras de fer	Mise d'argent à payer pour participer et gagner	Pauvre	15% (été)	2-8	Moyenne forte	Compétitif, Musclé, Divertissant
3	Le marché nocturne	Produits à acheter avec de l'argent	Indigent	5% (Printemps)	5-20	Légère	Festif, Animé, Marchandises Variées
4	Le concours de cuisine	Paiement optionnel en pièces d'or pour être juge	Magique	20% (Automne)	3-15	Moyenne forte	Gourmand, Savoureux, Stimulant
5	Litige entre clients	Les clients concernés doivent payer une amende (2d6 PA)	Pauvre	25% (Toutes saisons)	2-5	Légère	Animée, Chaotique, Intéressante, Bien présentée
6	Tournois de bras de fer	Les gagnants reçoivent une récompense (1d4 PO)	Luxeuse	10% (Printemps)	4-8	Moyenne forte	Amusante, Excitante, Réussie, Bien présentée
7	Vente de potions douteuses	Les clients peuvent acheter des potions aléatoires	Magique	5% (Toutes saisons)	1-3	Cauchemardesque	Effrayante, Dangereuse, Mal présentée, Très risquée
8	Musique et danse en soirée	Les clients peuvent profiter de la musique et danser	normale	50% (été)	6-12	Moyenne forte	Animée, Joyeuse, Bien présentée, Agréable
9	Combat de gladiateurs	PA pour assister au spectacle	Luxeuse	5% (Toutes saisons)	1-6	Forte	Spectaculaire, Épique, Excitant, Dangereux, Récompensant
10	Vente d'objets magiques	PA pour acheter des objets	normale	10% (Automne)	1-2	Légère	Mystérieux, Intrigant, Risqué, Précieux, Exotique
11	Tournoi de dés	PA pour participer	Pauvre	65% (Hiver)	1-4	Légère	Amusant, Convivial, Décontracté, Chanceux, Social
12	Bagarre générale	Les clients doivent payer une amende	Pauvre	25% (Toutes saisons)	5-10	Moyenne forte	Chaotique, Mouvementée, Brute, Réaliste, Méorable
13	Buffet à volonté	Paiement optionnel pour profiter d'un buffet avec des plats variés	Indigent	10% (Toutes saisons)	2-20	Légère	Convivial, Abondant, Économique
14	Le Grand Tournoi de Boisson	Les participants doivent payer une entrée de 5 PA.	Pauvre	10% (Toutes saisons)	5-10	Moyenne forte	Animé, Convivial, Festif, Divertissant
15	Le duel de chant	Les participants doivent payer une entrée de 3 PA.	normale	20% (Printemps)	2-4	Légère	Musical, Entraînant, Animé, Ambiance chaleureuse

16	Le Marchand Ambulant	Le marchand vend des ingrédients rares et des objets magiques à des prix élevés	Luxueuse	5% (Automne)	1-2	Légère	Exotique, Rare, Intrigant, Cher
17	La peste noire	Les clients doivent faire face à une épidémie de peste noire	Magique	1% (Toutes saisons)	1-5	Cauchemardesque	Terrifiant, Anxiogène, Dangereux, Stressant
18	Le Camelot (vendeur ambulant)	Le Camelot offre des produits intéressants mais visés	Pauvre	20% (Toutes saisons)	1-2	Légère	Plutôt bien présenté, offre des produits uniques et exotiques
19	Le Duel	Deux clients se battent pour une raison inconnue	Indigent	5% (été)	2	Moyenne forte	Mal présenté, risque d'en venir aux mains
20	Le jeu de cartes	Des joueurs jouent à un jeu de cartes illégal	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	3-6	Moyenne forte	Bien présenté, risque de se faire prendre
21	La Serveuse maladroite	Une serveuse renverse son plateau sur un client	Indigent	15% (Toutes saisons)	1	Légère	Mal présenté, risque de dommages matériels
22	La vente aux enchères	Des clients vendent des objets aux enchères	Magique	5% (Hiver)	2-5	Moyenne forte	Bien présenté, risque d'enchères trop élevés
23	L'Émeute	Les clients se révoltent contre le tavernier pour une raison inconnue	Pauvre	10% (Toutes saisons)	5-10	Forte	Mal présenté, risque de dommages matériels importants
24	Soirée magique	Les clients peuvent voir un spectacle de magie	Magique	20% (Automne)	4-12	Moyenne forte	Époustouflant, Étonnant, Surprenant, Magique
25	Tournois d'archerie	Mise d'argent pour participer et gagner	normale	15% (Printemps)	2-8	Moyenne forte	Compétitif, Précis, Musclé
26	Soirée de contes	Les clients peuvent écouter des histoires	Indigent	30% (Automne)	2-20	Légère	Captivant, Intéressant, Éducatif
27	Le championnat de lutte	PA pour participer	Pauvre	70% (Hiver)	2-8	Moyenne forte	Musclé, Animé, Divertissant
28	Vente d'esclaves	Les clients peuvent acheter des esclaves	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	1-4	Cauchemardesque	Choquant, Révoltant, Mal présenté, Très risqué
29	Combat de chiens	PA pour assister au spectacle	Pauvre	10% (Automne)	2-6	Forte	Brutal, Sanglant, Dangereux, Récompensant
30	Le grand marché	Les clients peuvent acheter toutes sortes de produits	normale	30% (Printemps)	5-30	Légère	Animé, Marchandises Variées, Bien présenté
31	Combat de gladiateurs à mort	PA pour assister au spectacle	Magique	5% (Toutes saisons)	1-6	Cauchemardesque	Terrifiant, Choquant, Répugnant, Dangereux, Mal présenté
32	Contes et légendes	Gratuit	Indigent	20% (Hiver)	1-10	Légère	Intrigant, Enrichissant, Paisible
33	Spectacle de marionnettes	1 Pa à payer pour regarder	Pauvre	10% (Automne)	2-8	Légère	Amusant, Enfants Bienvenus, Paisible
34	Combat d'Animaux de compagnie	Mise d'argent à payer pour parier	Pauvre	20% (Printemps)	2-6	Moyenne forte	Brutal, Excitant, Risqué
35	Vente d'animaux exotiques	PA à payer pour acheter	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	1-4	Moyenne forte	Exotique, Intrigant, Risqué
36	Duel de magiciens	Mise d'argent à payer pour parier	Magique	10% (été)	2-4	Forte	Spectaculaire, Épique, Récompensant
37	Rencontre avec une guilde	Possibilité de trouver un emploi	normale	10% (Toutes saisons)	2-6	Légère	Intrigant, Éducatif, Bien présenté
38	Vente de bijoux	PA à payer pour acheter	Luxueuse	25% (Automne)	1-3	Légère	Élégant, précieux, bien présenté
39	Chant funèbre	Paiement optionnel en pièces d'argent pour chanter un chant funèbre	normale	5% (Toutes saisons)	1-3	Légère	Émouvant, Respectueux, Calme
40	Le culte secret	Réunion secrète avec des adorateurs d'un dieu maléfique,	Magique	5% (Hiver)	2-6	Forte	Mystérieux, Terrifiant, Tabou, Risqué
41	Dégustation de vins	Paiement optionnel en pièces d'or pour goûter plusieurs vins	Luxueuse	20% (Automne)	1-8	Légère	Raffiné, Savoureux, Instructif
42	Le chanteur ivre	Paiement optionnel en pièces d'argent pour regarder un chanteur ivre chanter	Indigent	30% (Hiver)	1-5	Légère	Drôle, Détendu, Léger
43	Le braquage de la taverne	Les clients doivent payer une rançon aux brigands pour éviter d'être blessés	Pauvre	5% (Toutes saisons)	2-6	Forte	Terrifiant, Chaotique, Risqué, Très dangereux

44	Marché aux puces	Les clients peuvent vendre et acheter des objets	Pauvre	10% (Automne)	5-25	Légère	Animé, Festif, Marchandises Variées
45	Chasse au trésor	PA pour participer et gagner le trésor	Pauvre	5% (Automne)	3-8	Moyenne forte	Aventureux, Excitant, Défi
46	Spectacle de marionnettes	Spectacle de marionnettes pour les enfants	Indigent	10% (Toutes saisons)	1-15	Légère	Mignon, Amusant, Agréable
47	Soirée jeux de société	Les clients peuvent jouer aux jeux de société	normale	30% (Automne)	2-6	Légère	Amusant, Relaxant, Convivial
48	Recherche de rumeurs	Les clients peuvent apprendre des informations utiles ou non	Pauvre	25% (Toutes saisons)	2-6	Légère	Intrigant, Mystérieux, Utile
49	Duel de magie	Pa pour assister au spectacle	Magique	10% (Toutes saisons)	2-4	Forte	Impressionnant, Spectaculaire, Épique
50	Rencontre avec un aventurier	Les clients peuvent rencontrer un aventurier solitaire	Indigent	15% (Toutes saisons)	1-2	Légère	Intrigant, Utile, Amusant
51	Complot contre le propriétaire	Les clients peuvent aider à empêcher un complot contre le propriétaire de l'auberge	normale	10% (Toutes saisons)	1-4	Moyenne forte	Intrigant, Mouvementé, Récompensant
52	Spectacle de marionnettes	Paiement optionnel en pièces de cuivre pour regarder	Indigent	10% (Automne)	1-10	Légère	Amusant, Mignon, Bien présenté
53	Le pickpocket	Les clients sont volés (1d6 PA)	normale	15% (Toutes saisons)	1-3	Légère	Risqué, Mauvais, Mal présenté
54	Barbecue extérieur	Grillades de viande et de légumes servies en extérieur	Pauvre	15% (été)	2-15	Moyenne forte	Conviviale, Estivale
55	Rencontre avec un mercenaire	Les clients peuvent embaucher un mercenaire, un serviteur	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	1-2	Moyenne forte	Intrigant, Risqué, Intéressant, Très utile
56	Tournoi de tir à l'arc ou Fléchettes	PA pour participer et gagner	Luxueuse	5% (Printemps)	2-6	Moyenne forte	Compétitif, Passionnant, Défi, Récompensant
57	Concours de cuisine des chefs	Paiement optionnel en pièces d'or pour participer	Luxueuse	10% (Automne)	2-8	Moyenne forte	Gourmand, Raffiné, Élégant, Bien présenté
58	Bagarre avec les gardes de la ville	Les clients doivent payer une amende (1d6 PO)	Pauvre	10% (Toutes saisons)	3-8	Moyenne forte	Chaotique, Risqué, Intéressant, Mémorable
59	Mort mystérieuse	Un client meurt sans explication apparente, les autres clients peuvent être suspects	Pauvre, Normale	10% (Hiver)	1-5	Moyenne forte	Inquiétante, Énigmatique, Risquée, Mal présentée
60	Tentative d'assassinat	Un client est attaqué mais survit, les enquêteurs peuvent arriver	Luxueuse, Magique	5% (Toutes saisons)	1-3	Forte	Violente, Stressante, Risquée, Mal présentée
61	Mort par empoisonnement	Un client meurt après avoir consommé un repas ou une boisson empoisonnée	Normale, Luxueuse	5% (Automne)	1-3	Cauchemardesque	Effrayante, Horrible, Risquée, Très mal présentée
62	Accusation de Fausse-Monnaie	Un client est accusé à tort de quelque chose et risque des ennuis	Indigente, Pauvre	15% (Printemps)	1-2	Légère	Intéressante, Stressante, Risquée, Mal présentée
63	Noël à la taverne	Décoration et ambiance nourriture de Noël, et boissons spéciales	Indigent à normal	20% (Hiver)	10-30	Légère	Animée, Joyeuse, Agréable
64	Fête d'anniversaire	Gâteau, cadeaux et musique festive	Normale à luxueuse	10% (Toutes saisons)	5-15	Légère	Amusante, Conviviale, Bien présentée
65	Halloween à la taverne	Décorations effrayantes, boissons et aliments spéciaux	Pauvre à normale	15% (Automne)	5-20	Légère	Effrayante, Détendue, Bien présentée
66	Invasion de zombies	Terreur et danger pour les clients	Pauvre	5% (Automne)	2-10	Forte	Effrayante, Dangereuse
67	Les pirates débarquent	Pillages, vol et danger pour les clients	Indigent	5% (été)	2-10	Moyenne forte	Palpitant, Risqué, Aventureux
68	Apparition d'un portail magique	Transporte les clients dans un autre lieu ou dimension	Magique	5% (Toutes saisons)	1-5	Forte	Mystérieux, Intrigant, Risqué, Excitant, Exotique
69	Spectacle de feu démoniaque	Feu et brûlures, risque d'incendie et de dommages	Pauvre	10% (Automne)	3-12	Moyenne forte	Spectaculaire, Dangereux, Effrayant, Exotique
70	Soirée d'illusions	Le décor et les clients sont remplacés par des illusions	Magique	20% (Hiver)	2-8	Moyenne forte	Magique, Étrange, Mystérieux, Exotique
71	Service VIP	Service exclusif avec repas personnalisé, potentiellement très désigné	Haut de gamme	5% (Toutes saisons)	1-2	Forte	Élitiste, Exceptionnel, Mém
72	Rencontre avec un fantôme	Effrayant, risque de possession	Pauvre	10% (Automne)	1-4	Moyenne forte	Effrayant, Intrigant, Mémorable

73	Course de Tortue ou Escargot	Mise d'argent à payer pour participer et gagner	Luxueuse	5% (Printemps)	2-8	Légère	Amusante, Excitante, Bien présentée
74	Vol de bijoux	Les clients sont accusés à tort ou à raison	normale	5% (Toutes saisons)	2-10	Moyenne forte	Chaotique, Intense, Risquée, Bien présentée
75	Évasion de prisonniers	Les clients sont impliqués dans l'évasion de prisonniers	Pauvre	5% (Toutes saisons)	2-6	Moyenne forte	Chaotique, Risquée, Réaliste, Bien présentée
76	Soirée costumée	Les clients peuvent se déguiser et participer à un concours de costume	Luxueuse	10% (Automne)	6-20	Légère	Amusante, Festive, Bien présentée
77	Soirée de contes de fées	Les clients peuvent écouter des contes de fées	Magique	10% (Automne)	1-10	Légère	Magique, Enchantée, Fantastique, Charmante, Agréable
78	Vente d'objets volés	Les clients peuvent acheter des objets volés	Pauvre	5% (Toutes saisons)	2-10	moyenne	Risqué, Illégal, Dangereux, Excitant, Exotique
79	Tournois de combats à mains nues	Mise d'argent à payer pour participer et gagner	Pauvre	15% (été)	2-8	Moyenne forte	Brutal, Excitant, Récompensant, Mouvementé, Musclé
80	Soirée de tarot et de divination	Les clients peuvent participer aux jeux de tarot et de divination	Magique	10% (Hiver)	1-6	Légère	Mystique, Étrange, Magique, Divertissant, Amusant
81	Concours de devinette	Mise d'argent à payer pour participer et gagner	normale	5% (Hiver)	2-10	moyenne	Artistique, Challengent, Amusant, Hivernal, Récompensant
82	Dîner dans le noir	Dîner servi dans l'obscurité complète	Luxueuse	10% (Hiver)	2-10	Moyenne forte	Étrange, Intense, Exotique
83	Jeu de piste	Les clients doivent résoudre des énigmes et trouver des indices pour remporter une récompense	Indigent	10% (Printemps)	2-10	moyenne	Amusant, Intéressant, Stimulant
84	Soirée Mystique	Les clients peuvent rencontrer des voyants, des médiums et des diseurs de bonne aventure	Magique	10% (Toutes saisons)	2-10	moyenne	Étrange, Mystérieuse, Stimulante
85	Arrivée d'un cirque	Les clients peuvent profiter d'un spectacle de cirque	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	5-20	Forte	Spectaculaire, Divertissant, Magique
86	Tournoi de poker	Les clients peuvent jouer au poker	Pauvre	15% (Hiver)	2-10	Légère	Amusant, Détendant, Conv
87	Soirée de magie noire	Les clients peuvent observer des rituels de magie noire	Magique	10% (Hiver)	2-8	Moyenne forte	Mystérieuse, Effrayante, Intrigante
88	Vague de chaleur extrême	Les clients souffrant de la chaleur, risque de déshydratation	Pauvre	20% (été)	5-20	Forte	Épuisant, Dangereux, Inconfortable
89	Inondation soudaine	Les clients doivent évacuer les lieux ou risquer d'être submergés	normale	10% (Printemps)	2-10	Moyenne forte	Périlleux, Stressant, Délicat
90	Visite Royale	Un roi ou une reine rend visite à l'auberge et les clients doivent les divertir	Luxueuse	5% (Toutes saisons)	2-10	Forte	Épique, Exotique, Récompensant, Stimulant
91	L'Audience rouge	Jugement public des crimes	Luxueuse	5% (été)	5-15	Moyenne forte	Intéressant, Intrigant, Épique
92	Une vengeance grossière	Un personnage non joueur cherche vengeance	normale	15% (Automne)	1-3	Forte	Dangereux, Mouvementé, Excitant
93	L'Impossible Alliance	Des ennemis doivent travailler ensemble pour une mission	Luxueuse	10% (Toutes saisons)	2-8	Forte	Stimulant, Challenge, Épique
94	Festival de la bière	Bières locales gratuites, ambiance festive	Pauvre	20% (Automne)	10-50	Forte	Animée, Conviviale, Festive
95	Crime de femme	Une cliente est accusée d'un crime	Pauvre	15% (Toutes saisons)	2-6	Moyenne forte	Intrigant, Émouvant, Dangereux
96	Atelier culinaire	Les clients peuvent apprendre à cuisiner des plats locaux	Normal	20% (Toutes saisons)	2-10	Légère	Éducatif, Amusant, Détendant, Convivial
97	Dégustation de vin	Les clients peuvent goûter différents vins de la région	Normal	15% (Automne)	2-10	moyenne	Éducatif, Détendant, Convivial
98	Service en chambre	Livraison du repas dans la chambre du client, optionnellement payant	Normal	25% (Toutes saisons)	1-4	Légère	Pratique, Confortable, Relaxant
99	Menu Mystère	Les clients doivent deviner les ingrédients et les plats d'un menu surprise	Normal	10% (Toutes saisons)	2-10	Légère	Surprenant, Amusant, Éducatif
100	Cocktail de bienvenue	Les clients reçoivent un cocktail de bienvenue gratuit	Normal	15% (Toutes saisons)	2-10	Légère	Amical, Détendant, Convivial

" Est-ce que ça vaut la peine d'y aller ? "

1d100

11-14: Les PNJ refuse d'avoir quoi que ce soit à voir avec les joueurs et tente de les assassiner à la première occasion.

15-30: Le NPC reste calme, mais refuse de coopérer.

31-40: Étant donné une chance, le NPC crie à la garde d'arrêter le PC comme agresseur dangereux.

41-50: Le NPC attaque immédiatement le PC pour une raison valable.

51-60: Le NPC est méfiant envers les joueurs et préfère rester sur ses gardes.

61-70: Le NPC apparaît objectif coopératif mais prend des mesures passives pour contrecarrer le PC chaque fois que possible.

71-80: Le NPC coopère avec le PC, mais reste réservé et distant.

81-85: Le NPC a simplement mieux à faire que de traiter avec le PC, mais n'est pas hostile.

86-90: Le NPC, si approché gentiment, donne le temps de la journée, mais ne s'engage pas plus que nécessaire.

91-95: Le NPC coopère avec le PC aussi longtemps que le danger ou la gêne en cause n'est pas trop grande.

96-100: Le NPC coopère dans une mesure raisonnable, et est courtois envers le PC.

101-105: Le NPC est ouvert à la coopération et se montre serviable envers le PC.

106-110: Le NPC est amical et prêt à aider le PC autant que possible.

111-115: Le NPC est heureux de coopérer avec le PC et fait preuve d'enthousiasme dans ses interactions.

116+: Le NPC est fidèle au PC, prend plaisir à suivre ses directives, et est prêt à le soutenir même dans les situations difficiles.

Modificateurs du 1d100 :

Chaque valeur de 10 gp de pot-de-vin + 1%

Modificateur de Charisme du PC selon les règles du Player's Handbook
Voir Tableau 12

Si le PC a aidé le NPC ou une personne importante du NPC +10%

Si le PC est d'une autre race que le NPC -10% à -20%

Si le PC est connu pour être d'un alignement différent de celui du NPC -10% à -25%

Si le PC a charmé le NPC +50%

Si le PC a déjà interagi avec ce PNJ avant +/-50% selon l'expérience passée.

Modificateur +1d20 avec l'état émotionnel Voir ci dessous

1d20 Roll État émotionnel

1	Violent et sadique	11 - Irrévérencieux et espiègle
2	Grossier et brutal	12 - Insouciant et distrait
3	Paranoïaque et intrigant	13 - Courageux et impétueux
4	Colérique et fougueux	14 - Curieux et indiscret
5	Morose et vengeur	15 - Fatigué et épuisé
6	Cynique et sarcastique	16 - Circonspect et respectueux
7	Sectaire et fanfaronnant	17 - Joyeux et agréable
8	Cupide et avide	18 - Amical et confiant
9	Arrogant et distant	19 - Généreux et tendre
10	Strict et exigeant	20 - Naïf et crédule

Tableau 12 – Charisme – Informations générales

Score Informations générales	Nombre maximum de compagnons d'arme	Ajustement à la loyauté	Ajustement aux réactions
3	1	-30%	-25%
4	1	-25%	-20%
5	2	-20%	-15%
A ce score et en dessous le personnage ne peut être qu'un assassin			
6	2	-15%	-10%
7	3	-10%	-5%
8	3	-5%	normal
9	4	normal	normal
10	4	normal	normal
11	4	normal	normal
12	5	normal	normal
Maximum pour un demi-orque*			
13	5	normal	+5%
14	6	+5%	+10%
15	7	+15%	+15%
16	8	+20%	+25%
17	10	+30%	+30%
Minimum pour un druide			
18	15	+40%	+35%
Maximum pour un nain*			
19	20	+50%	+40%
Minimum pour un paladin			
20	25	+60%	+45%
21	30	+70%	+50%
22	35	+80%	+55%
23	40	+90%	+60%
24	45	+100%	+65%
25	50	+100%	+70%

Distractions dans les Auberges II

(1) Indigente (2) Pauvre (3) Normale (4) Luxueuse (5) Magique (6) Ombragé (7) A quai (8) Bord de route

Indigente - 2 sp Un style de vie indigent vous donne un accès à une maison sans étage avec seulement quelques chambres surpeuplées où quiconque passe la nuit dort simplement dans la salle commune. Si vous payez tôt dans la journée, vous pourriez utiliser une couverture usée, sinon les logements ne sont guère plus que de la mauvaise nourriture, de la mauvaise compagnie et de l'espace au sol.

- 1 Les fermiers locaux préparent un assaut sur un camp de gobelins parce que personne d'autre ne les aidera.
- 2 C'est étrangement calme autour de la salle commune. Les gens restent seuls et se complaisent dans leurs propres peines.
- 3 Le seul plat est un ragoût grumeleux d'un énorme chaudron qui semble n'avoir jamais rencontré la vaisselle.
- 4 Le barman est également un rebouteux, ce qui se rapproche le plus de ce domaine d'un guérisseur.
- 5 Il y a une odeur épouvantable provenant d'une arrière-salle, mais l'aubergiste fait semblant de ne rien remarquer.
- 6 L'eau s'écoule d'une fissure dans le plafond. Est-ce qu'il pleut même dehors ?
- 7 Un entrepreneur de pompes funèbres entre et marche lentement dans la pièce, mesurant tout le monde avec ses yeux.
- 8 Un membre de la milice traîne l'un des clients à l'extérieur pour un passage à tabac dans la rue.
- 9 Une vendeuse de fleurs fanées essaie de vendre aux clients avant que le barman ne la chasse dans la rue.
- 10 Plus d'une fois, quelqu'un essaie de vous voler maladroitement.
- 11 L'aubergiste déprimé partage avec vous que c'était autrefois une entreprise florissante, avant la malédiction sur sa famille.
- 12 Quelques habitants jouent aux dés pour des pièces de cuivre.
- 13 Un chasseur de primes vient boire un verre, traînant un elfe avec un bâillon et une laisse en chaîne.
- 14 Le videur demi-orque dit qu'il vous mettra dehors si vous recommencez. Qu'avez-vous exactement fait ?
- 15 L'aubergiste regarde nerveusement un groupe de mercenaires criant des injures à d'autres clients.
- 16 Un homme vous regarde de haut en bas et dit que vous avez l'air assez fort pour gagner de l'argent supplémentaire si vous avez l'estomac.
- 17 Un halfelin avec peu de talent choisit une sorte de mélodie sur un instrument qui a l'air abîmé.
- 18 Au bar, une mercenaire à l'air dur raconte à haute voix des blagues racistes, sans se soucier de qui l'entend.
- 19 Deux enfants entrent pour tirer sur les vêtements d'un ivrogne qui s'est évanoui sous une table. Il ne répond pas.
- 20 Quelqu'un jette son verre sur la tête d'un demi-elfe, marmonnant qu'il n'est pas naturel que les races se mélangent

Pauvre - 1 po Contrairement aux indigents, ce sont de véritables auberges et tavernes, même si elles ont tendance à être un peu délabrées ou minimales. Il y a des chambres à louer à l'étage ou à l'arrière mais elles sont parfois partagées et les éventuelles serrures ou mesures de sécurité ne suffisent généralement pas à arrêter quiconque est très déterminé. La nourriture est correcte, mais rien de spécial et la compagnie peut parfois être un peu rude

- 1 Vous voyez une affiche recherchée et réalisez que vous avez vu le fugitif plus tôt dans la journée.
- 2 Un nain mal vêtu essaie de payer ses consommations avec un petit diamant. La barmaid dit qu'elle ne peut pas le supporter.
- 3 Les affaires sont en baisse parce qu'un meurtre a eu lieu ici il y a deux nuits.
- 4 Les habitants ne sortent pas ou ne laissent personne sortir après minuit, par peur de l'esprit affamé qui hante la région.
- 5 Il y a une fête de mariage dans l'arrière-salle. La mariée et le marié portent des parures en lambeaux mais ils ont l'air heureux.
- 6 Un marchand et son commis entrent dans la salle commune. Il dit au greffier : "Nous allons également démolir celui-ci."
- 7 Il y a un avis de droit de sauvetage dans un château abandonné si vous êtes assez courageux pour affronter ses monstrueux occupants.
- 8 La femme d'un fermier est malade et il essaie de vendre son seul cheval de trait pour s'offrir des médicaments.
- 9 Il y a un renouveau artistique en cours dans la ville et l'auberge est remplie d'artistes, de peintres et de sculpteurs pleins d'espoir.
- 10 Plusieurs clients rient en regardant par la fenêtre. Un gros chien a chassé un halfelin dans un arbre.
- 11 Quelqu'un dit à haute voix au barman que les étrangers ruinent la région pour les habitants. Il regarde les aventuriers.
- 12 Un barde errant chante une série de chansons paillardes, obligeant les parents à partir avec leurs enfants.
- 13 La salle commune est devenue un foyer de sentiments révolutionnaires et de discours furieux sur l'égalité.
- 14 Il y a une liste d'emplois affichés sur le mur, mais la plupart des habitants ne savent pas lire.
- 15 Quelqu'un obtient quelques rires en bourrant sa chemise et en se faisant passer pour le maire.
- 16 Un vieux soldat vous propose de vous montrer ses cicatrices et de vous raconter quelques histoires terrifiantes en échange d'un verre ou de trois.
- 17 Tout le monde semble découragé. Ils vous disent qu'un héros folklorique local a été arrêté et qu'il est sur le point d'être pendu.
- 18 Tard dans la nuit, comme par accord tacite, des bagarres éclatent dans toute la salle commune.
- 19 Une personne, que tout le monde supposait être un ivrogne évanoui, s'avère être morte d'une blessure au couteau.
- 20 Un noble local l'endort pour la nuit. Il paye généreusement ses consommations puis titube dans la rue.

Normale – 2 po Ici, les clients se voient toujours offrir une chambre propre et privée et deux ou trois très bons repas. La salle commune peut être animée mais n'a pas tendance à devenir bruyante ou violente. Les lits moelleux et les meubles en bon état sont la norme. Ce sont les tavernes qui abritent le plus souvent les aventuriers réputés pour faire le bien. Les propriétaires ont peut-être même été eux-mêmes des aventuriers.

- 1 Un halfelin de l'extérieur de la ville fait une scène lorsqu'il disparaît soudainement.
- 2 Un jeune sorcier entre et commence à demander à tout le monde s'ils ont vu un livre de sorts qu'elle a égaré la nuit dernière.
- 3 Depuis qu'elle est sortie des bois en trébuchant la semaine dernière, une jeune elfe passe son temps à regarder silencieusement par la fenêtre.
- 4 Vous entendez un local raconter une histoire d'aventure qui ressemble terriblement à quelque chose que vous avez vécu.
- 5 L'auberge dispose d'un service de lubrification, de polissage, d'affûtage et d'entretien de l'équipement des clients.
- 6 L'un des habitants sort un instrument à cordes et la foule commence à applaudir. La piste est dégagée pour la danse.
- 7 L'auberge est au service des aventuriers depuis des générations et plusieurs souvenirs intéressants sont accrochés au mur.
- 8 L'aubergiste emploie plusieurs valets costauds pour s'assurer que les clients se comportent bien et ne se battent pas.
- 9 Une légende de l'aventure locale est morte de vieillesse. Il y a beaucoup d'histoires racontées et de boissons en son honneur ce soir.
- 10 Deux voyous se dirigent vers le bar et ont une conversation tendue et murmurée avec l'aubergiste.
- 11 Un enquêteur de City Watch ferme les portes jusqu'à ce qu'il ait interrogé tout le monde sur un crime récent.
- 12 L'un des personnages du joueur reçoit un message urgent de quelqu'un avec qui il a un lien.
- 13 En raison d'une récente fête religieuse, l'auberge est pleine de moines, de prêtres et de clercs de différentes confessions.
- 14 Un guerrier blessé est revenu de l'aventure, il espère que certains de ses compagnons sont encore en vie.
- 15 Il y a une rumeur selon laquelle un méchant que vous pensiez mort a survécu d'une manière ou d'une autre et cherche à se venger.
- 16 Un alchimiste de la région recherche des âmes courageuses prêtes à le laisser tenter quelques expériences "pour la plupart inoffensives".
- 17 Une compagnie d'aventuriers avec moins d'expérience que la vôtre demande des conseils pour acquérir richesse et gloire.
- 18 Vous voyez un étranger mal à l'aise qui ne parle pas très bien le commun essayer de poser une question.
- 19 Quelqu'un appelle à porter un toast aux héros qui luttent contre les ténèbres et défendent les bonnes personnes partout.
- 20 Un trésor d'aventure fièrement exposé à la taverne et apprécié de tous a disparu

Luxeuse – 3 po Ces tavernes s'adressent spécifiquement à ceux qui ont de l'argent et veulent le prouver, en particulier les personnes aisées qui n'ont pas le titre héréditaire pour en faire de véritables aristocrates. Les gardes et les serveurs sont nombreux et il y a généralement un coffre-fort pour invités sur les lieux. Les tavernes luxueuses sont des havres de luxe loin de toute personne en lambeaux ou sale parce que ces personnes sont refoulées à la porte. Bien qu'il se trouve généralement dans les grandes villes, un établissement riche peut également être un pavillon de campagne ou un complexe en bord de mer.

- 1 Une marchande rit nerveusement et dit qu'elle doit engager un garde du corps... immédiatement.
- 2 Un mécène vient chez l'aventurier avec une opportunité d'investissement commercial. Deux mots : mercerie mobile.
- 3 L'ouverture d'une nouvelle galerie a amené un certain nombre d'artistes célèbres en ville pour la semaine.
- 4 Une manifestation a lieu à l'extérieur. Les gens de la classe ouvrière menacent de faire grève pour obtenir plus de salaires.
- 5 Un marchand propose de tracer une route commerciale plus courte à travers une zone dangereuse. Il faudra le repérer.
- 6 Sur une table voisine, un contrat est en train d'être signé par un riche marchand et un jeune à l'air apeuré.
- 7 L'un des gardes est convaincu que vous êtes un imposteur et elle chuchote qu'elle a les yeux sur vous.
- 8 Une caravane naine est arrivée en ville et cherche des marchandises à rapporter sous la montagne.
- 9 Vous rencontrez un humain très petit qui est extrêmement sensible à sa taille. Tous ses serveurs sont des halfelins.
- 10 Tout en dégustant des spécialités de pays étrangers, tout le monde fait semblant d'aimer la nourriture pour que les autres la pensent cultivée.
- 11 Un couple riche annonce qu'il démarre un programme d'aide sociale mais personne ne semble vraiment intéressé.
- 12 Un clerc est rapidement escorté après s'être tenu debout sur une table et avoir commencé un sermon sur les maux de la cupidité.
- 13 À peine arrivée dans sa fortune, une héritière confiante attire déjà le mauvais type d'amis.
- 14 Il y a un tollé lorsque les pièces de monnaie d'un marchand respecté se révèlent être des contrefaçons. Il clame l'innocence.
- 15 Un certain marchand jouit d'un monopole maintenant que les gangs ont chassé tous ses rivaux de la ville.
- 16 Un propriétaire foncier a tellement amélioré la vie de ses locataires qu'il risque la faillite et demande des prêts.
- 17 Un célèbre aventurier qui a fait fortune en tuant des dragons a disparu. Le chercher, ou son trésor ?
- 18 Pendant le dîner, un employé se précipite pour crier qu'une grande banque a fait faillite, provoquant une panique financière majeure dans la région.
- 19 Vous entendez plusieurs groupes parler d'un groupe de jeunes héritiers et héritières disparus.
- 20 Lorsque les lumières s'éteignent soudainement, beaucoup de bijoux et les acrobates qui s'occupent de l'animation manquent à l'appel.

Magique – 6 po Alors que de nombreux nobles organisent des événements dans leurs propres demeures somptueuses, un lieu tiers est parfois préféré pour les événements sociaux. Avec une « taverne » dédiée, les nobles ou les mages ont toujours un endroit où aller pour dialoguer avec leurs pairs et les aristocrates itinérants n'ont pas besoin de compter sur leurs relations. Un tel établissement peut être une salle à manger attenante à une scène d'opéra ou un arrangement similaire avec une salle de bal ou une galerie d'art.

- 1 Un jeu de cartes à gros enjeux est en cours. Seuls ceux qui possèdent un terrain pour jouer sont les bienvenus.
- 2 Deux jeunes nobles s'interpellent puis tirent leurs épées.
- 3 Une femme voilée se glisse dans la pièce et monte les escaliers. Quelqu'un chuchote, "La Reine".
- 4 Plusieurs jeunes nobles se moquent de vous parce que vous portez un style vestimentaire si particulier l'année dernière.
- 5 L'auberge organise une fête exclusivement pour la noblesse locale et ses invités.
- 6 Des assiettes de nourriture à peine touchées sont constamment jetées. Dehors, des gardes chassent les mendiants affamés.
- 7 Un jeune noble aux yeux creux et embarrassé va de table en table, demandant un prêt exorbitant.
- 8 L'hôte regarde certains membres de votre groupe et insiste pour que les serviteurs utilisent l'entrée arrière.
- 9 Un chef d'église très respecté est de passage pour une tournée dans la région. Il porte de somptueux bijoux.
- 10 Une brique enveloppée de papier vole à travers une des fenêtres. Le papier est un message qui promet une vengeance.
- 11 Un noble de haut rang porte un chapeau vraiment horrible qu'il essaie de mettre à la mode. Il reçoit de nombreux compliments.
- 12 L'un des nobles invite la compagnie d'aventuriers dans son pavillon de chasse privé à côté d'une nature sauvage.
- 13 Un diplomate d'un pays voisin regarde autour de lui, apparemment mécontent de ce qu'il voit.
- 14 L'un des nobles est gravement insulté par quelque chose que vous avez fait, dit, ou que vous n'avez pas fait ou que vous n'avez pas dit.
- 15 Apprenant que vous pourriez voyager bientôt, une noble propose de payer l'escorte de son fils jusqu'à la tour d'un sorcier.
- 16 Un noble ivre commence à révéler avec colère des secrets sur d'autres clients qui choquent toutes les personnes présentes.
- 17 Vous rencontrez un vieux général aux très mauvaises manières. Il a été anobli après une guerre récente mais personne ne lui parle.
- 18 L'hôte doute que vous soyez sur la liste des invités pour la soirée privée de ce soir. Avez-vous une invitation?
- 19 Pour célébrer leurs fiançailles, un couple paie la nourriture et les boissons de chacun pour la soirée.
- 20 Un prince a été enlevé par un dragon et ses parents paieront une fortune pour son retour sain et sauf.

Ombragé – 5 sp Qu'il s'agisse d'une façade pour une entreprise criminelle cachée ou d'une entreprise légitime qui s'adresse à la pègre, les tavernes ombragées sont un lieu de transactions illégales, d'informations illicites et de marchandises de contrebande. Le propriétaire est sûr d'employer plusieurs voyous qui sont généralement là pour la protection de l'établissement plutôt que des clients. Un endroit comme celui-ci aura une mauvaise réputation qui tient plus de la vérité que de la rumeur.

- 1 Le barman vous avertit que plusieurs clients ici en ont marre de votre visage et que vous feriez mieux de partir.
- 2 Un raid du City Watch. Tout le monde ici est en état d'arrestation pour complot contre le gouvernement.
- 3 Deux voyous portent un sac de la taille d'un homme qui se tortille par la porte arrière.
- 4 Quelqu'un s'assied à votre table et laisse tomber plusieurs phrases énigmatiques. Lorsque vous ne répondez pas correctement, elle passe à autre chose.
- 5 La taverne est située dans un ancien entrepôt avec des caisses pour les tables et des tonneaux pour les chaises.
- 6 La cape d'une silhouette sombre s'ouvre juste assez pour révéler les armes et armures fournies par City Watch.
- 7 Le claquement d'une arbalète. Un scélérat jette de l'argent sur le bar en sortant. "Désolé pour le désordre."
- 8 Une fille part avec un couple. Elle correspond à la description d'une héritière récemment kidnappée.
- 9 Après que le barman halète et tombe mort. Un nouveau barman annonce que l'endroit est sous une nouvelle direction.
- 10 Une femme essaie de vous vendre une clé qui fonctionne soi-disant sur la porte arrière du manoir du gouverneur.
- 11 Vous êtes à peu près certain que les joueurs du coin jouent avec des dés pipés. Cela ne finira probablement pas bien.
- 12 Cette taverne est l'endroit idéal pour trouver de la nourriture illégale en provenance d'un pays sous embargo commercial.
- 13 Un sorcier dans l'arrière-salle effectuera des divinations illégales ou sans scrupules dans sa boule de cristal moyennant des frais.
- 14 Avec son refus d'accepter des pots-de-vin, un nouveau politicien fait comme dur pour les outsiders de la société.
- 15 Il y a un nouveau capitaine de la garde qui apprend à ses hommes à poignarder d'abord et à poser des questions plus tard.
- 16 La tension entre les gangs dans ce domaine menace de se transformer en une guerre de rue totale.
- 17 Un seigneur du crime impitoyable dirige cette région d'une poigne de fer, mais les gens ordinaires l'aiment et lui font confiance.
- 18 Les voyous du bar racontent bruyamment les histoires des coups qu'ils ont donnés récemment.
- 19 Après votre départ, vous êtes certain d'être suivi dans les rues par un ou plusieurs autres clients.
- 20 Un homme arrêté crie : « C'est le couteau qui m'a poussé à le faire ! Vous apercevez un poignard orné de bijoux sous sa table.

À quai - 4 sp Les quais d'une grande ville peuvent sembler un autre monde. C'est ici que les voyageurs, les commerçants, les marins et les constructeurs de navires se rencontrent pour faire des affaires entre eux et avec des pirates, des contrebandiers ou des espions occasionnels. Les tavernes à quai prennent peu de caractéristiques des lieux où les propriétaires et les clients ont voyagé. Ils sont un excellent lieu de rencontre pour ceux qui passent leur vie sur terre ou sur mer. Comme leurs clients, les tavernes de Docksider ont tendance à être un peu rudes mais valent la peine d'être connues.

- 1 Un capitaine se dirige vers la côte et embarque des passagers gratuitement s'ils travaillent avec l'équipage en cours de route.
- 2 Un vieux marin borgne, aux mains crochues et aux jambes de fer raconte la fois où il a survécu à une rencontre avec un requin redoutable.
- 3 Les marins racontent l'histoire d'une île mouvante pleine de monstres, de trésors et du pouvoir de guérir n'importe quelle blessure.
- 4 Après avoir disparu pendant trois ans, un navire accoste avec un équipage qui pense tous n'être parti que depuis trois semaines.
- 5 Un navire a été mis en quarantaine, soupçonné de transporter un fléau mort-vivant.
- 6 Le maître de quai a été arrêté pour corruption et pots-de-vin. C'est le troisième cette année.
- 7 Un client mentionne avec désinvolture qu'il existe des moyens de faire entrer ou sortir quoi que ce soit de la ville.
- 8 De petits animaux exotiques amenés sur un navire il y a quelques semaines ont commencé à se transformer en bêtes voraces du jour au lendemain.
- 9 Après un accident dans le port, les membres d'équipage de deux navires qui coulent sont piégés sous les ponts.
- 10 La guilde des navigateurs paiera quelqu'un pour cartographier les petites îles d'un archipel récemment découvert.
- 11 Un mystérieux marin paie sa boisson en lançant une ancienne pièce de monnaie sur la table. Celui qui le touche se sent en colère.
- 12 Un client en accuse un autre d'être un pirate. Une bagarre éclate entre les équipages.
- 13 Une femme dit qu'elle a besoin de votre aide pour s'embarquer clandestinement sur un bateau ou elle sera attrapée et tuée par son riche oncle.
- 14 La taverne est fabriquée à partir de la coque convertie d'un ancien voilier. Certains disent qu'il est hanté.
- 15 En pleine nuit, le quartier des quais est frappé par des raids de pirates qui pillent et pillent tout ce qu'ils peuvent.
- 16 Une diseuse de bonne aventure n'a rien à dire d'autre que malheur et terreur pour quiconque voyage en mer ce mois-ci.
- 17 Une caisse de cargaison mystérieuse est tombée à la mer il y a quelques jours et maintenant une partie du port est gelée en été.
- 18 La marine est revenue chargée de trésors après avoir saccagé une ville pirate. Certains disent que cela entraînera des représailles.
- 19 Récemment, toute personne qui dort près de l'eau est sujette à des rêves d'aberrations terribles et exaspérants.
- 20 Un requin humanoïde terrorise la côte à chaque pleine lune depuis l'hiver dernier.

Bord de route – 1 po Que ce soit sur des routes bien fréquentées dans des terres civilisées ou dans des endroits reculés et à moitié oubliés, il existe des tavernes qui s'adressent spécifiquement aux voyageurs. Ces établissements en bord de route offrent souvent un répit bienvenu après une nouvelle nuit de sommeil par terre. Ce sont souvent des fermes reconverties avec un accès facile aux jardins, aux marchés fermiers et aux endroits où trouver du gibier. Parfois, un tel lieu agira comme un centre communautaire ou un bureau de poste pour les habitants dispersés de la région.

- 1 Un jeune homme se précipite et claque la porte en disant qu'il y a un animal sauvage dehors et que les chevaux paniquent.
- 2 Une demi-elfe paie sa chambre et monte à l'étage. Plus tard, une foule en colère demande que la sorcière soit rendue pour justice.
- 3 Vous rencontrez d'autres voyageurs venant de la direction opposée sur la route et ils aimeraient échanger des nouvelles.
- 4 Un ranger aux longues jambes est assis dans un coin avec sa capuche relevée. Il fume une pipe et vous regarde.
- 5 Une grande caravane s'y est arrêtée pour la nuit et il n'y a pas assez de place. Quelqu'un dort dans le grenier à foin.
- 6 L'extérieur de cette auberge a l'air lumineux et neuf, mais l'intérieur est poussiéreux, moisi et en train de s'effondrer.
- 7 Un incendie se déclare à l'auberge. Avec un effort concerté, il peut être éteint avant qu'il n'y ait beaucoup de dégâts.
- 8 Le propriétaire demande où vous allez et si vous allez livrer un paquet de courrier pour les gens de la région.
- 9 Des bruits étranges et sauvages proviennent d'un hangar fermé à quelques dizaines de mètres de l'auberge proprement dite.
- 10 La musique de pipe dérive parfois des bois voisins. Le propriétaire dit que ce sont les fées qui dansent.
- 11 Le propriétaire s'excuse pour le manque de variété au dîner. Le dernier chariot de livraison a disparu sur la route.
- 12 Pendant la nuit, quelque chose d'énorme renifle devant votre fenêtre. Le matin, il y a des pistes griffues.
- 13 De fortes pluies et des orages durent 1d4 jours, transformant la route en un désordre boueux.
- 14 L'auberge a pour tradition de raconter des histoires de fantômes dans la salle commune après la tombée de la nuit. L'histoire la plus effrayante remporte un prix.
- 15 Le mari de la propriétaire vous invite, vous et vos compagnons, à une partie de chasse pour réapprovisionner les réserves.
- 16 L'aubergiste repousse avec colère un mendiant laid la nuit. Le matin, toute la nourriture de l'auberge s'est gâtée.
- 17 Une jeune femme mange seule. Ses chaussures, pas faites pour marcher, sont presque en lambeaux et sa sacoche semble vide.
- 18 L'auberge est honorée de la présence d'une famille très noble pour la soirée.
- 19 Les habitants arrivent après la tombée de la nuit. Bientôt, ils vident la pièce et sortent le violon pour éveiller la danse.
- 20 Un petit homme difficile entre et commence à prendre des mesures. Il a l'intention d'ouvrir une autre auberge de l'autre côté de la route.



Sommaire

Introduction	p.3
Comment intégrer ce guide à votre campagne	p.4
La nourriture scénarisée	p.5
Compétences en extérieur	p.6 -7
Chasse – Cueillette	p.8 -9
Pêche	p.10
Risque de détérioration des aliments.....	p.11
Objets de Camps	p.11
Matériel de Donjon Manuel du Joueur	p.12
Guide du maitre (Extraits)	p.13- 16
Guide de Survie en Extérieur	p.17 -18
Quelques Plats et Boissons mythiques	p.19
Tableau des Monture / Monstre de compagnie	p.20

Tome I : Les Voyages Gourmands

Chapitre 1 : Sur la Route de l'Aventure

La Question du Fardage

L'encombrement	p.22
Tableau de consommation & d'encombrement	p.23
L'Art de la Cuisson au Feu de Camp	p.23
De la Faim au Repas : Un Parcours	p.24
Au Fil de l'Eau : Pêche et Vie Fluviale	p.24
L'Alchimie de la Nature : Cueillette et Récolte	p.25
La Gourmandise des Héros : Plats et Encas	p.25
La Simplicité de la Survie : Les Rations	p.26

Chapitre 2 : Citées et Citadins

L'Accueil dans la Citadelle : Mythe ou Réalité ?	p.27
Les Acolytes de la Nature : Prêtres, Druides, & Autres	p.28
L'Art du Troc et de l'Économie Urbaine	p.29
La Collecte de Fonds : Une Approche Médiévale	p.29
L'Ombre de la Ville : Voleurs, Assassins, Guildes	p.29
La Grande Course : La Quête des Héros	p.29

Chapitre 3 : Au Cœur du Marché

La Source des Échanges : Le Marché Central	p.30
Les Tromperies du Marchand : Un Univers d'Arnaques	p.31
Non, pas la mine de Sel !	p.31
L'Artisanat du Pain : Un Incontournable	p.31
La Circulation de la Fortune : Le Chemin du Héros	p.33
Les Offrandes Alimentaires	p.33
Les Repas Funéraires	p.34
Combien de fois par jour les hobbits mangent-ils ?	p.34

Tome II : Les Défis Gourmands

Chapitre 4. L'Art de la Guerre

Les Guerriers : Brutes ou Stratèges ?	p.35
L'Appel aux Armes : L'Importance de l'Équipement	p.35
La Gastronomie au Cœur du Conflit	p.35
Les Secrets de la Cuisine en Campagne	p.36
La Mer et ses Défis : La Marine	p.36
Chaos et Insubordination : La Vie en Temps de Guerre	p.37

Chapitre 5. Saisons et Gastronomie

Les Variations Saisonnnières de la Nourriture	p.38
Garde-Manger : Une Question de Survie	p.39
Fromage ou Dessert ? Un Choix Culturel	p.39
Les Mystères de la Ferme : Poules, Œufs et Couvées	p.39
Les Aliments Enchanteurs	p.39
L'Art du Commerce Médiéval	p.40
L'Odyssée des Épices : Sur la Route de la Soie	p.40

Tome III : Les Secrets Gourmands

Chapitre 6. La Conservation des Aliments

Techniques Anciennes : Conserve, Séchage, Salage L'Énigme de la Conservation des Œufs	p.41
Le Cochon : Une Source Inépuisable de Nourriture	p.41
Les Trésors de la Campagne : Confitures et Conserves	p.42
L'Or Blanc : Lait, Fromages et Produits Laitiers	p.43
Le Microcosme Alimentaire : Bactéries, Germes et autres	p.43
Le Paradoxe de l'Héroïne : Épée ou Spatule ?	p.44
Le Paradoxe de l'Héroïne : Les menus du Chantier	p.44
Le Paradoxe de l'Héroïne : Les menus de la Prison	p.44
Le Paradoxe de l'Héroïne : Quelques Sorts	p.44

Tome IV : Les Disparités Gourmandes

Chapitre 7. Royaumes et Réalités

Le Fossé des Riches et des Pauvres	p.44
La Viande et de Droit de Chasse	p.44
Les Barrières Sociales et l'Alimentation	p.45
Les Horaires des Repas : Une Question de Statut	p.46
La Table des Nobles : Bienséance et Protocole	p.46
L'Arène des Repas : Le choix du Potage	p.47
L'Altruisme des Héros : Un Chemin Vers Soi	p.47
Mythes et Légendes autour de la Nourriture	p.48
Recyclage : Une Économie de Prudence	p.49

Chapitre 8. La Face Sombre de la Gastronomie

Famine, Politique et Génocide : La Grande Famine	p.50
L'Esclavage et la Cuisine : Un Histoire Sombre	p.50

Tome V : Les Boissons et les Lieux Reculés

Chapitre 9. Breuvages et Hydratation

L'Élixir Noir : Le Café	p.51
La Douceur du Cacao : Le Chocolat	p.51
L'Infusion des Anciens : Le Thé	p.51
Hydromels, Ales et Bières : Un Monde de Saveurs	p.51
Le Nectar des Dieux : Le Vin et les Bacchanales	p.52
Les Infusions de la Forêt	p.53
L'Alcool dans l'Arc Narratif	p.53
L'Eau et la Maladie : Un Dilemme	p.53

Chapitre 10. La Gastronomie du Chaos

Sorciers et Chaudrons : Une Symbiose Mystique	p.54
Les Neufs Usages du Chaudron : Un Guide	p.54
Le Chaudron dans la Mythologie : Un Voyage Temporel	p.55
Cannibalisme : Cruauté et Structure Sociale	p.55
La Magie des Sauces : Un Art Méconnu	p.56 - 57
Le « fumble » dans la cuisine ou « 1 » Naturel	p.58
Table de trésor Addendum au <i>Manuel du Maître Table III E6</i>	p.59 - 64

Annexes

Les Taverniers et autres Cuisiniers de Légende	p.65 – 66
Tableau des Propriétaires	p. 67
La Transmutation – Altération & Autres Magies	p.68
Liste de sorts utiles pour cuisiner	p.68 - 74
Les Auberges du Lyonesse et Tavernes de légendes	p.75 - 79
Plats typiques suivant la Race (Références)	p.80 - 86
Tableau des Menus de 1-100 : Entrées, Plats, Desserts	p.87
Tableau des Ingrédients de 1-100 : Épices, Magie, Œufs	p.88
Tableau des Fruits en toute saisons	p.89
Tableau des Légumes en toute saisons	p.90
Tableau des Animaux & Œufs	p.91 - 92
Tableau des Monstres	p.93 - 95
Tableau : Les Entrées (1-100)	p.96 - 99
Tableau : Les Plats (1-100)	p.100 - 103
Tableau : Les Desserts (1-100)	p.104 - 108
Tableau : Les Boissons (1-100)	p.108 - 112
Festin à la cour du Royaume Elfique	p.113
Banquet de la forteresse Naine	p.114
Dîner dans la cité des magiciens	p.115 - 116
Repas nomade des Oasis aux steppes d'Asie	p.117
Déjeuner à la cour des fées	p.118
Ripaille au royaume des dragons	p.119
Goûter du royaume des glaces	p.120
Pension à la cour des ténèbres	p.121
Collation au royaume des anges	p.122
Tableau des distractions dans les Auberges (1-100)	p.123 - 126
" Est-ce que ça vaut la peine d'y aller ? "	p 127
Tableau des distractions dans les Auberges II	p.128 - 131



Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

MENUS & FANTASY

DANS LES RECOINS OBSCURS DES DONJONS, LÀ OÙ LES HÉROS BRAVENT L'OBSCURITÉ POUR ACCOMPLIR DES QUÊTES ÉPIQUES, UNE PART TOUT AUSSI CRUCIALE DE L'AVENTURE ATTEND D'ÊTRE EXPLORÉE : LES PLAISIRS GASTRONOMIQUES.

PLONGEZ DANS LE MONDE CAPTIVANT DE "FEASTS & FABLES", UNE ADDITION EXQUISE À VOTRE EXPÉRIENCE DE DONJONS & DRAGONS.

À TRAVERS LES PAGES DE CE RECUEIL UNIQUE, LES MAÎTRES DU DONJON ET LES AVENTURIERS TROUVERONT DES RÈGLES OPTIONNELLES DÉTAILLÉES POUR AJOUTER UNE NOUVELLE DIMENSION À LEURS PARTIES.

DÉCOUVREZ DES RECETTES DE METS SOMPTUEUX, DES BOISSONS ENCHANTERESSES ET DES FESTINS QUI REVITALISERONT NON SEULEMENT LES PERSONNAGES, MAIS AUSSI VOS SESSIONS DE JEU.

TSR, Inc.
P.O. Box 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR (UK) Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom