

Des Divers Alcools des Royaumes

Taille des Contenants

Toutes les bières, tous les vins et tous les autres produits que vous trouverez ici sont présentés dans des tailles et des emballages comme ceux-ci : [tsr9358]

Fût : 30 cm de long et 20 cm de circonférence, le fût à main pèse environ 5 kg et contient approximativement 9 litres de liquide.

Tonnelet : Ce petit tonneau mesure environ 60 cm de long et 45 cm de circonférence. Les tonnelets contiennent 54 litres de vin ou de bière.

Tonneau : Généralement longs de 90 à 150 cm et aussi larges que les épaules d'un homme en bonne santé, les tonneaux sont les récipients les plus courants pour le transport de liquides. Les tonneaux contiennent 135 litres.

Barrique : les barriques de 450 litres mesurent environ 1,8 à 2,1 mètres de long et sont plus larges qu'un homme. C'est la taille d'achat standard pour les manoirs, les domaines et les petits châteaux aisés.

Cuve : Généralement montée dans le mur des tavernes et dotée d'un robinet direct, une cuve peut contenir 1125 litres.

Nota : les prix sont donnés à titre indicatifs et peuvent fortement varier d'un éta- blissement à un autre au sein d'une même cité et d'autant plus d'une région à une autre.

Alcools des Royaumes

Les Royaumes ont des liqueurs, des xérès et des "vins d'hiver" (dans lesquels les vins sont versés dans des casseroles à des températures hivernales inférieures à zéro, la glace est enlevée et la teneur en alcool du reste est donc augmentée) qui sont censés durer des années, dans des bouteilles bouchées convenablement scellées à la cire, mais je dirais qu'un peu plus de 80 % des vins des Royaumes sont conçus pour être bus tout de suite et conservés pendant trois saisons au maximum (généralement moins). Ils ne sont guère plus qu'un moyen de "faire confiance à l'eau potable" ou d'obtenir des goûts agréables, ou les deux, pour certains. [THO-16/11/09]

Il EXISTE des connaisseurs, en particulier parmi la noblesse et les riches aspirants nobles de Eauprofonde, du Cormyr, d'Amn et d'ailleurs, qui défendent et apprécient les 20 % de vins restants, qui peuvent généralement vieillir 10 à 12 ans au maximum avant de commencer à se dégrader (le vinaigre en 20 ans environ, à 2 ans près dans les deux sens). [THO-16/11/09]

Les elfes produisent des vins, les semi-hommes de la bière, les nains et les gnomes des alcools forts qui durent BEAUCOUP plus longtemps (mais ils atteignent rarement les marchés ou l'attention des humains). Certains demi-humains vivant dans des cités humaines les utilisent comme "base" pour divers médicaments qu'ils vendent aux humains. [THO-16/11/09]

Brevages des Contrées du Mitan

Dans les régions rurales du Cormyr et des Vaux, comme dans la plupart des régions boisées et agricoles des Contrées du Mitan, presque tout le monde fabrique de la "petite bière" à la maison pour l'usage quotidien et du vin à partir d'ingrédients locaux "libres" (cultivés sur votre terre ou facilement cueillis sur les terres communales) (comme le "vin de kruth", que nous appellerions dans notre monde moderne "vin de pissenlits"). La distillation brute "à la flamme" est courante (pratiquée par environ une personne sur huit) pour la fabrication de médicaments/liniments et de boissons plus fortes (souvent mélangées à du vin, de la bière

ou des baies écrasées comme fortifiant plutôt que bues "telles quelles"). [TheEdVerse - 15/07/2019]

La plupart des vins faits maison dans le Cormyr et les Vaux sont élaborés à partir de baies sauvages (mûres, framboises, "raisin sauvage", etc.) ou d'autres fruits sauvages (le vin de pomme de terre est très apprécié dans les Vaux et dans l'est du Cormyr). Les fermiers ont tendance à produire du vin de melon, de prune ou de pomme (et du cidre), et le terme collectif familier pour tous les vins faits maison dans cette partie de Féerune est "vin de pomme sauvage". La plupart des vins de cette région ont une teinte vert translucide, car les "recettes" les plus populaires associent des raisins dont la peau prend une teinte verte pendant la macération, et des feuilles d'herbes, de vignes, de mauvaises herbes et d'autres plantes sauvages qui font la même chose. [TheEdVerse - 15/07/2019]

Hormis ces teintes vertes, les boissons de cette région n'ont rien de vraiment "différent" ou de caractéristique par rapport aux autres régions tempérées des contrées du Mitan ; tout varie localement en fonction des ingrédients les moins chers ou les plus librement disponibles ("sauvages") (sucres de betteraves [mélasse] ou de bois de bouleau ou miel ou sirop d'érable ou divers nectars de plantes). Pour une raison ou une autre, l'hydromel est moins populaire auprès des jeunes que des générations plus âgées. [TheEdVerse - 15/07/2019]

Cependant, les boissons quotidiennes dans les maisons des gens du peuple sont presque toutes du bouillon (le bouillon chaud du petit-déjeuner est un fortifiant pour tous les fermiers des zones tempérées, et pas seulement dans les Vaux) le matin ou les soirées fraîches, des thés et des tisanes (à base d'herbes ou de fruits) à tout moment de la journée (et la boisson la plus commune/populaire). Les diverses variantes et équivalents du café et du cacao sont des "goûts prononcés" consommés lors d'occasions spéciales, par les personnes un peu plus riches ou par celles qui ont voyagé loin (à l'exception de l'eau, les ingrédients sont plus chers parce qu'ils ne sont pas locaux). [TheEdVerse - 15/07/2019]

Suzail n'a pas de préférences particulières en matière de boissons ; c'est un port de commerce riche, animé et cosmopolite, situé entre la Sembie, le Bief du dragon et la Côte des Épées, ce qui explique que les modes et les influences se fassent rapidement sentir. Les habitants de Suzail boivent plus de vin importé parce qu'ils peuvent facilement s'en procurer et parce que les nobles du Cormyr, qui ont tous des "maisons de ville" à Suzail même si leurs résidences principales sont ailleurs, donnent le ton par ce qu'ils commandent en gros pour leurs caves et leurs tables. Les modes et les nouvelles tendances cormyréennes en matière de boissons et autres naissent le plus souvent à Suzail et se répandent dans tout le pays, car les marchands essaient toujours d'introduire de nouvelles choses que les nobles et les riches aspirants nobles de Suzail achètent, et ils lancent des tendances pour le reste du Cormyr, tout comme le Cormyr et la Sembie lancent des tendances pour les Vaux. C'est la situation générale depuis le milieu des années 1100 jusqu'à 1500. La tendance récente : les xérès et les liqueurs d'amande de Chessenta et du Vilhon. [TheEdVerse - 15/07/2019]

De l'hydromel

Dans les Royaumes, l'"hydromel" est toujours du miel, mais le vin est "trafiqué" de diverses manières dans tous les Royaumes : dans les pays froids du Nord, il est souvent mis à geler (pour que la glace puisse être tamisée, enlevant l'eau afin de rendre la boisson restante de plus en plus forte), et dans les Royaumes méridionaux (le Téthyr méridional et les régions plus méridionales), du sucre et divers fruits sont ajoutés aux bouteilles de vin pour se dissoudre (partiellement) et affecter le goût du vin. Le gingembre et les épices comme la cannelle et la muscade font partie des substances ajoutées au vin, et il existe des vins fortifiés à la pomme et à l'orange (ce que nous appellerions des eau-de-vie ou des xérès ; dans les Royaumes, ces concoctions ont tendance à

avoir de nombreux noms locaux, comme "nerrim" pour une liqueur de poire sucrée au goût cru. L'expérimentation locale (ajout de fruits écrasés ou de leurs jus au vin, à la bière et même à l'eau) se poursuit constamment, mais les résultats ne dépassent rarement la popularité locale. En raison de la nature volumineuse et peu étanche des boissons, les marchands entrepreneurs préfèrent transporter des recettes et peut-être une fiole d'échantillons plutôt que des tonneaux, sauf pour les substances de TRÈS grande valeur (comme l'elverquiss), et tentent de "fabriquer leur propre boisson" sur les marchés locaux (cités) ou à proximité de ces derniers. [THO-09/11/2006]

Vins des Royaumes

En général, le vin est cultivé localement sur des sols pauvres (argile, coteaux, etc.) tout comme dans le monde réel, les raisins sont récoltés et pressés (en marchant pieds nus dessus dans des cuves), puis versés à travers des tamis en tissu pour se débarrasser de la plupart des peaux, puis traités avec du miel (pour le sucre), mélangés, etc. et laissés à fermenter dans des fûts en bois, puis, plus tard (généralement après les vendanges, à l'approche de l'hiver), "aérés" dans des cuves pour un mélange ou un traitement supplémentaire, et transférés dans des fûts et récipients de voyage plus petits (tels que, oui, les amphores et autres récipients en argile, les bouteilles en verre, les "fûts à main", et ainsi de suite). Le vin est généralement bu à la chope (en bois ou en céramique) dans les régions rurales pauvres, au flacon (coupe en métal), au valet (récipient en métal ou en céramique en forme de corne, souvent muni de "pieds" pour le faire tenir debout) ou au grand verre (récipient à boire en verre soufflé). [THO-25/05/2007]

Les bouteilles ont un bouchon de liège, ou sont dotées de bouchons en bois taillés à la main ; ces deux types de bouteilles sont ensuite scellés avec de la cire, et parfois avec de la poix. [THO-25/05/2007]

L'empire Shou aime les boissons fortifiées plus douces et plus fortes (les équivalents en fruits, baies et miel du zazar et de l'hydromel) ; ce que beaucoup d'entre nous appelleraient des "liqueurs". Dans les Contrées du Mitan, on boit beaucoup de "clairet" (mélange de lie de vin) et de "vin d'hiver" (en hiver, on sort le vin pour le laisser geler, dans des récipients qui ne se briseront pas, puis on ratisse la glace, afin d'éliminer l'eau et de rendre le résultat plus fort en alcool), mais certaines régions des hautes terres du Téthyr, du Turmish et du Tashalar sont réputées pour produire de bons crus. Ces vins sont en effet plus appréciés (et plus chers) que les autres, mais l'accent est davantage mis sur l'appréciation des viticulteurs individuels dont on finit par aimer la production. [THO-25/05/2007]

Certains producteurs marquent les années sur le culot des bouteilles, plus pour des raisons de "premier usage contre le gaspillage" que pour autre chose, bien que certains millésimes soient considérés comme supérieurs à d'autres - - mais bien que les riches amassent des caves à vin, les millésimes sont rarement assez importants pour durer longtemps (un vin de vingt ans est plus un souvenir qu'un objet vendu pour de grosses sommes, et tout le monde dans les Royaumes considère le vin comme quelque chose à boire et à apprécier, pas comme un investissement ou comme un sujet sur lequel s'extasier). [THO-25/05/2007]

Il n'existe donc pas d'étiquettes "normalisées" ni de définitions convenues, bien que la plupart des vins soient marqués d'une "marque de vigneron" en cire (comme l'empreinte d'une chevalière) et qu'il y ait des marques à la craie indiquant le pays d'origine et, généralement, l'année. Si le vin est considéré comme spécial par le producteur ou le vendeur, il peut recevoir une étiquette en papier collée à la cire proclamant qu'il s'agit du "plus audacieux de Belarar" ou autre chose. [THO-25/05/2007]

La plupart des vins transportés sur de longues distances le sont par bateau ou par chariot, dans des fûts de différentes tailles, allant du fût à main aux grands fûts d'un seul chariot (et certains

palais et entrepôts de guildes urbaines possèdent de gigantesques cuves immobiles dans lesquelles sont vidés de plus petits récipients, pour être ensuite soutirés localement). Encore une fois, certaines régions ont des vins très prisés (ce qui change avec les guerres, les tempêtes et les modes) qui ont plus de valeur ailleurs en raison de leur rareté et de leur qualité perçue (ou de leur attrait pour les snobs, comme dans "toute personne de VRAIE qualité parmi la noblesse de Eauprofonde ne boit QUE ceci et cela en cette saison ! Soyez aussi prestigieux qu'eux en dépensant de l'argent pour en obtenir vous-même"). En général, le vin cormyrien local peut rapporter quelques pa/tonnelet de plus s'il est vendu à Chessenta, mais pas plus [les deux pays produisent du vin local en abondance et généralement bon, mais rien qui ne soit considéré comme exceptionnel dans tout Féerûne], et il sera plein de vinaigre dans la cale s'il est gardé trop longtemps en mer par temps chaud, ou jeté sur l'une des îles pirates pendant une saison pour tenter de le vendre à la fin de l'hiver, lorsque les caves s'épuisent et que les bonnes boissons "fraîches" se font rares, À MOINS que ce stockage ne se fasse dans une grotte, ou enterré dans de la tourbe à l'abri du soleil, ou que la température et l'humidité ne soient contrôlées d'une autre manière pour atteindre des fourchettes acceptables. [THO-25/05/2007]

De nombreuses cuisines féerûniennes recommandent certaines sortes de vins pour la cuisine (arrosages, sauces, marinades et ingrédients de soupe) ainsi que pour les accompagnements de plats. Cela dit, il y a effectivement des liqueurs distillées en Féerûne, et la plupart des boissons consommées au Cormyr et à Eauprofonde sont résolument fortes (bien qu'il y ait aussi des sortes de "desserts" doux, peu alcoolisés et très sucrés pour les journées chaudes et les repas légers). L'origine de la distillation se perd dans la nuit des temps ; elle pourrait bien avoir été pratiquée par l'une des races venues en Féerûne dans les premiers temps. Les Royaumes apprécient toute la gamme des alcools distillés en tant que boissons, et ces alcools, ainsi que les alcools "purs", sont en effet largement utilisés comme nettoyeurs de plaies et antiseptiques externes (le terme féerûnien est "purges" ou "purges de souillures"). [THO-25/05/2007]

Les vins féerûniens vont du noir opaque et brillant au clair et presque incolore, du sucré à l'amer, et du "tath" local (pauvre ou très ordinaire) aux millésimes coûteux et lointains "dansez dans votre verre", recherchés par les collectionneurs, discutés par les snobs et introuvables par le "valet de chambre" ordinaire. Il existe littéralement des milliers de millésimes, des plus méconnus aux plus locaux, en passant par ceux dont le volume remplit des centaines de fûts qui sont expédiés loin à travers Féerûne pour être mis en bouteille localement. En particulier, la production des vignobles côtiers du Téthyr a augmenté régulièrement au cours du quatorzième siècle. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Les elfes, et dans une moindre mesure les demi-elfes, peuvent consommer de grandes quantités de vin sans devenir ivres, alors que les vins rouges contiennent une substance non encore identifiée qui déséquilibre les gnomes ou les endort rapidement après qu'ils en aient bu une petite quantité. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Alors que les fûts de bière sont destinés à être remplis à l'aide d'une bonde ou d'un robinet et vidés lentement, tonneau par tonneau, les fûts de vin sont plus souvent posés sur le côté et ouverts (l'extrémité supérieure enlevée) pour remplir de nombreuses bouteilles ou des outres - ou les deux - en une seule fois, laissant le fût vide. Cette coutume a conduit de nombreuses personnes rusées à envisager d'utiliser les tonneaux de vin comme récipients de contrebande, généralement en faisant flotter des récipients scellés dans les tonneaux apparemment remplis de vin. Ces récipients sont généralement des sacs de vessie d'animal cousus et imperméabilisés avec une sorte de graisse ou, mieux encore, une concoction elfique qui n'altère pas le vin. Cette méthode de contrebande est devenue si courante que les autorités de certains endroits, comme la Porte de Baldur et Athkatla, arrêtent régulièrement les cargaisons de vin pour ouvrir un ou deux tonneaux au hasard. Cela suscite les plaintes attendues de

la part des expéditeurs, qui estiment que les gardiens de la loi gâchent et renversent le vin, voire en boivent une grande partie, lors de ces inspections ; mais beaucoup de produits de contrebande ont été découverts et saisis, et ces saisies augmentent, au lieu de diminuer, à mesure que la popularité de la méthode éprouvée de la contrebande "par flottaison" atteint de nouveaux sommets. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Outre le rouge et le blanc de base, on trouve de nombreux autres types de vin dans les Royaumes Oubliés. En voici quelques-uns :

Alurlyath de Montprofond : un vin blanc étonnamment doux avec un arrière-goût de noix et une luminescence argentée et verte proéminente, ce vin est très rare. Il est conservé dans des bouteilles et des fûts en céramique pour éviter que sa lumière ne s'estompe pendant le transport. Sans contacts avec ses créateurs secrets, on ne peut même pas acheter plus d'un fût à main à Port-aux-Crânes, son port d'origine. [tsr2142] [tsr9486]

Fût, 3 po ; tonnelet, 8 po ; bouteille en céramique (1/4), 5 pa. [tsr9358]

Arkhen : un vin bon marché. (Ed Greenwood's Eye On the Realms : The Flame Door, Donjon #173)

Arrhenish : un vin doux du Cormyr. Bien qu'il soit populaire à la cour royale, les connaisseurs le considèrent comme de la piquette. (Elminster Must Die by Ed Greenwood)

Blakkalan : un type de vin ; au moins un type de poudre de sommeil est connu pour rester efficace pendant des mois dans le vin blakkalan (Ed Greenwood's Eye On the Realms : Rastigur Stormont, Dungeon #184).

Blanc de Champs-dorés : un vin blanc léger de Valbrume fabriqué à partir de raisins sans peau, ce qui lui donne sa couleur jaune clair. [Neverwinter Nights : Darkness Over Daggerford]

Blanc de Padhiver : . [tsr9379]

Grand verre, 4 pc. [tsr9379]

Bonne Racine : un vin rouge originaire des forêts du Bois de Yuir en Aglarond. La boisson a la couleur de la soie rouge et est un vin doux et corsé. Sa saveur est décrite comme "une prairie forestière animée par la lumière joyeuse du soleil". [Stardeep by Bruce R. Cordell]

Charsalace : un vin fin servi aux marchands et aux courtisans en Cormyr. (Elminster Must Die by Ed Greenwood)

Clairet de Trulit & Greegon : un vin rouge commercialisé dans la cité et sur les quais de Gué-de-la-Dague. [Neverwinter Nights : Darkness Over Daggerford]

Clairet : c'est un mélange de vins de table sucrés au miel et aux épices, le clairet rose est un régal pour toute occasion spéciale. Le clairet est fabriqué principalement au Cormyr et dans les régions voisines de Sembie et de Port-Ponant. [tsr2142] [tsr9486] [dra304 - "Haunted: A Tale of Sembia" by Dave Gross]

Fût, 4 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 14 po ; cuve, 35 po. [tsr9358]

Clairet d'Athkatla : les athkatlanais aiment les vins doux ou acidulés, pas secs ou acides, et ils ont la possibilité d'acheter des vins calishites rouge rubis en vrac (les vins acides, qui ne sont pas très bons, sont donc disponibles pour l'exportation en vrac). Ainsi, à Athkatla, certaines familles ont toujours fait leurs propres mélanges de miel, d'épices et de ces vins rouges calishites. L'un d'entre eux, auquel on a ajouté beaucoup de vanille (qui domine la saveur), est devenu populaire dans la cité, dans l'ensemble de l'Amn, et même à l'exportation, et il est maintenant connu sous le nom de "clairet d'Athkatla". D'une riche teinte rouge rubis, il est sucré mais "herbacé", et son goût ressemble plus à celui de la glace à la vanille qu'à toute autre chose. [Greenwood's Grotto /2023-02/ Athkatlan clarry]

Clairet de gué-de-la-Dague : c'est un vin mélangé à partir de différents raisins cultivés par les fermiers à l'extérieur de Gué-de-la-Dague, Fort de Liam et Colline de Gillian. [Neverwinter Nights : Darkness over Daggerford]

Cuvée Spéciale Særlounienne : ce vin rouge pâle laisse un picotement sur la langue. La recette du cuvée spéciale særlounienne est, selon la rumeur, composée à moitié de framboise et de fraise, avec quelques grains ajoutés pour la douceur et le corps. [tsr2142]

Fût, 6 pa ; tonnelet, 28 pa ; tonneau, 8 po ; barrique, 23 po ; cuve, 56 po. [tsr9358]

Vin de Dæradorn : . (Elminster Enraged by Ed Greenwood)

Dajarrlith : un vin décrit comme ardent, huileux, épicé, de couleur orange, de cru ammien oriental ; lorsqu'on y ajoute des mélanges d'herbes, il devient hautement addictif. (Ed Greenwood's Eye On the Realms : The Flame Door, Donjon #173)

Drake de Feu : un type de vin du Cormyr. Il est servi chaud dans des verres froids à bords salés. (Cormyr: A Novel by Ed Greenwood and Jeff Grubb)

Fanfare côtière : un vin populaire au goût sucré, fabriqué au Téthyr. (Ed Greenwood's Eye on Realms : A Surprising Vintage, Dragon #407)

Fard de Marsembre : c'est un vin populaire et largement consommé qui a le goût d'un mélange de fruits et d'épices avec un parfum de fleurs de rosée. La saveur unique et populaire de ce vin provient des raisins fermes des vignobles de Marsembre qui portent l'air salin parfumé de la région de la Mer des Étoiles Déchues. [Icwind Dale]

Feu de Braise de Særloune : un vin chartreuse pâle réputé pour sa faible luminescence, le feu de braise n'est ni sucré ni très sec, et son goût rappelle celui de la poire. [tsr2142] [tsr9460]

Fût, 5 pa ; tonnelet, 26 pa ; tonneau, 7 po ; barrique, 22 po ; cuve, 54 po. [tsr9358]

Feu de Lune : un vin elfique phosphorescent, doux comme la vanille, de couleur vert-blanc. À ne pas confondre avec le feu de lune, l'eau de vie de Mort de la Barbe d'Ulgoth, qui porte le même nom. [THO-06/07/2004]

Frère Tobias : c'est un vin populaire et de bonne qualité de Port-Ponant. Le vin lui-même a une teinte violette perceptible. [Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate]

Gogondy : ce vin rubis, fermenté par les gnomes des profondeurs, donne des visions à ceux qui le boivent. Une bouteille pleine de Gogondy contient assez de vin pour six verres. [88578]

Les svirfnebelins distillent également une étrange boisson appelée Gogondy, dont on sait peu de choses, si ce n'est qu'elle est d'un rouge profond, conservée dans des bouteilles en fer forgé et incroyablement forte. On l'a qualifié de vin le plus fin du monde et on dit qu'il accorde d'étranges visions à ceux qui le boivent, mais plus d'un humain qui l'a bu s'est rapidement endormi pendant des décennies ou est mort après le premier verre avec un regard horrifié sur le visage. Les gnomes des profondeurs apprécient le Gogondy presque autant que les rubis et ne le donnent ou ne l'échangent qu'avec leurs amis les plus fidèles, ce qui en fait une denrée rare. [tsr2134]

Nota : les svirfnebelins boivent aussi un breuvage salé et enivrant à base de parties de poisson fermentées, dont on apprend à aimer le goût. [88578]

Hydromel : un vin délicat et légèrement sucré fait à partir de miel, l'hydromel fermente lentement et est rare comparé aux vins de raisin ou d'autres fruits. L'hydromel produit par les fantastiques abeilles à miel qui habitent les jardins de Padhiver est réputé être le meilleur du Nord. [tsr2142]

Fût, 25 pa ; tonnelet, 6 po ; tonneau, 20 po ; barrique, 48 po. [tsr9358]

Chope, 3 pc ; bouteille, 12 pc. [tsr9379]

Hydromel de Baielapin : c'est une boisson alcoolisée sucrée aromatisée aux fruits, au miel et aux épices, brassée dans le village de Baielapin, à l'orée du bois de Padhiver. Il est réputé pour ses effets bénéfiques sur la perception du buveur. [Dungeons & Dragons: Heroes of Neverwinter]

Hydromel de Callidyrr : il est connu pour être un breuvage très

épais. [Darkwalker on Moonshae by Douglas Niles]

Hydromel de Glace de Luskan : cet hydromel ordinaire est exporté sous le nom d'"hydromel de glace de Luskan" afin de le vendre à un prix plus élevé dans les terres situées au sud.

[Acquisition Incorporated]

Hydromel de Moisson : c'est une boisson alcoolisée traditionnelle du village de Port Ouest, situé au bord du Marais des Morts, servie froide chaque année pendant le Festival de la Moisson.

[Neverwinter Nights 2]

Hydromel du Sillage de Dualdon : c'est une boisson alcoolisée brassée dans les Dix-Cités de Valbise. [Icwind Dale II]

Hydromel Pétillant : c'est un hydromel que l'on trouve à Eauprofonde. Il est servi lors des bals et des fêtes. [Elfshadow by Elaine Cunningham]

Hydromel Sirupeux : il provient de Bon Hydromel, une localité de Dix-Cités. [Storm King's Thunder]

Hydrométernel : c'est l'hydromel elfique, celui auquel on compare tous les autres hydromels (et toute autre boisson). Une gorgée est réputée pour être un goût des plans supérieurs eux-mêmes.

Fabriqué selon des méthodes traditionnelles étroitement surveillées à Éternelle-Rencontre, et prétendument vieilli pendant des centaines d'années, très peu de fûts d'hydromel parviennent à des mains non elfiques. [tsr2142]

L'hydrométernel est un rhodomel (miel avec de l'attar [distillat de pétales de rose]) ; c'est un hydromel doux (mais pas trop doux) "épicé" avec du jus de cerise, des gousses de vanille et des pétales de rose - - de vrais pétales de rose. [THO-16/03/13]

Il n'y a pas de recette "officielle" pour l'hydrométernel, voici l'équivalent le plus proche (un rhodomel) : [THO-16/03/13]

Recette d'hydrométernel [THO-23/3/13]

6 litres de miel de mûre

1 paquet de levure

3 litres de pétales de rose

25 centilitres d'eau de rose

12 litres d'eau

4 litres de jus de cerises

1 gousse de vanille

2 clous de girofle

Portez 8 litres d'eau à ébullition, puis retirez du feu et incorporez le miel en continuant à remuer jusqu'à ce qu'il se dissolve.

Verser le reste de l'eau dans la cuve de fermentation principale et incorporer le jus de cerise.

Ajouter le moût chaud à la cuve de fermentation principale et remuer. Vérifier la température et ajouter la levure lorsque la température est inférieure à 26 degrés Celsius.

Procéder à la fermentation habituelle.

Agiter pour oxygéner, puis soutirer dans un sac en filet contenant des pétales de rose, des clous de girofle et une gousse de vanille (couper d'abord la gousse dans le sens de la longueur).

Donne 22 litres.

Comme pour tous les hydromels, vous pouvez modifier cette méthode jusqu'à ce que le résultat vous plaise.

Fût, 50 po ; bouteille, 30 po. [tsr9358]

llurdren : un vin blanc amer, clair et légèrement jaune, originaire du sud du Téthyr et appelé "llurdren" ou simplement "llur" (ou des termes moins polis, comme "pisse de cheval", par les étrangers qui le rencontrent pour la première fois). [THO-15/05/2006]

Jhuild, vin de feu : également connu sous le nom de vin de feu rashémi. Une boisson épicée, servie en flacon, commune dans la région de Rasheménie. [tsr9282]

Ce breuvage rougeâtre (à ne pas confondre avec le vin de feu des Vieux Empires) est fabriqué par les sorcières à partir de raisins et de fruits spécialement cultivés dans les plantations proches de la ville d'Urling, auxquels sont ajoutées diverses herbes pour en augmenter la puissance. Bien qu'il ne s'agisse pas vraiment d'un objet enchanté, ses effets s'en rapprochent. [tsr1121] [17665]

Le Jhuild est généralement considéré comme la boisson nationale de Rasheménie. On dit que les berserkers du pays consomment des quantités considérables de vin de feu avant de se lancer dans la bataille, ce qui aurait pour effet d'augmenter la férocité et de soutenir le moral des troupes. [tsr1121]

Le vin de feu se vend 1 po par pinte en Rasheménie et au moins 15 po par pinte dans les autres contrées, le prix augmentant au fur et à mesure que l'on s'éloigne du pays des berserkers. Une simple bouteille de jhuild, contenant environ deux litres, aurait rapporté 100 po lors d'une vente aux enchères à Eauprofonde, par exemple. [tsr1121]

Une bouteille de jhuild coûte 70 po en Rasheménie, mais dans d'autres pays, elle peut coûter 100 po ou plus en raison de sa rareté. Les non-berserkers se contentent généralement de boire une forme édulcorée de vin de feu dilué avec de la bière, qui se vend 2 pa la chope en Rasheménie, 7 à 15 po ailleurs. [17665] [11836]

Ce breuvage édulcoré a presque la même saveur que la véritable boisson. Les visiteurs de Rasheménie qui se croient habitués au jhuild sont surpris de découvrir qu'ils ont bu la version diluée. Cela ne manque pas d'amuser les rashémis, surtout lors d'un concours de boisson avec un berserker. [17665]

Jhuild, vin de servitude : ce breuvage rougeâtre foncé est fabriqué en Thesk à partir de certains raisins, fruits et herbes cultivés près du Marais de la Sur. Les esclavagistes et les surveillants l'utilisent pour fortifier les captifs soumis à des travaux pénibles tout en abrutissant leur volonté et leur esprit. [11989]

Kaorph : exclusivement importé par la Transmarche de Hautelune, ce vin fin est exceptionnel pour sa couleur bleue tropicale et claire. La saveur du kaorph est plus florale que fruitée, ce qui en fait le favori des dames. [tsr2142]

Lac de dragon : un vin servi aux seigneurs en Cormyr, bien meilleur que le Charsalace. (Elminster Must Die by Ed Greenwood)

Moktessa : une variété de raisin blanc qui pousse particulièrement bien en Dambrath. Les dambraïi apprécient le Moktessa, le vin produit à partir de ces raisins. Il convient aussi bien aux humains qu'aux drows, et la demande est toujours supérieure à l'offre. Ainsi, bien que le Moktessa soit un très bon vin, il est pratiquement inconnu en dehors du Dambrath. [tsr9388]

Nectar de Guldathen : apprécié par les elfes. C'est un vin elfique coûteux de la forêt de Téthir, populaire à Eauprofonde et Gué-de-la-Dague. [tsr9379] [Neverwinter Nights : Darkness over Daggerford]

Verre, 16 po. [tsr9379]

Nectar de Padhiver : . [tsr9379]

Noir Absolu : Le village de Ruisseau-Tourbière est également connu pour son vin noir brut et brûlant, connu sous le nom de noir absolu (ou moins officiellement sous le nom de "eau noire de Ruisseau-Tourbière").

Fabriqué dans le village selon un procédé secret étroitement gardé, le noir absolu a un goût presque salé. Peu de gens l'apprécient, mais ceux qui l'apprécient ne s'en lassent pas. Les amateurs de noir absolu sont nombreux en Sembie, à Port-Ponant, en Amn, en Chessenta, et même dans la lointaine Eauprofonde. Lorsqu'il est utilisé en marinade, son goût puissant peut couvrir le goût des aliments avariés, et cela, ainsi que sa puissance, en font le favori des quartiers-maîtres de nombreux navires qui sillonnent les eaux de la Mer des Étoiles Déchues.

Le Noir Absolu se vend 1 po par bouteille en céramique à Ruisseau-Tourbière, et jusqu'à six fois plus à Eauprofonde ; il se vend 2 po par bouteille en Sembie. Cette augmentation rapide du prix fait du vin une source facile d'argent pour les personnes voyageant vers l'est depuis le Cormyr, qui achètent quelques bouteilles à Ruisseau-Tourbière et gagnent une belle poignée de pièces en Sembie. Le Noir Absolu se vend uniquement à la bouteille. La plupart des marchands en remplissent un coffre-fort, enveloppant les bouteilles dans des couvertures pour limiter la casse. [tsr9486]

Noir de Berdusk : le vin noir de Berdusk est un vin lourd, doux et brûlant. Sa teinte est très foncée, presque noire, et sa teneur en alcool est élevée. [tsr2142]

Berdusk produit également un vin doux très apprécié, le Noir de Berdusk, qui ressemble à un xérés ambré très foncé, lourd et brûlant pour la langue. Il coûte 6 po par bouteille ou plus et voyage bien. Les gens ont tendance à le trouver dans les tavernes et les restaurants de tout Féerûne. [tsr9460]

Fût, 14 po ; tonnelet, 24 po ; tonneau, 60 po ; bouteille (si disponible), 12 po. [tsr9358]

Ombre de Jasmarin : un vin rouge extrêmement rare créé par un ancien vigneron elfe de lune du Donjon du Vigneron à la frontière sud de Bois-Tapi. [Sword Coast Legends]

Perles de la Lune : vin de raisin vert, doux et soyeux (un délice malgré sa couleur bilieuse) de Gué d'Ashaba. [tsr9524]

Fût, 7 pa. [tsr9524]

Rosée du Dragon : vin rouge consommé en Cormyr. (Cormyr: A Novel by Ed Greenwood and Jeff Grubb) (Death of the Dragon by Ed Greenwood and Troy Denning)

Rouge d'Amn : . [tsr9379]

Grand verre, 4 pc. [tsr9379]

Rouge de Lathandre : un vin de grande valeur fabriqué par les prêtres de Lathandre à Chutes-de-la-Dague. [tsr9391]

Rouge de Thay : le vin rouge de Thay se caractérise par sa douceur et son fruité. Libation coûteuse, le vin rouge de Thay est embouteillé dans des bouteilles en verre vert épais, au col fin et au large fond rond. [Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate]

Rubis de Port-Ponant : un vin cramoisi audacieux avec un penchant légèrement acide, le Ruby de Port-Ponant est le mieux servi avec un ragoût copieux ou du bœuf. [tsr2142]

Fût, 3 pa ; tonnelet, 13 pa ; tonneau, 3 po ; barrique, 10 po ; cuve, 25 po. [tsr9358]

Sang du Corbeau : la plupart des cérémonies du Culte du Corbeau à Corbentre impliquent que les fidèles portent des robes noires fluides, s'agenouillent et chantent, partagent une coupe commune de vin noir salé (le Sang du Corbeau ; il est censé transmettre les visions des rêves du Corbeau aux plus favorisés des fidèles) et écoutent une vision racontée ou une brève homélie du prêtre ou de la prêtresse qui préside la cérémonie. [tsr9575]

Sec d'Arabel : ce vin rouge fin est très sec et doit être servi à la température de la cave pour mieux mettre en valeur ses notes boisées et son goût légèrement fruité. [tsr2142]

Tonnelet, 25 pa ; tonneau, 6 po ; barrique, 20 po ; cuve, 48 po. [tsr9358]

Sluth : le Sluth est un vin blanc sec et pétillant. [tsr9379]

Bouteille : 8 pc. [tsr9379]

Sublime de Souleman : c'est un vin épais et piquant, spécialité d'une brasserie réputée de Port-Ponant. En dépit de son goût et de sa texture, le mélange passe en douceur, donnant au buveur une sensation d'envol. [Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate]

Tanagluh théthyrien : un vin épicé, couleur rubis. (Cormyr: A Novel by Ed Greenwood and Jeff Grubb)

Topaze de Særloune : une couleur jaune-ambre est à l'origine du nom de ce vin. Il est légèrement sec et présente des notes de noisette équilibrées par des arômes de fruits. [tsr2142]

Fût, 48 pc ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 17 po ; cuve, 42 po. [tsr9358]

Toujours Chatoyant : ce vin d'eau fraîche, doux et fort, est traditionnellement produit à Everlund. [tsr9393]

Bouteille, 9 po. [tsr9393]

Vieux Cerf bleu : un splendide vin blanc sec produit dans les hautes terres d'Amn, vendu sur toute la Côte des Épées. [tsr11430]

Vin Bleu de Mærlathen : apprécié par les elfes. [tsr9379]

Verre, 17 po. [tsr9379]

Vin d'Hiver : originaire du Nord, ce vin inhabituel est d'une teinte bleu violacé, ce qui donne souvent lieu à des plaisanteries selon lesquelles les raisins ont "pris froid", ce qui est tout à fait vrai, car on laisse les raisins geler sur la vigne. Ils sont ensuite récoltés et écrasés alors qu'ils sont encore gelés. [tsr2142] [tsr9393] [tsr9460]

Fût, 7 pa ; tonnelet, 33 pa ; tonneau, 8 po ; barrique, 26 po ; cuve, 65 po. [tsr9358]

Vins d'Ondal : vins blancs ou dorés produits par le mage et vigneron Ondal. (Ed Greenwood. "Eye on the Realms: Ondal's Stand." Dungeon #179)

Vin de Camarine : c'est un type de vin propre à la région de Sossal. [The Ruin by Richard Lee Byers]

Vin de Cerises Variées : c'est un vin populaire servi dans les Royaumes et généralement consommé par les nobles. [Silverfall : Dark Dancer, Bright Dance by Ed Greenwood]

Vin de Champignons d'Amphaïl : cette cuvée locale, violette et épicée, connue sous le nom de vin de champignon, a un goût qu'on apprend à aimer. [tsr9393]

Vin de Champignons de Zokir : [tsr11509]

Vin de Fée : il s'agit d'un mélange fermenté de fleurs écrasées, de miel et d'un ingrédient que certains prétendent être des rayons de lune distillés. Il n'est disponible que chez les elfes, et la plupart d'entre eux n'autorisent pas les membres d'autres races à en boire. La seule exception à cette règle est la race des semi-hommes, qui apprécient toutes les bonnes choses de la vie. Les humains deviennent beaucoup trop hébétés, et les nains n'apprécient pas les subtilités inhérentes au goût, préférant le boire à grandes gorgées. La boisson ne les affecte tout simplement pas. Les gnomes ont leur propre variante, qu'ils préfèrent, et ils demandent rarement du vin de fée. [tsr2131]

Vin de Feu : ce vin épais, sombre, presque noir, fabriqué dans les Vieux Empires, doit son nom au feu qu'il crée dans le ventre de chacun. Le vin de feu est un vin extrêmement fort et épicé, réputé pour ses qualités médicinales. [tsr2142]

Fût, 38 pc ; tonnelet, 18 pa ; tonneau, 46 pa ; barrique, 15 po ; cuve, 38 po. [tsr9358]

Vin de Flamme : une sorte de vin. (Elminster Must Die by Ed Greenwood)

Vin de Fleurs de Sureau : c'est une boisson alcoolisée légère fermentée à l'aide de fleurs de sureau tendres et parfumées. Le vin de fleurs de sureau est léger, tant par sa couleur que par sa teneur en alcool, et parfaitement rafraîchissant lorsqu'il est servi frais. [tsr9225] [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Vin de Glace d'Exeltis : il est considéré comme l'un des meilleurs vins des Royaumes. Le vin de glace est fermenté à partir du jus de petits raisins gris cultivés le long des Falaises de la Lame, les terres qui entourent Château Exeltis. Le vin est vieilli dans d'énormes fûts en bois dans les sous-sols du château avant d'être embouteillé dans des bouteilles fantaisistes en verre bleuâtre et pourpre. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Vin de Glace de Shondal : frais et mentholé, prisé par certains elfes et semi-hommes. [tsr9379]

Vin de Glace Noir de Padviver : considéré comme assez rare, le vin de glace noir est tenu en haute estime tant par les padhiverois locaux que par les amateurs de vin de la Côte des Épées. [tsr9379] [Sword Coast Legends]

Bouteille : 7 pa. [tsr9379]

Vin de Lion Mulhorandi : un type de vin exporté par le pays de Mulhorande. Certains millésimes sont considérés comme exceptionnels par les connaisseurs. [by Ed Greenwood "So High a Price". In James Lowder "Realms of Infamy"]

Vin de Lune : offert gratuitement par les danseurs à tous ceux qu'ils croisent lors de la Danse de la Lune, une cérémonie solennelle d'adoration de Séluné organisée à partir de la tombée de la nuit, à la Lune Descendante, le troisième jour de la décade précédent la mi-été à Lunargent. [THO-11/07/2005]

Grand verre, 4 po. [tsr9379]

Vin de Lython : un blanc sec. [THO-01/11/2012]

Vin de Menthe : c'est un type de vin que l'on trouve dans les Royaumes. Le vin de menthe est d'un vert pâle et translucide. C'était un ingrédient de la boisson mélangée Morsure de Dragon. [TheEdVerse - 19/06/2000] [tsr11626]

Vin de Menthe et de Morilles : la boisson préférée de la Simbule. [THO-17/05/2004]

Vin de Mûre du Turmish : boisson locale quotidienne habituelle et bon marché. [THO-10/06/2004]

Vin de Nimpeth : le vin doux de Nimpeth, et les millésimes des vignobles Woren sont connus dans tout le Bief comme les meilleurs qui soient. Plus on s'éloigne de Nimpeth, plus le vin a de la valeur. [tsr9520]

Vin de Prune : c'est une variété de vin fabriqué à partir de prunes que l'on trouve dans certaines régions de Féerûne et de Kara-Tûr.

Dans les Contrées du Mitan de l'Est, certains fermiers du Cormyr et des Vaux sont connus pour produire du vin de prune. [TheEdVerse - 15/07/2019]

Dans les Terres de la Horde, on trouve du vin de prune dans la nation de Ra-Khati. [tsr9304]

Dans la cité de Corbentre est vendu du vin de prune fabriqué par un vieil émigrant de Kara-Tûr. [tsr9575] [tsr9315]

Sur l'île nation de Kozakura. [tsr9186]

Un établissement du village de Tegea dans les montagnes de la Mâchoire du Dragon, sert du vin de prune. ["The Curse of Tegea" by Troy Denning - in Realms of Valor by James Lowder]

Vin de Racines : le vin de racines est réputé pour sa force et son goût chez les nains. Une autre qualité notable de ce breuvage est que sa détérioration le transforme en poison. Bien qu'il soit devenu nocif et impropre à la consommation, le vin de racines gâté a toujours bon goût. Ceux qui ont l'imprudence de boire du vin de racines empoisonné sont récompensés par des nausées et des maux de tête. [dra095 - "Into the Forgotten Realms" by Ed Greenwood] [dun193 - "Tavern Profile: The Beached Leviathan" by Craig Campbell]

Vin de Sang : produit d'Aglarond, le vin de sang a un corps lourd et une couleur rouge foncé. Le goût est riche et plein, avec un léger arrière-goût. Le vin provient de raisins ratatinés que l'on dit possédés par les morts qui ont exercé de petites cruautés sur les autres de leur vivant. [tsr2142] [tsr9531] [dra255 - "Baldur's Gate: Candlekeep" by Chris Avellone] [Baldur's Gate]

Fût, 15 pa ; tonnelet, 4 po ; tonneau, 10 po ; barrique, 30 po ; cuve, 70 po. [tsr9358]

Vin de Sel : le vin de sel de Sloopdilmopolop, au goût qu'on apprend à aimer, est préparé à partir d'eau saumâtre tirée de la rivière de Saumure, mélangée à des huiles de poisson et à des jus de champignons fermentés. [tsr11509]

Vin de table : ce bon vin, rouge ou blanc, est souvent acheté en vrac pour approvisionner une taverne, un château ou un manoir.

Il permet de passer une bonne soirée et est toujours aussi savoureux. [tsr2142]

Fût, 3 pa ; tonnelet, 12 pa ; tonneau, 25 pa ; barrique, 8 po ; cuve, 20 po. [tsr9358]

Vin de Vigne Assassine : c'est un vin brassé à partir des baies de la vigne assassine. Les baies sont coriaces et amères, mais aussi consistantes. Elles donnent un vin capiteux. [Monster Manual v3.5] [95685]

Vin épiché : généralement originaire de Calimshan et de Téthyr, le vin épiché est un régal et un remède souverain pour de nombreux maux, y compris les nausées, la toux et les maux de gorge. Il existe des variétés de raisin sec, de cannelle, de fenouil, d'anis, de muscade et de clou de girofle. [tsr2142]

Raisin, fenouil, cannelle : fût, 4 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po. [tsr9358]

Anis, noix de muscade : fût, 5 pa ; tonnelet, 25 pa ; tonneau, 6 po. [tsr9358]

Clou de girofle : fût, 6 pa ; tonnelet, 3 po ; tonneau, 7 po. [tsr9358]

Vin Halurskan : vendu par le clergé de Milil à la Tour du Chant Égal, c'est un vin de champignon épais, noir et au goût de noix, conçu il y a longtemps à Berdusk par le boulanger Halurska le Gros. [tsr9486]

Vin Luisant : une cuvée ambrée de Ched-Nasad qui brille d'un feu de fée pendant une heure ou plus si on la remue avec un objet enchanté, comme une dague magique ou une baguette. [tsr11509]

Vin Profond : c'est un type de vin rare fermenté à partir du jus d'une espèce unique de raisin qui pousse dans les Tréfonds Obscurs et n'a pas besoin de la lumière du jour pour survivre. [dra172 - "Seeing the Sights in Skullport" by Ed Greenwood and Steven E. Schend] [Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir]

Vin Vert Drow : parfois simplement appelé vin vert, c'est un vin vert épiché, pétillant et lumineux produit par la famille Ulaver de Menzoberranzan. [tsr11509]

A partir de champignons souterrains, distillés dans un mélange d'eau et de jus d'une autre sorte de champignon souterrain. [THO-24/05/2006]

Le premier champignon mentionné est l'orbloren, un champignon abondant, à "croissance verdâtre", qui pousse sur certaines sortes de parois rocheuses en présence d'humidité. L'orbloren est caractéristique (et ne peut donc pas être confondu avec d'autres sortes de champignons), il a un goût dégoûtant et n'est pas nutritif, mais il n'est pas non plus nocif s'il est simplement consommé. Pour être transformé en vin, il doit être bouilli (distillé) dans de l'eau dans laquelle une autre sorte de champignon (les abondantes "croûtes écailleuses grises" du marrult a été écrasée (il ne faut pas beaucoup de marrult pour que l'eau soit "bonne" pour distiller l'orbloren, mais beaucoup de marrult donne le vin vert le plus riche, le plus savoureux et le plus apprécié). [THO-24/05/2006]

Le distillat est recueilli dans une "hotte et un bol" en métal (plus froid), au-dessus du récipient en ébullition, puis refroidi dans l'obscurité (souvent par immersion de récipients métalliques dans des cours d'eau souterrains) pendant une quarantaine de jours, date à laquelle il devient un "vin vert" buvable. S'il est bu plus tôt, il brûle la langue et la gorge. S'il est trouble, il suffit d'y ajouter quelques grains de sel pour l'éclaircir. Il se conserve pendant des années, sauf s'il est porté à ébullition, ce qui lui donne un goût dégoûtant de brûlé et une teinte noire et huileuse (il n'est alors pas toxique, mais simplement horrible). [THO-24/05/2006]

Il existe des boissons alcoolisées drows fortes qui utilisent du venin ou des sécrétions d'araignées comme ingrédients, mais ne croyez pas les rumeurs : le vin vert n'en fait pas partie. [THO-24/05/2006]

Vin Vert Frais de Mintarn : un vin dont on apprend à aimer goût. [tsr9393]

Grand verre, 7 pc ; bouteille 1 pa. [tsr9393]

Vralo : un vin de champignon au goût très prononcé fabriqué dans la Gorge de Galdyn le long de l'Immérine. C'est une boisson ambrée obtenue en ajoutant de l'essence de champignon fermenté, le jus produit par le broyage de certains petits champignons de caverne bruns et ridés au goût fumé, à un vin blanc aigret fabriqué localement à partir de raisins et connu de la plupart des gens sous le nom de "pisse de cheval". [THO-04/03/2004]

Sang de Vierges Elfes Rubis : un rouge fin garanti contenir des gouttes de sang de jeunes filles elfes dorées des plus anciennes et fières lignées ! Vendue lors des Vieux Tonnelets, le premier jour de la décade précédent la mi-été à Lunargent. [THO-11/07/2005]

Saravva : c'est un vin amnien fabriqué à partir de raisins provenant des vignobles proches de la cité semi-homme d'Esmeltaran. Il est teinté de vert et possède un goût particulièrement acidulé. [tsr11626]

Tharakh : un vin produit en Calimshan ; doux, épicé et de couleur jaune ; les raisins sont fermentés dans des cuves de jus de citron entaché de sang ; également appelé "vin de sang de chameau dans du citron". (Ed Greenwood's Eye on the Realms : The Lost Dragon of Waterdeep, Dragon #414)

Uldar : un vin jaune pâle, légèrement amer, provenant d'Eshpurta, qui est d'une solidité à toute épreuve et accompagne bien le fromage, bien qu'au milieu de meilleures offres, il serait rejeté comme n'étant rien de mieux qu'un rince-bouche. [tsr11626]

Ales et bières des royaumes

Les bières sont fabriquées localement dans tous les Royaumes, et leur goût et leur aspect varient considérablement. La bière est une boisson quotidienne bon marché, souvent appréciée avec enthousiasme. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Presque chaque vallée, village, ville et cité de Féerûne possède une brasserie qui fabrique une concoction locale de qualité variable. Ces brasseries ont des adeptes parmi les habitants, qui semblent être aussi fiers de leur bière locale que de leur maison et de leur pays. La liste qui suit comprend les plus célèbres et les plus répandues, tant sur le plan de la distribution que de la réputation. [tsr2142]

Aide du Semi-Homme : c'est une bière de blé fabriquée par les semi-hommes de Luiren. De couleur or clair, l'aide du semi-homme a un léger goût de fraise, avec des notes de prairies ensoleillées. Elle contient un taux d'alcool élevé. La bière est vendue aux auberges et aux tavernes dans des tonnelets estampillés du nom de Béluir et pesant 10 livres. [Baldur's Gate II: Enhanced Edition]

Ammarale : une bière épouvantable (brassée à la Barbe d'Ulgoth) vendue pour une pièce de cuivre la chope, principalement aux idiots de la Porte de Baldur et aux voyageurs de passage (bien que certaines femmes âgées du village l'utilisent dans les ragoûts de poisson). [ED04]

Amn-les-Eaux N°1 : c'est une bière d'Amn-les-Eaux que l'on peut trouver dans tout le Nord de Féerûne et la Côte des Épées. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Bière à la menthe : c'est une boisson brassée par les gnomes dans l'ouest de la Sembie. [THO-01/09/2011]

Bière Ashabienne : produite à Gué d'Ashaba. [tsr9524]

Fût, 5 pa. [tsr9524]

Bière au Gingembre : principalement en Lapaliya, dans le Tashalar et sur les côtes méridionales du Vilhon (où l'on trouve du gingembre). Considérée comme un goût qu'on apprend à aimer dans les Contrées du Mitan, elle est facile à obtenir en Amn, en Calimshan (pas en Thétyr) et dans tous les ports importants de la Côte des Épées (elle ne se gâte pas aussi facilement que la petite bière et constitue donc un cargaison courante des navires ; comme les équipages se lassent souvent de son goût, elle est généralement vendue lorsque les navires font

escale dans les ports et remplacée par de l'alcool local). [THO-15/01/2005]

Bière aux Noix : une merveilleuse bière d'Everlund. [tsr9393]

Bière Barbe de Nain : censée contenir les cendres de véritables barbes de nains ! Vendue lors des Vieux Tonnelets, le premier jour de la décade précédent la mi-été à Lunargent. [THO-11/07/2005]

Bière d'Épicéa : brassée à Wheloune par les druides. [tsr9249]

Bière de la Montagne de Lune : brassée à deux jours de voyage au nord de Sécombe par une petite équipe de semi-hommes, c'est une bière claire et légère, très appréciée à Gué-de-la-Dague, Eauforte, Llorck et Sécombe, la plus grande partie de la bière consommée ailleurs se retrouve dans les bières renversées. [dra299 – Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery]

Bière de Flet : produite à Eauprofonde. La mauvaise est appelée par tout le monde rince-dents. [tsr9379]

Chope, 1 pc (2 pc pour la meilleure qui est plus forte). [tsr9379]

Bière de Nuit : une bière brassée à Vounlar. Cette bière forte est de couleur très sombre, d'où son nom. [Elminster Speaks (Part #22: Night Ale at the Meet) by Ed Greenwood]

Bière de Racinamère : une bière au goût fumé qu'on apprend à apprécier. La bière de racinamère est une boisson alcoolisée brassée à Château-Suif et est une boisson quelque peu populaire dans les tavernes de Gué-de-la-Dague. [tsr9460] [Neverwinter Nights - Darkness Over Daggerford]

Bière de Racine Noire : la "racine noire" s'apparente à la réglisse, et la bière qui en est tirée (un breuvage sombre, épais, presque sirupeux, au goût unique, avec juste un petit soupçon de douceur) est également appelée "racine noire". Il faut pratiquement mâcher ce breuvage pour l'avalier. [ED-13/8/10] [tsr11626]

Bière de Samman : la samman est une sorte de bière naine servie à Gracklstugh. La bière de Samman a une saveur amère et est de couleur brune. [Untold Adventures: "Tallfolk Tales" by Lisa Smedman]

Bière du Léviathan : c'est une bière de Padhiver. Ce breuvage ambré a une couleur trouble. La bière du léviathan possède des propriétés revigorantes et énergisantes. [Dungeons & Dragons: Heroes of Neverwinter]

Bière du Nord d'Iriaëbor : ce liquide ambré foncé, qui passe pour être consommé dans une taverne ou à la maison, a un arrière-goût âpre et amer (vénéral par les iriaëboriens comme la morsure du vent du nord) qui est, pour beaucoup, un goût qu'on apprend à aimer. [tsr2142]

Fût, 9 pc ; tonnelet, 5 pa ; tonneau, 12 pa ; barrique, 4 po ; cuve, 8 po. [tsr9358]

Bière du Wyrn Rouge : un mélange des brasseries de Tulumène qui, malgré des ingrédients de moindre qualité, est d'une grande douceur. [tsr11626]

Bière Profonde ou Bière de Feu : bière à laquelle a été ajoutée un alcool à base de céréales. [Sword Coast Legend] [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Bière Grog Noir : la bière préférée des voleurs, provenant des îles Pirates de la Mer des Étoiles Déchues. [tsr9379]

Bière Haleine de Dragon : une bière sembienne d'un tempérament fort et dur, l'haleine de dragon est souvent servie avec un plateau de pain de seigle noir et de fromage de la mort. [tsr2142] [tsr9358] [tsr9524]

Fût, 12 pc ; tonnelet, 6 pa ; tonneau, 2 po ; barrique, 6 po ; cuve, 10 po. [tsr9358]

Bière Hauteau : cette bière artisanale glacée de Haut-Château est une bière mentholée, claire, qui brûle la gorge et dont le goût est très difficile à apprécier. [tsr9524] [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Bière Noirombre : cette bière mousseuse est d'apparence presque sinistre, avec une mousse jaune pâle sur un liquide brun nuageux et pétillant. Malgré son aspect intimidant, cette bière est excellente, avec un goût légèrement amer. Brassée à Valombre,

elle voyage facilement, et on la trouve aussi loin que la Luiren. [tsr2142] [tsr9524] [tsr9486]

Fût, 17 pc ; tonnelet, 1 po ; tonneau, 35 pa ; barrique, 9 po ; cuve, 18 po. [tsr9358]

Bière Rouge de la Porte de Baldur : une bière rouge servie dans le nord-ouest de Féerûne. [The Last Threshold by R.A. Salvatore]

Bière Tête de Bouc : brassée à Port-aux-Crânes. [tsr11348] [Waterdeep – Dungeon of the Mad Mage]

Blonde : . [tsr9379]

Chope, 1 pc ; pichet, 4 pc. [tsr9379]

Brassins des Sables Dorés : les brassins du sud, dont ces brassins calishites, sont des boissons rares et plus légères connues sous le nom de blondes. Elles sont plus légères non seulement en goût, mais aussi en couleur et en poids, et ont plus d'effervescence. Les brassins des sables d'or sont de différents types, chacun avec des additifs différents pour modifier le goût de la boisson de base : basique, or et orange. [tsr2142]

- **Sables Dorés Basique** : bière blonde non altérée, sans arômes ajoutés après le brassage. Elle a une couleur jaune pâle, une mousse blanche et de légères bulles. [tsr9358]

- **Sables Dorés Or** : la bière de base est spécialement enrichie d'extraits de cactus et d'orties, ce qui lui confère un arrière-goût plus amer et sa couleur dorée plus profonde. [tsr9358]

- **Sables Dorés Orange** : fortifiée avec des saveurs d'orange et de groseille, cette bière blonde unique a un arrière-goût acide, mais est plus douce que la bière blonde de base. [tsr9358]

Fût, 2 pa ; tonnelet, 1 po ; tonneau, 25 pa ; barrique, 8 po ; cuve, 16 po. [tsr9358]

Brune : . [tsr9379]

Chope, 2 pc ; pichet, 8 pc. [tsr9379]

Brune Botte Noire : produite à Gué d'Ashaba. [tsr9524]

Fût : 7 pa. [tsr9524]

Brune Eaunoire : une brune forte a la saveur de réglisse fondu servit au Pont de Plumenoire. [tsr9524]

Brune de Baielapin : La tristement célèbre brune noire locale est terrible, à tous points de vue, mais c'était un intoxicant extrêmement puissant. [Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir]

Brune de Tanagyr : ce produit est l'un des rares à être exempté des embargos commerciaux contre Château-Zhentil. Il s'agit d'une brune épaisse, noire comme de la poix, au goût de malt doux et riche - la boisson la plus riche, la plus douce et la plus capiteuse de ce côté d'Éternelle-Rencontre. Cette boisson a longtemps été limitée à la région de la Mer de Lune, mais son commerce se développe plus au sud. Néanmoins, la Tanagyr est expédiée dans des fûts non marqués pour éviter les préjugés liés à son lieu d'origine. [tsr2142]

Fût, 35 pc ; tonnelet, 25 pa ; tonneau, 6 po ; barrique, 20 po ; cuve, 50 po. [tsr9358]

Brune Racine de Sureau : brune brassée à Berdusk. C'est une brune riche et savoureuse, bien brassée, dont le bon goût est en partie dû à l'utilisation de l'eau douce de la source de la taverne du Cerf Coureur. [tsr9460] [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Cuvée de Bois Archen : une bière blonde locale qui coûte 5 pc à la pression. [tsr9524] [tsr9392]

Étancheuse : une bière d'orge sombre et dense d'Amphaïl. [tsr9393]

Flacon Bleu : une bière foncée de Tulumène au goût de noisette, chaude et relevée jusqu'au dernier soupir. [tsr11626]

Fond Noir : une bière au goût fumé et rugueux. [Cormyr: A Novel by Ed Greenwood and Jeff Grubb]

Giclée Lente : c'est une bière de duergar épaisse et amère. Elle est ainsi nommée parce qu'elle a tendance à tourbillonner dans

les entrailles d'une personne jusqu'à ce qu'elle soit "recrachée". À Menzoberranzan, elle est surtout appréciée des gobelins et des kobolds, mais il n'est pas rare que des drows en boivent. [Charon's Claw by R.A. Salvatore]

Gorgée-Dorée : c'est une bière locale fabriquée dans une brasserie située dans le village de Champsdor, sur la Côte des Épées Nord. Elle est fabriquée à partir de l'orge et du houblon les plus fins de la région. [Storm King's Thunder]

Grog de l'Orc Noir : c'est un breuvage fort et enivrant distillé par certaines tribus orques de la vallée du Délimbiyr. Cette bière sombre, presque noire, est agressivement amère et désagréable pour la plupart des non-orcs. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Lampée du Magicien : c'est une bière brassée à Vounlar. Plus précisément décrite comme une petite bière, la Lampée du Magicien est une boisson de qualité médiocre. [Elminster Speaks (Part #24: An Inn For Adventurers) by Ed Greenwood]

Le Choix d'Elminster : fabriquée et expédiée de Immersye, cette bière brune, trouble à cause de la levure et dotée d'une grosse mousse, est de qualité standard. Son amertume laisse un arrière-goût fumé, apprécié des aventuriers autour du Lac Vouivre. [tsr2142] [Baldur's Gate] [Murder in Cormyr by Chet Williamson]

Fût, 14 pc ; tonnelet, 8 pa ; tonneau, 2 po ; barrique, 7 po ; cuve, 15 po. [tsr9358]

Meilleure de Luiren : brassée par le clan Fumardin de la côte de Luiren, cette bière forte est noire comme de l'encre et presque aussi épaisse que les neiges de l'Épine Dorsale du Monde. Doté d'une saveur douce et d'une tête mousseuse, ce breuvage semi-homme fait honneur à son nom. On la trouve facilement en Luiren, Halruaa et dans le reste du Sud Étincelant, mais elle est rarement transportée vers le nord, à l'exception d'une exportation limitée vers la Sembie. [tsr2142]

Fût, 3 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 15 po ; cuve, 30 po. [tsr9358]

Mulhorandi Noire : c'est une bière brune de haute qualité et de prix élevé, exportée de Mulhorande et importée aussi loin qu'Arrabar, dans le Bief de Vilhon. [The Sapphire Crescent by Thomas M. Reid]

Noire Amère : cette brune copieuse d'Arabel est l'une des principales exportations de cette ville, et elle le mérite bien. Servie de préférence à la température de la cave (les Arabelliens n'apprécient pas toute autre façon de servir cette boisson), cette brune est lourde et d'un noir de jais avec une tête de mousse brun foncé. [tsr2142] [tsr9358] [tsr9486] [tsr9524] [dra255 - "Baldur's Gate: Candlekeep" by Chris Avellone]

Fût, 3 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 15 po ; cuve, 30 po. [tsr9358]

Noire de Hautelune : c'est une bière sombre, fumée, avec un arrière-goût riche, de noix, presque de lard. Elle est à juste titre célèbre dans tout le Bief du Dragon. [tsr9524]

Noire de la Montagne de Lune : c'est une bière généreuse, amère comme une noix, appréciée par de nombreux semi-hommes, gnomes et nains, mais plus lente à trouver grâce aux yeux des humains, dont certains ont été entendus marmonner : "Bière salée ? Ugh !" et d'autres commentaires similaires. En revanche, elle fait un excellent breuvage chaud et épicé, servi dans de nombreuses auberges et très apprécié par ces mêmes humains qui se disent dégoûtés par la Noire de la Montagne de Lune. [dra299 - "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

Noire de Luskan : bière noire, épaisse et légèrement amère. [tsr9393]

Aussi appelée brune de Luskan, c'est un breuvage sombre et malté qui est si épais qu'il peut être considérée comme un repas entier dans une seule chope. [Dungeons & Dragons: Heroes of Neverwinter]

Chope, 5 pc. [tsr9393]

Noire de Tantul : bière locale épaisse de Essembra au goût de noix. Cette brune est mélangée à du jus de baies écrasées et à d'autres ingrédients secrets, ce qui en fait une bière très

appréciée. Son épaisseur épicée et rôtie en fait presque un repas plutôt qu'une boisson désaltérante ! [tsr9524]

Pichet, 1 pc ; fût, 8 pc ; barrique, 1 po. [tsr9524]

Noire du Dragon Dormant : cette boisson, à base d'avoine et d'orge locales de Rassalantar, a un goût de noisette et une saveur agréable. [Blackstaff by Steven E. Schend]

Pâle de la Porte de Baldur : une variété de bière servie dans le Nord. [Gauntlgrym by R.A. Salvatore]

Queue de Dragon : une bière foncée de Tulumène au goût de noisette, avec un arrière-goût presque mentholé. [tsr11626]

Slaker : une bière d'orge sombre et dense brassée à Amphail. [tsr9393]

Chope, 3 pc. [tsr9393]

Suzale : cette bière de qualité supérieure est spécialement préparée par le brasseur royal de la Maison du Roi Azoun IV de Cormyr. Bien que son titre exact soit **Bière du Dragon Pourpre**, le nom indiqué est son appellation la plus courante. D'abord brassée pour les serviteurs royaux et la maisonnée du Palais Royal, la suzale répand maintenant son goût de noisette dans tout Féerûne. [tsr2142] [tsr9524] [tsr9486] [tsr9589] [tsr1111]

Fût, 3 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 15 po ; cuve, 30 po. [tsr9358]

Vieille Fumée : la vieille fumée de Valherse-Ville est une bière douce, au goût fumé et à la couleur dorée, appréciée des connaisseurs dans toutes les Terres de la Mer Intérieure. Une cuve peut rapporter 80 po à Mulmastre ou Telflamme ou 70 po en Sembie ou Cormyr, où l'approvisionnement est plus abondant. [tsr9524]

Vieille Noire : bière brassée à Berdusk. [tsr9460]

Vieille Un Œil : cette bière, dont les récipients sont estampillés d'une tête de cyclope stylisée, est brassée à Llorbauth, sur la côte sud de Bain Profond, juste au nord du Bois aux Épines. Ce brassin relativement nouveau ressemble aux blondes de Calimshan, plus légère et moins opaque que les brunes standards du Nord, mais avec une teneur en alcool plus élevée. La couleur ardente de la vieille un œil provient de son processus de brassage secret. Son étrange arrière-goût piquant fait de cette bière une boisson unique en son genre qui gagne en popularité auprès des aventuriers au sud de Cormyr. [tsr2142]

Fût, 15 pc ; tonnelet, 1 po ; tonneau, 3 po ; barrique, 7 po ; cuve, 15 po. [tsr9358]

Vieux Logrin : une brune robuste de Vélène. [tsr11626]

Bières de Berdusk

En ce qui concerne la fabrication et la consommation de bière, la cité de Berdusk, située dans les Contrées du Mitan, est typique de nombreuses localités et peut donc servir de modèle. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Les "petites bières" fabriquées dans toutes les cuisines sont généralement méprisées à Berdusk, car beaucoup de bonnes bières sont fabriquées localement. [THO-24/06/2008]

Les brasseries servent de la "rouge", un cidre dur rouge orangé et brûlant (poivré), une brune fumée, noire et épicée, au goût de réglisse, appelée "Vieille Noire", et un grand nombre de bières légères. [THO-24/06/2008]

Ces ales, appelées "dorées", sont des bières de blé sucrées au miel et aromatisées avec toutes sortes de baies locales. Cinq d'entre elles sont décrites ci-dessous. [THO-24/06/2008]

* **Annasker** : nommée d'après la famille qui l'a fabriquée pour la première fois, l'Annasker est une bière pâle rosée et pétillante au goût sucré mais acidulé, comme une limonade mélangée à plusieurs jus de baies. [THO-24/06/2008]

* **Belbuck** : bière brassée par les semi-hommes, et de loin la plus

populaire, la belbuck est douce et d'un vert translucide grâce à des herbes fermentées qui la rendent à la fois forte et mentholée. Comme la menthe verte, elle éclaircit les autres goûts et rafraîchit la gorge comme le menthol. Elle est trompeuse ; plus d'un voyageur en a bu abondamment avant d'en ressentir les effets et, par la suite, a été incapable de se lever et de traverser une salle de dégustation sans aide. [THO-24/06/2008]

* **Darndarr** : bière au goût de sable ou de noix, la darndarr s'accorde parfaitement avec les viandes et les poissons saisis à la poêle. Cette bière se conserve bien, même au soleil. Les petites cruches en terre cuite dans lesquelles elle est servie s'effondrent en poudre si elles sont lancées ou balancées contre quelque chose de dur, ce qui en fait les projectiles préférés des farceurs pour "arroser les gens". De nombreux habitants ont des cruches et des tonneaux de darndarr à la maison, qu'ils boivent occasionnellement ou qu'ils utilisent comme marinade ou pour y mettre des denrées périssables, afin de les conserver plus longtemps. [THO-24/06/2008]

* **Helmatoss** : une bière pâle douce, huileuse et limpide, l'helmatoss est très agréable pour l'estomac. Certains disent qu'elle doit son nom à la tavernière Alanra Helmatoss, décédée depuis longtemps, et d'autres qu'elle doit son nom aux violentes régurgitations qu'elle provoque chez ceux qui en consomment trop. À plus petite dose, elle est connue pour neutraliser de nombreux poisons et calmer les estomacs acides - les Ménestrels ont testé les deux affirmations et prouvé qu'elles étaient vraies - et c'est sans conteste un goût à découvrir. Ceux qui ont découvert ce goût en boivent souvent de grandes quantités et ne jurent que par lui, alors qu'une grande chope fera vomir un novice. Attention : hautement inflammable ! [THO-24/06/2008]

* **Zeskorr** : une bière brune foncée, la zeskorr a un goût de sel et, selon certains, de poisson ; d'autres disent simplement qu'elle a un goût étrange. Propice à troubler l'estomac des imprudents, la zeskorr est très appréciée par ceux qui y ont pris goût.

Les tavernes servent également beaucoup de vin, et de nombreuses bières apportées par caravane de tout Féerûne. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms] [THO-24/06/2008]

Toutes ces bières sont commandées et bues dans les tavernes des Vaux, du Cormyr, de Sembie et de la Mer de Lune : [THO-07/05/2010]

- **Rouge de Railur** : une bière ambrée "rouge" fabriquée sur les terres côtières du Cormyr et de Sembie avec trois orges torrifiées, des écorces d'agrumes et des épices, et consommée dans l'est du Cormyr, en Sembie et dans les Vaux. [THO-07/05/2010]

- **Vieux Gobelin Noir** : une brune qui contient de la cendre de cerisier et de la racine de réglisse, et qui est vraiment noire ; chère, difficile à trouver, et proposée avec une fierté hautaine par les clubs coûteux des cités de Cormyr et de Sembie ; elle est brassée dans des endroits secrets de l'arrière-pays, et la rumeur veut que la recette et le brassage soient contrôlés par une famille noble qui, au cours des dernières décennies, s'est beaucoup enrichie grâce à la vente de ses fûts portant la marque distinctive "silhouette de bâton noir courbé". [THO-07/05/2010]

- **Sarmsark** : une bière amère, forte en goût, mais légère pour l'estomac, très appréciée des tavernes bon marché car les clients peuvent en boire beaucoup avant de se sentir malades ; elle a un goût d'écorce d'orange [marmelade pas très douce], est fabriquée par de nombreux brasseurs selon une méthode largement connue, et on la trouve en abondance dans toutes les terres de la Mer Intérieure. [THO-07/05/2010]

- **Épée-de-Feu** : une bière ambrée traditionnellement fabriquée à Montéloy, Yulash et Château-Zhentil, et que l'on trouve désormais dans les terres de la Mer de Lune et du Bief du Dragon ; avec tant de brasseurs dans différents endroits fabriquant des bières similaires, la "épée-de-feu" varie maintenant beaucoup en goût et en qualité, mais a longtemps été un "standard d'auberge" parce

qu'elle se conserve bien dans un tonneau, et peut être "ravivée" en goût si elle est très vieille en la réchauffant et en y dissolvant du miel). [THO-07/05/2010]

- **Noire de Valbataille** : Une stout épaisse, presque pâteuse, fabriquée à Valbataille il y a un siècle et récemment relancée par un brasseur sembien entreprenant qui s'est installé à Valbataille. [THO-07/05/2010]

Cidres des Royaumes

Plus populaire que la bière dans de nombreux endroits, le cidre peut être doux et non alcoolisé ou dur (alcoolisé), et peut être semi-doux ou amer. Le cidre est bon marché et facile à fabriquer dans les régions productrices de pommes (les Contrées du Mitan du centre et du sud), et s'il tourne", il peut être utilisé comme vinaigre dans la cuisine et les conserves (marinades). L'odeur forte du vinaigre de cidre est utilisée par certaines personnes pour confondre les créatures qui suivent les odeurs, comme les chiens de guerre utilisés pour la défense du périmètre par certains nobles, et les chiens pisteurs utilisés par les autorités partout dans le monde. Bien que de nombreux enfants et femmes préfèrent le goût du cidre à celui des bières plus amères, le cidre n'est généralement pas considéré comme une boisson inférieure à la bière. Il ne voyage pas aussi bien et ne se conserve pas aussi longtemps que la bière lorsque la manipulation et les conditions ne sont pas optimales, et il est donc moins disponible dans les endroits qui ne sont pas proches de pays de pommes. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

Ambre de Jalandhar : un cidre local vraiment puissant. [tsr9393]

Chope, 4 pc.

Craque Genou : ce cidre, issu du pressage local de pommes à chablis de Gué-de-la-Dague, est disponible en gros. La nature des presses locales conduit à un sédiment lourd, et il faut laisser le cidre se décanter pendant au moins trois jours après son arrivée à sa destination finale. Plus fort qu'une bière mais plus faible qu'un bon vin, c'est une boisson robuste et trouble. [tsr9358]
[Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Fût, 1 pa ; tonnelet 4 pa ; tonneau, 1 po ; barrique, 35 pa ; cuve, 8 po. [tsr9358]

Cidre de Chant d'Elfe : c'est un cidre tout à fait moyen de la Porte de Baldur, il est particulièrement fruité et plat. C'est la seule chose notable dans la saveur de la boisson. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Cidre des Collines Pourpre : ce cidre clarifié, préparé à Myratma, provient d'un mélange de pommes et de fruits acidulés (cerises, prunes, coings, groseilles à maquereau) provenant des vergers des Collines Pourpres de Théyr. En poussant soigneusement la fermentation du moût de cidre, les vigneron ont produit un cidre fin et fruité qui a le punch d'un vin fort. [tsr9358]

Fût, 4 pa ; tonnelet, 2 po ; tonneau, 5 po ; barrique, 15 po ; cuve, 30 po. [tsr9358]

Cidre du Vilhon : Fabriqué à Nimpeth, sur la rive sud du bief de Vilhon, ce cidre capiteux est fort de ses arômes sucrés de pommes, de cerises, de myrtilles et de poires. C'est un cidre exquis, qui se boit chaud avec de la cannelle ou des clous de girofle. [tsr9358] [tsr9486]

Fût, 5 pa ; tonnelet, 25 pa ; tonneau, 7 po ; barrique, 20 po ; cuve, 40 po. [tsr9358]

Étanchement de la Lune : c'est tout simplement du cidre alcoolisé mélangé à de l'eau dans laquelle on a fait bouillir de la menthe écrasée avant de la filtrer à nouveau. Son goût frais éclaircit les gorges qui souffrent de la fumée de l'âtre dans de nombreuses tavernes, mais un grand nombre d'humains détestent son arrière-goût mentholé. Les semi-hommes et les gnomes semblent la préférer, et quelques nains, elfes ou demi-elfes la trouvent à leur

goût. [dra299 – "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

Boissons plus fortes

Tous les alcools forts sont connus dans les Royaumes, et les nains, les gnomes et les gobelinoïdes les préfèrent à toutes les autres boissons. Comme le dit la très vieille blague des nains à propos d'un "costaud" à qui l'on servait du thé : "De l'eau ? J'ai soif, je ne suis pas sale !". [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

De plus en plus, chez les humains, les spiritueux ne sont pas bus purs, mais sont mélangés à d'autres boissons pour augmenter la puissance de la boisson secondaire. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms]

En général, dans les régions chaudes, et jusqu'en Amn, les boissons enivrantes sont mélangées pour des raisons de goût, parfois avec des jus de fruits frais. Cependant, elles ne sont presque jamais rendues délibérément plus fortes en combinant une boisson alcoolisée avec une autre. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms] [THO-06/03/2004]

Cela dit, de Port-Ponant vers le nord, et de Beregost vers le nord de la Côte des Épées, la plupart des auberges et des tavernes servent des boissons fortifiées. Ces boissons sont de deux sortes : les boissons alcoolisées que la maison dilue habituellement et que tous les clients connaissent, et les boissons mélangées qui sont préparées sur place, à la demande d'un client ou lorsqu'un client accepte l'offre de "réchauffer" sa boisson. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms] [THO-06/03/2004]

Le premier groupe de boissons réchauffées comprend le zzar (vin fortifié aquafondais) et ce que l'on appelle la bière profonde ou bière de feu (bière à laquelle on a ajouté un alcool à base de céréales). Ces boissons peuvent être diluées pour prolonger leur durée de vie si leur goût est âpre (et pour économiser quelques pièces), et sont souvent fortifiées avec des alcools distillés. Ces spiritueux sont généralement à base de pommes de terre : ils sont essentiellement clairs, incolores et insipides. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms] [THO-06/03/2004]

Le deuxième groupe de boissons réchauffées comprend celles qui s'approchent des recettes élaborées des cocktails du monde réel, mais ces boissons ne se trouvent que dans des endroits comme Eauprofonde, Lunargent, Luskan, Padhiver, la Sembie, Port-Ponant et les ports côtiers du Bief du Dragon. En général, ce type de boisson réchauffée est une simple concoction du type "Réchauffez votre vin en y incorporant un peu d'eau de vie, monsieur" ("eau de vie" signifiant ici un alcool distillé non spécifié). Si le goût prononcé de l'eau-de-vie entre en conflit avec le vin, le résultat peut être horrible. [Ed Greenwood Presents Elminster's Forgotten Realms] [THO-06/03/2004]

Spiritueux et alcools forts

Amabranth Ambré : c'est un whisky fort originaire de Zazesspur en Théyr. Il est fabriqué à partir de champignons et d'écorce d'if. La boisson a à la fois l'odeur et la teinte du vieux cuir de botte, mais a un goût de fromage de chandelle dur et épicé. [Spellstorm by Ed Greenwood]

Amberglath : liqueur de "vin doux". [Elminster Must Die by Ed Greenwood]

Amers : les amers sont un type d'alcool aromatique amer qui est parfois consommé par pinte, mais plus souvent utilisé pour ajouter de la saveur à d'autres boissons. [Under Fallen Stars by Mel Odom] [The Gilded Rune by Lisa Smedman]

Les nains de Cordisphère, dans la Faille de l'Est, utilisent de l'amer avec du miel pour donner du goût à leur bière, qu'ils appellent "douceur et tristesse dans une seule tasse". [The Gilded Rune by Lisa Smedman]

Baiser de la Vierge : fabriquée à Lueurdaube, cette eau-de-vie est d'un rouge plus foncé que le rubis. [tsr9486]

Boyaux-Déchirés de Luiren : c'est un whisky notoirement fort, créé par les semi-hommes de Luiren. Communément distillé et vieilli en Luiren, ce liquide alcoolisé clair est tristement célèbre dans les Contrées du Mitan Occidentales pour sa puissance. Une flasque de boyaux-déchirés consommé cul sec suffit à assommer un gobelours adulte. Les semi-hommes utilisent le boyaux-déchirés pour désinfecter les coupures et les ecchymoses aussi souvent que pour s'enivrer. [tsr9525] [Songs of the saurials by Jeff Grub & Kate Novak] [Sword Coast Legends]

Breuvage du Berserker : c'est une boisson alcoolisée puissante connue dans l'Orient Absolu. Conservée dans une gourde en peau, une bonne rasade suffit à faire entrer un buveur vivant dans une fureur berserk, améliorant ses prouesses au combat, mais à un prix terrible. Attaquant tous les ennemis en vue, ils se déplacent plus vite et frappent plus fort, ne peuvent pas être visiblement blessés par les attaquants et sont immunisés contre la peur. Cependant, ils ne peuvent pas non plus être soignés, que ce soit par des sorts de guérison, une pommade de guérison ou même un morceau de sanglier. En outre, le breuvage du berserker les tue lentement. [Blood & Magic]

Clair de Lune des Sélénæ : c'est une sorte de liqueur. [Elfshadow by Elaine Cunningham]

Co'wii : c'est une boisson forte à base de tubercules appelée co'wii, le coup de pied de la vache, consommée en Tabot. [tsr1032]

Cœur de Vin : un breuvage puissant de Zakhara. Le cœur de vin est un vin qui a vieilli dans la chaleur du désert ou dans les neiges des montagnes jusqu'à ce que l'eau se soit évaporée ou ait gelé, laissant derrière elle une substance plus puissante. Comme toutes les boissons alcoolisées ou fermentées, le cœur de vin est interdit dans les régions moralisatrices. [tsr2126]

Coq de Combat : ce vin rouge ou blanc est un breuvage de Luskan, assez vil, mais additionné de spiritueux pour le rendre brut et fort. Il brûle facilement dans n'importe quelle flamme.

Bouteille, 9 pa. [tsr9393]

Cruchambrée : un xérés produit à Port-aux-Crânes. [tsr11348] [Waterdeep – Dungeon of the Mad Mage]

Dague dans le Feu : ce whisky de Tulumène est comme un feu dans la gorge, il fait pleurer par sa force. [tsr11626]

Verre, 1 pa. [tsr11626]

Descente de Bremen : c'est une boisson alcoolisée au nom coloré, brassée dans les Dix-Cités de Valbise. [Icwind Dale II]

Eau de Vie : les eaux-de-vie sont un type de boisson alcoolisée très répandue.

Eau de Vie d'Amandes de Mintarn : . [tsr9379]

Chope, 6 pc ; bouteille, 1 pa. [tsr9379]

Eau de Vie d'Amandes des Sélénæ : . [tsr9379]

Chope, 7 pc ; bouteille, 1 pa. [tsr9379]

Eau de vie de feu de la Barbe Enflammée : c'est une liqueur ardente et la boisson emblématique de Bryn Shander. Il s'agit en fait d'un tord-boyau bon marché de Mirabar reconditionné localement et revendu à un prix nettement plus élevé. [tsr11337] [Storm King's Thunder]

Eaudouce à la Pêche : cette liqueur fabriquée à Marque-de-Flèche est particulièrement bonne. [tsr9524]

Elquesstria : c'est une variété de spiritueux elfiques. [Elfshadow by Elaine Cunningham]

Feu d'Ambre : un whisky ardent brassé à Trois-Épées que de nombreux embouteilleurs de la Cité du Fer trafiquent avec leurs propres ingrédients secrets pour en faire un feu d'ambre prétendument supérieur à tous les autres. [Elminster Speaks (Part #52: Khôltar, Part 3, Third Impressions) by Ed Greenwood]

Feu de Cerises : c'est un type de boisson que l'on trouve au Cormyr. [Cormyr: A Novel by Ed Greenwood and Jeff Grubb]

Feu de Dragon : un xérés ambré profond de Zazesspur. [tsr11626]

Bouteille, 4 pa. [tsr11626]

Feu de Lune : appelé "feu de lune" par les gens de la Barbe (taverne de la Barbe d'Ulgoth) parce que Mort insiste sur le fait que son ingrédient essentiel est le clair de lune capturé, ce liquide clair et pétillant a un effet de feu sur la gorge et un goût assez proche de la menthe. Le Vieux Mort le fabrique dans trois alambics différents, cachés dans diverses grottes de la falaise, et le vend dans de vieilles bouteilles, cruches et gamelles que lui apportent les enfants de la Barbe (en échange de quoi il leur offre de petites figurines en bois taillé de guerriers et de monstres avec lesquelles ils peuvent s'amuser). Aux habitants de la Barbe, Mort l'échange contre ce dont il a besoin, mais il le vend aux étrangers de passage, en insistant sur un prix d'au moins 1 pa par bouteille ou cruche. [Il ne faut pas confondre le feu de lune de Mort avec le vin elfique phosphorescent, doux comme la vanille, de couleur vert-blanc, qui porte le même nom]. [THO-06/07/2004]

Feu de Rubis : boisson préférée des habitants de Marque-de-Flèche. [tsr9524]

Feux de Mirabar : whisky. [tsr9379]

Gorge Noire de Lantanne : . [tsr9379]

Haleine de Dragon : c'est une liqueur semblable à une eau-de-vie, exportée de la cité de Montéloy, dans la Mer de la Lune. [95371] [Balduur's Gate III]

Liqueurs de fruits : abricot, cerise, groseille à maquereau, pêche, poire. [tsr9379]

Chope, 4 pc ; bouteille, 1 pa. [tsr9379]

Meilleur Vieux de Mintarn : whisky. [tsr9379]

Mujahroom : c'est une boisson alcoolisée puissante fabriquée à partir de figues en Tabot. [tsr1032]

Punch de la Nouvelle Moisson : c'est une boisson alcoolisée servie lors du festival de la nouvelle moisson par les gnomes. [Neverwinter Nights : Darkness over Daggerford]

Punch du Mælström : c'est une boisson tout à fait banale et ordinaire, brassée à Port-Ponant. Ce qui le distingue des autres boissons, c'est le sorcier qui a placé des enchantements mineurs sur chaque lot afin d'aiguiser les sens du buveur. [Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate]

Rhum de Lune : il est ardent, brut, de couleur rouge-violet, et peu apprécié en tant que tel ; bien que l'on puisse en acheter des fûts à main à la brasserie de la Montagne de Lune (à deux jours de voyage au nord de Sécombe) ou à Sécombe, ailleurs, on ne le trouve que dans des fûts de tête, pour l'utiliser dans les bières renversées. [dra299 – "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

Rosée de Feu de Dragon : un cru ambré et ardent provenant d'un endroit barbare des hautes terres de Turmish. Il nettoie la gorge et le nez, allume un feu en dessous et laisse un goût de cerise et de racine noire sur la langue entre les deux. (Elminster Must Die by Ed Greenwood)

Rouge et Bleu : la boisson préférée à Tantras est le "rouge et bleu". Cette boisson puissante est obtenue en mélangeant le "vin bleu" produit localement (un vin mince et aigre dont la seule prétention à la respectabilité est sa couleur "bleu royal" glorieuse et presque éclatante, dérivée des raisins sauvages aigres locaux) avec les meilleures "eaux-de-vie rouges" concoctées à Særloune et Selgonte. Boire deux eaux-de-vie rouges et bleues en succession rapide rend la plupart des gens ivres et fait perdre connaissance à d'autres, mais cela a un effet utile documenté : chez les humains et les demi-hommes, cela endort TOUTE douleur et toute nausée pendant environ 3 minutes (utile lors d'amputations et autres "chirurgies brutales"). Une exposition répétée à ce breuvage fait perdre rapidement cet avantage (à des rythmes différents pour chaque être). Un rouge et bleu a un riche goût aigre-doux que certains apprécient - et d'autres pas du tout. [THO-24/03/2004]

Saké : le vin de riz, également connu sous le nom de saké en Kara-Tur, est une variété de vin à base de riz qui est populaire sur tout le continent. Ce vin est obtenu en écrasant et en faisant fermenter du riz, bien que certains utilisent du maïs écrasé comme substitut. Il est normalement servi chaud dans de petites tasses, tandis que les grandes quantités sont stockées dans des tonneaux. [tsr2018] [tsr9186] [tsr9258]

Le meilleur saké de Wa est brassé à Rukimbaru. [tsr1032]

À Kozakura, certains temples brassent du saké spécial, dans des bâtiments appelés sakadono, qui est utilisé lors des cérémonies. [tsr9164]

Dans la ville de Corbentre est vendu de l'alcool de riz fabriqué par un vieil émigrant de Kara-Tur [tsr9315] [tsr9575]

Les bakemonos sont particulièrement friands de saké. Les tengus peuvent souvent être apaisés ou se lier d'amitié avec une offrande de saké. [tsr2018]

Spiritueux de Hultail : c'est une boisson alcoolisée exceptionnellement forte originaire du Cormyr. Le spiritueux de Hultail est réputé pour sa puissance. Une fois consommé, il plonge presque instantanément le buveur dans un état d'ébriété pour une courte durée. L'effet secondaire de cette boisson est un sentiment de force intense et d'invincibilité. [Neverwinter Nights: Wyvern Crown of Cormyr]

Ventre de Feu : whisky. [tsr9379]

Chope, 14 po. [tsr9379]

Vin de Hærлу : également connu sous le nom de "Or de Hærлу" ou simplement de vin doré, c'est une boisson alcoolisée forte et vieillie qui est le symbole de la nation de Halruaa au même titre que ses vaisseaux volants. [tsr9388] [17929] ["Ashtar's Temple"-dun081]

L'Or de Hærлу est réputé pour son goût ardent. L'alcool doré pâle est servi dans des carafes et bu en une seule gorgée dans de petits gobelets. Les habitants du sud, comme ceux de Mulhorande, aiment ajouter une goutte de cette puissante eau-de-vie au thé vert infusé de miel et de gingembre. [tsr9388] [The Magehound by Elaine Cunningham] [The Floodgate by Elaine Cunningham]

Vin de Mer : c'est le nom donné à une liqueur puissante produite par les Domaines de Nasaqh sur le Mont Sar, dans la région de la Côte des Épées Nord. Cette liqueur est notamment très appréciée des riches marchands d'Eauprofonde. [Web Enhancement for City of Splendors: Waterdeep - Environs of Waterdeep by Eric L. Boyd]

Whisky : . [tsr9379]

Chope, 1 pa ; bouteille 1 po. [tsr9379]

Whisky de Vouivre : fabriqué en Nimbral - une écaille de vouivre flotte dans chaque bouteille. [tsr9379]

Whisky des Sélénæ : c'est une boisson alcoolisée coûteuse exportée des îles Sélénæ. Ce whisky est vendu dans le Nord jusque dans la cité de Targos, en Valbise, et dans le Sud jusqu'à la cité de Calimport, en Calimshan. [Icwind Dale II] [Servant of the Shard by R.A. Salvatore]

Whisky Fond de Port : ce puissant whisky tord-boyau est réputé pour son goût nauséabond. Sa saveur est souvent décrite comme quelque chose que l'on trouve dans la boue des fonds marins. Cependant, son extrême puissance et son prix bon marché l'ont rendu populaire auprès des marins de Gué-de-la-Dague. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Xérés : . [tsr9379]

Chope, 7 pc ; bouteille, 1 pa. [tsr9379]

Xérés de Myrin : ce vin est aromatisé avec des canneberges et des framboises provenant des tourbières situées à l'est de Myrinjar. En outre, des cerises sont souvent mises en bouteille à l'intérieur du vin. [ply135 - "Elminster's Everwinking Eye: A Wayfarers Guide to the Forgotten Realms" - by Ed Greenwood]

Zzar : un vin fortifié aquafondais, épicé, orange, légèrement amandé. Il est fabriqué en fortifiant du sluth (un vin blanc sec et pétillant) avec une liqueur d'amande. [tsr1109] [tsr9379] [tsr9524] [tsr11626]

Chope, 6 pc ; bouteille : 1 pa. [tsr9379]

Boissons Exotiques

Al & Tal's Slurp : sirop de cerise bien épicé populaire chez les humains. [tsr9379]

Verre à main, 5 pa ; grand pichet, 1 po. [tsr9379]

Baie de Thanna : c'est un cordial - une boisson alcoolisée à base de jus de fruits ou de baies - disponible à Khôltar, au sud de Féerûne. Ce cordial utilise le jus de baies bleu foncé qui ressemblent à des myrtilles sucrées, presque semblable à des cerises. On y ajoute ensuite un peu de vin de feu, ainsi qu'un mélange secret d'herbes. [Elminster Speaks - Part #59: Khôltar, Part 10, Hungry in Handromlar, and More by Ed Greenwood]

Bière Renversée : c'est une boisson traditionnellement appréciée par temps froid par les humains du Nord de la Côte des Épées. Une bière renversée est préparée à l'aide d'un bol en métal, d'un feu, de bière, de rhum, d'une poignée de sucre et d'une barre en métal appelée "tête de bûcheron". Le rhum, la bière et le sucre sont mélangés dans le bol (quinze fois plus de bière que de rhum et autant de sucre que le buveur le souhaite), et la tête de bûcheron est chauffée à blanc avant d'être plongée dans le breuvage. [dra299 - "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

La brasserie de la Montagne de la Lune fabrique et expédie également des "fûts de tête" pour ceux qui préfèrent les bières renversées. Un fût de tête possède un petit compartiment "couronne" à l'une de ses extrémités (son nom vient de sa position supérieure préférée par la brasserie, si le tonneau est placé à l'extrémité) contenant du rhum. La partie inférieure du fût, plus grande et généralement quinze fois plus grande que la couronne, contient de la bière. [dra299 - "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

Breuvage Chaud et Épicé : c'est simplement de la bière additionnée d'une poignée de sucre, de deux pincées de noix de muscade, de clous de girofle et de racines noires, d'une poignée de gingembre moulu et d'un morceau de pomme ou de citron vert, le tout chauffé jusqu'au début de l'ébullition. Un trait de rhum est ensuite incorporé, le mélange est retiré de l'âtre pour refroidir pendant l'espace d'une courte chanson ou d'un charme de cuisinier marmonné, puis il est servi chaud. [dra299 - "Elminster's Guide to the Realms: Moon Mountain Brewery" by Ed Greenwood]

Breuvage de Célébration Nain : c'est un type spécial de boisson alcoolisée naine, souvent appelé "Courage Liquide". [Dungeons & Dragons: Heroes of Neverwinter]

Breuvage de Fillian : vendu par un gnome brasseur excentrique nommé Fillian, c'est l'une des concoctions alcoolisées les plus fortes de Gué-de-la-Dague, affectueusement appelée la Revanche de la Reine Garce par les marins locaux. Extrêmement puissant, le Breuvage de Fillian est brassé à l'aide d'un mélange spécial de houblon, d'orge et de soixante-quatre autres ingrédients secrets. La publicité affirmant que la boisson est assez forte pour assommer un géant de pierre et faire pousser des poils sur la poitrine d'un elfe était peut-être un peu exagérée. [Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford]

Breuvage Désaltérant des Idiots : mélange de six bières et de vin d'hiver populaire chez les humains. [tsr9379]

Verre à main, 5 pa ; grand pichet, 1 po. [tsr9379]

Cauchemar des Masques de la Nuit : c'est un alcool fort et populaire importé de Rashéménie à Port-Ponant. [Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate]

Champagne du Soldat : c'est une boisson alcoolisée mélangée bon marché mais dangereuse des Royaumes de la Lame. Le champagne du soldat est une concoction rose pâle composée à

moitié de slivovitz (une sorte d'eau-de-vie de prune) et à moitié de vin rouge de table. [The Council of Blades by Paul Kidd]

Dent de Shængarne : c'est une boisson alcoolisée des Dix-Cités de Valbise. Cette boisson doit son nom aux eaux glacées de la rivière Shængarne. [Icwind Dale II]

Drêche Sembienne : c'est une boisson alcoolisée distillée que l'on trouve dans la cité de Port-Ponant et dans la nation de Sembie. Cette concoction est distillée à partir d'une racine. Elle est de couleur sombre et a un goût amer. Les taverniers prétendent souvent que la drêche sembienne a été créé dans un seul but : renverser un cheval d'une seule gorgée. [Neverwinter Nights 2 : Mystères de Westgate]

Elverquisst : une liqueur elfique rare de couleur rouge rubis, "distillé à partir de soleil et de fruits d'été rares". Il est homogène mais moucheté d'or. Il est généralement conservé dans des bouteilles en cristal transparent, capable d'absorber la lumière. Les fruits rares qui sont utilisés dans sa fabrication sont les orosks et les resmers. [tsr9379] [tsr11626] [dra267 - "The New Adventures of Volo: Onward!" by Ed Greenwood] [Icwind Dale : Rime of The Frostmaiden] [Elfshadow by Elaine Cunningham]

Verre, 9po ; grand verre, 14 po. [tsr9379]

Eau claire d'Evereska : apprécié par les elfes. [tsr9379]

Grand verre, 2 po. [tsr9379]

Garlaw : c'est une boisson naine forte et alcoolisée disponible à Khôltar, au sud de Féerûne. Elle est composée de diverses bières et whiskys mélangés à du beurre et à des sirops sucrés, puis mijotés pour en rehausser encore la saveur ; c'est une boisson épaisse et riche qui provoque la révolte des estomacs de la plupart des non-nains. [Part #58: Khôltar, Part 9, Tarrying Nigh Handromlar - Elminster Speaks]

Gorge Ambrée de Tashluta : . [tsr9379]

Verre, 9 po. [tsr9379]

Grand Élixir : située dans une stalagmite de la grande caverne de Sshamath, un bassin à ciel ouvert est rempli par le lent goutte-à-goutte d'eau provenant d'une stalactite, et les habitués tentent souvent de convaincre les visiteurs crédules que le liquide trouble a des propriétés magiques. En réalité, le breuvage teinté de guano ne contient que des propriétés nauséabondes. [tsr11509]

Grog des gobelins : c'est une boisson magique et enivrante brassée par les gobelins de la vallée du Délimbiyr. Ce grog a une couleur attrayante et une odeur qui l'est moins. Certains décrivent l'odeur du grog comme un mélange puissant de chou odoriférant vieux de deux semaines et de la puanteur fétide de l'aisselle d'un ours. En plus d'être enivrant, le breuvage sert de potion d'invisibilité. [Neverwinter Nights : Darkness over Daggerford]

Grog Galopant de Gohar : c'est une boisson alcoolisée, créée à Targos, qui est brassée dans les Dix-Cités de Valbise. [Icwind Dale II]

Kumiss ou Koumiss : c'est une boisson alcoolisée à base de lait de jument acidulé ou fermenté, répandue dans les Terres de la Horde et en Zakhara. [tsr2126] [tsr1055]

Le kumiss est soit aigre, soit amer, mais dans tous les cas il s'agit d'un goût à découvrir. Il est fin et a une couleur jaune-blanc caillé. Il sent le lait caillé. Le kumiss des Terres de la Horde n'est considéré que comme légèrement alcoolisé alors que le koumiss de Zakhara est connu pour être très puissant. [tsr9290] [tsr2126] [tsr1055] [Crusade by James Lowder] ["Patronage" by David Cook in Realms of Valor by James Lowder] [Horselords by David Cook]

Chez les tuiganes, le kumiss "noir" est fabriqué à partir du lait des propres juments du khahan. Il est considéré comme étant de la meilleure qualité. [Horselords by David Cook]

Dans les Terres de la Horde, il est conservé dans des sacs en peau de cuir et bu dans des tasses ou des bols ou directement à la louche. [tsr1055] [tsr9290] [tsr9304] [Horselords by David Cook] ["Patronage" by David Cook in Realms of Valor by James Lowder]

Langue de Dragon de Tashluta : . [tsr9379]

Verre, 20 po. [tsr9379]

Léthé Bleu : le "Léthé bleu" est le nom nain de cette boisson nethérissse, parce qu'elle est bleue, et parce qu'elle provoque des trous de mémoire à court terme chez les nains qui en consomment trop, d'où la référence au Léthé (la Rivière de l'Oubli dans les Plans). Le secret de la fabrication du Léthé bleu est aujourd'hui oublié, à l'exception de quelques elfes de "l'ancienne" Myth-Drannor qui ont expérimenté jusqu'à ce qu'ils parviennent à le reproduire ; les nethérisses qui connaissaient sa fabrication ont tous péri dans l'écrasement de leurs cités volantes.

C'est un bleu vif, qui semble "briller" en présence de la lumière qu'il peut réfracter, il est opaque plutôt que translucide, il est fabriqué à partir du jus d'au moins trois baies, dont une fermentée, et mélangé à certaines sèves de plantes forestières, puis traité magiquement ; Il est sucré mais pas trop, il est très nourrissant (il peut remplacer la nourriture pendant un jour ou plus sans effets néfastes ni perte d'énergie), et la plupart de ceux qui le goûtent en raffolent et sont prêts à payer n'importe quoi pour l'obtenir (les aventuriers peuvent donc le revendre aux nobles et autres riches pour BEAUCOUP d'argent). Elle se conserve apparemment éternellement (des milliers d'années, en tout cas), et de nos jours, on la trouve presque toujours sous forme d'ornements funéraires ou d'offrandes dans les tombes nethérisses (les elfes qui peuvent encore en fabriquer gardent cela TRÈS secret, et ne vendent pas ouvertement leurs marchandises n'importe où, les faisant toujours passer, à travers des couches d'intermédiaires, pour du léthé bleu "trouvé dans une tombe et authentique"). [THO-13/02/12]

Muquet Ambré : le muquet est une boisson alcoolisée connue sous le nom de cordial à Khôltar, au sud de Féerûne. Il est fabriqué à partir de l'écorce et de la pulpe de quelque chose qui ressemble à la plus rare des oranges. [Elminster Speaks - Part #59: Khôltar, Part 10, Hungry in Handromlar, and More - by Ed Greenwood]

Nimergam : lorsque le nimergan, une espèce de champignon géant, est enfermé dans un tonneau et laissé à l'abandon, un champignon parasite le consomme et forme un liquide fermenté buvable (également appelé nimergan). [tsr11509]

Octal : c'est la boisson alcoolisée locale de la cité maztèque d'Ulatos, située dans la région de Payit. La boisson est brassée à partir de la pulpe d'une espèce de cactus maztèque appelée Mère des Sables. Il est généralement conservé dans des cruches ou desalebasses évidées et séchées. [tsr9333] [tsr1066] [Viperhand by Douglas Niles]

Pépin de Feu : c'est une boisson alcoolisée fabriquée par les nains. Il s'agit d'une liqueur non magique qui a des effets négligeables sur les nains et les gnomes. En revanche, elle est plus puissante pour les autres races, augmentant les résistances naturelles ou provoquant une ivresse débilite. Les nains et les brasseurs experts peuvent facilement reconnaître le pépin de feu à son odeur. Il est conditionné dans des bouteilles de verre brun contenant six verres. [dun075 - "Into the Nest of Vipers" by Matthew G. Adkins]

Poil de Loup : c'est une boisson alcoolisée vendue dans les Dix-Cités de Valbise. [Icwind Dale II]

Révaux : un mélange d'eau-de-vie bon marché, de vin d'Arkhen, d'herbe chutétoile (un type d'herbe hallucinatoire) et de cannelle ; vendu par les marchands sembiens comme un liquide de "fabrication et de pouvoir mystérieux" (Ed Greenwood's Eye On the Realms : The Flame Door, Donjon #173).

Rhum Roulé : une boisson sombre, au goût de réglisse, provenant du Tashalar, avec un arrière-goût frais et mentholé ; coûte 1 pa par pichet. [tsr9460]

Sang de Dragon : distillé au Téthyr. [tsr9379]

Bouteille : 33 po. [tsr9379]

Shameo : c'est une boisson alcoolisée fermentée fabriquée et consommée par la tribu Nubari Zantira du plateau de Malatra en Kara-Tur. Cette boisson est fabriquée à partir des racines épaisses du nénuphar shameo qui pousse dans les bas-fonds du lac Paisible, où les enfants et les femmes Zantira le récoltent. Les

racines sont broyées et réduites en jus. La boisson obtenue est fermentée jusqu'à ce qu'elle devienne la spécialité locale en matière d'intoxication. Le shameo est une boisson alcoolisée incolore et au goût amer, l'un des principaux produits d'échange des Zantira. [ply113 - "Raft Dwellers: The Zantiri Tribe" by Sherrie Miller and John Richardson]

Sifflement du Wyrms : une boisson alcoolisée boueuse populaire produite à Port-aux-Crânes. [tsr11348] [Waterdeep – Dungeon of the Mad Mage]

Souffle de Dragon : une liqueur semblable à une eau-de-vie de Montéloy. [95371]

Tej : le tej, ou t'ej, est une boisson alcoolisée consommée à Chult, où elle est plus courante et plus populaire que la bière. Fabriqué à partir de miel et fermenté, il a une teinte ambrée et est très sucré. [tsr9389] [Tomb of Annihilation] [The Ring of Winter by James Lowder]

Thori Beldarakul : alcool nain ambré surnommé "Vieux Farceur". [tsr9379]

Verre à main, 5 pa ; grand pichet, 1 po. [tsr9379]

Briseur d'Intestins : c'est une boisson naine consommée par les nains du nord-ouest de Féerûne. Le briseur d'intestins est une boisson forte que seuls les nains les plus robustes et les non-nains les plus fous tentent de boire. Cependant, si le buveur y survit, il bénéficie d'une immunité contre le poison, le sommeil et le froid pendant un certain temps. Elle est décrite comme la "concoction la plus nauséabonde jamais brassée". [Starless Night by R.A. Salvatore] [The Companions by R.A. Salvatore]

Vin de Baies : il y a une grande variété de vins élaborés à partir de diverses baies. La teneur en alcool et le goût de ces vins varient considérablement d'une recette à l'autre.

Les elfes des Grands Arbres, dans la Haute Forêt, produisent un vin de baies très alcoolisé et très sucré. Dans la ville de Targris, sur la Terre des Lions, le vin de baies est notamment salé et sucré. Parmi les ouvriers des entrepôts de Suzail, le vin de baies, faible mais sucré, est une libation populaire. [Silver Shadows by Elaine Cunningham] [Bloodwalk by James P. Davis]

Vin de Pissenlit : c'est une sorte de boisson alcoolisée fermentée préparée à partir de la plante à fleurs qu'est le pissenlit. Cette boisson est rare en dehors des régions où elle était fabriquée.

Les semi-hommes d'Amn, notamment de la région de Villeterrier, produisent du vin de pissenlit de qualité, tandis que les habitants de la vallée de Sombrefort, dans les Collines Lointaines, ont perfectionné la recette du vin de pissenlit et sont connus pour en produire depuis aussi longtemps que l'on s'en souviennent. [ply064] [Sword Coast Adventurer's Guide]

Souffle Retardé : il est nommé ainsi en raison de son coup de fouet alcoolique soudain à l'arrière de la gorge, qui atténue l'ouïe et la douleur du buveur et entraîne un sentiment détaché d'euphorie, juste après l'apparition d'un "feu brûlant" douloureux à l'arrière du nez et sur le front, qui fait souvent frémir, haleter ou jurer, et secouer la tête (le "souffle", qui se produit quelques minutes seulement après que le buveur a commencé à boire ; la durée varie d'un buveur à l'autre). Un souffle retardé est une combinaison particulière de sarrak (une boisson rashémi et impilturienne ; nous l'appellerions "vodka à base de pomme de terre"), de "renth rouge" [jus de cerise] et de tige-sucrée (un légume vert sucré ressemblant à un céleri qui pousse à l'état sauvage dans les Contrées du Mitan et que l'on trouve souvent, cultivé, dans les jardins familiaux). [TheEdVerse – 18/06/ 2000]

Morsure du Dragon : c'est une boisson à base de vin de menthe (vert pâle et translucide), d'eau-de-vie de poivre (un cordial fort à base de poivre noir et de poivrons rouges écrasés), de cannelle en poudre et de racine de réglisse. C'est mentholé et frais, avec un arrière-goût de réglisse noisette, pas sucré mais pas amer, qui se termine par une flambée de cannelle brûlante dans la gorge (la "morsure"). [TheEdVerse – 18/06/ 2000]

Gosier Enflammé : ce n'est jamais, contrairement à ce que l'on raconte dans les tavernes, servi brûlant et enflammé ; il provoque

simplement une sensation de brûlure dans la gorge du buveur (et, accessoirement, dégage complètement les sinus, avec l'expulsion rapide de toute la morve). Cette boisson ambrée est composée d'un mélange de klaraunth (vodka d'orge de Chessenta, Téthyr ou Vilhon), de "jus" (distillat) de radis rouges piquants, de "jus" (distillat) de racine de raifort et de châtaignes en poudre.

[TheEdVerse – 18/06/ 2000]

Rhum Rouge Tourbillonnant : c'est une boisson réconfortante, c'est-à-dire qu'il est doux pour la gorge, agréable au goût et légèrement noisetté, et qu'il provoque souvent une ivresse extrême parce que le buveur ne s'est pas rendu compte de sa puissance et qu'il en a bu une trop grande quantité. Il est de couleur rouge, en raison de l'eau-de-vie de cerise qui y est ajoutée avec parcimonie. Sa base est en effet le rhum, et ce rhum est mélangé à de généreuses quantités d'eau-de-vie d'amande et de caramel (préparé au préalable en chauffant et en remuant lentement le beurre, la crème et le sucre de canne ou de betterave). [TheEdVerse – 18/06/ 2000]

Haleine du Yéti : elle est appelée ainsi parce qu'elle est glacée pour le buveur, en partie à cause du menthol qu'elle contient, en partie à cause de la glace pilée qui est un ingrédient essentiel, et en partie parce que le corps principal de la boisson est le tape-dragon (vodka à base de mélasse de canne à sucre), auquel on ajoute du darsargar (gingembre en poudre). Le dernier ingrédient, le menthol, provient de l'huile de menthe poivrée, dérivée de l'abondante plante de menthe poivrée sauvage. [TheEdVerse – 18/06/2000]

Références

- * [95371] - **Mysteries of the Moonsea** - by Thomas M. Reid, Sean K. Reynolds, Darrin Drader & Will Upchurch - June 2006
- * [17665] - **Unapproachable East** - by Richard Baker, Matt Forbeck, & Sean K Reynolds - May 2003
- * [88578] - **Races of Faerûn** - by Eric L. Boyd, Matt Forbeck, & James Jacobs - March 2003
- * [11989] - **Lords of Darkness** - by Jason Carl & Sean K Reynolds - November 2001
- * [11836] - **Forgotten Realms Campaign Setting** (3e Edition) - by Ed Greenwood, Skip Williams, Rob Heinsoo, & Sean K Reynolds - June 2001
- * tsr11626 - **Volo's Guide to Baldur's Gate II** - by Ed Greenwood - July 2000
- * [tsr11509] - **Drizzt Do'Urden Guide to the Underdark** - by Eric L. Boyd - November 1999
- * tsr9575 - **LC5 The City of Ravens Bluff** - by Ed Greenwood - October 1998
- * [tsr9525] - **Heroes' Lorebook** - by Dale Donovan & Paul Culotta - July 1996
- * tsr9524 - **Volo's Guide to the Dalelands** - by Ed Greenwood - June 1996
- * [tsr9520] - **The Vilhon Reach** - by Jim Butler & Ed Greenwood : Dungeon Master's Reference / Player's Guide - May 1996
- * [tsr9486] - **Volo's Guide to Cormyr** - by Ed Greenwood - July 1995
- * tsr1121 - **Spellbound** Boxed Set - by Anthony Pryor : Campaign Guide / Throne of Deceit Adventure Book / The Runes of Chaos Adventure Book - June 1995
- * tsr9460 - **Volo's Guide to the Sword Coast** - by Ed Greenwood - October 1994
- * [tsr1111] - **Elminster's Ecologies** : Explorer Handbook - by Rick Swan, Eric Haddock, Anthony Prior & Monte Cook / Cormanthor - by Rick Swan à Anauroch - by Monte J. Cook / Thunder Peaks & Storm Horns - by Eric Haddock / Cormyreans Marshes - by Anthony Prior / The Stonelands & Goblin Marches - by Monte J. Cook / Sea of Fallen Stars Coastline - by Eric Haddock / The Great Grey Land of Thar - by Anthony Prior / The Inhabited Lands - by Rick Swans - September 1994
- * [tsr1109] - **City of Splendors** Boxed Set - by Steven E Schend & Ed Greenwood : Companion Guide à the City à Who's Who in Waterdeep à Adventurer's Guide à the City à Secrets of the City - July 1994
- * tsr2142 - **PG2 Players Guide to The Forgotten Realms Campaign** - by Ed Greenwood, Anthony Herring, Jeff Grubb, Karen S. Boomgarden, Julia Martin, Steven E. Schend, J. Robert King & Tim Beach - November 1993
- * [tsr9393] - **Volo's Guide to The North** - by Ed Greenwood - November 1993
- * tsr9389 - **FRM1 The Jungles of Chult** - by James Lowder & Jean Rabe - May 1993
- * [tsr9388] - **FR16 The Shining South** - by Tom Prusa - April 1993
- * tsr2134 - **The Complete Book of Gnomes & Halflings** - by Douglas Niles - 1993
- * tsr9379 - **Volo's Guide to Waterdeep** - by Ed Greenwood - December 1992
- * tsr9358 - **Aurora's Whole Realms Catalogue** - by J. Robert King - June 1992
- * tsr2131 - **The Complete Book of Elves** - by Colin McComb - 1992
- * tsr2126 - **Al-Qadim, Arabian Adventures** - by Jeff Grubb & Andria Havadav -

March 1992

* tsr9315 - LC4 **Port of Ravens Bluff** - by Phillip A. Dyer, David Carl Argall, Mike Selinker, John Miller, Jim Dawson, Wes Nicholson, Cheryl McNally-Frech, Tim Beach, Nick Parenti, Pat Buehler, Eric Temper, Terrence Temper, Dewey Frech, Roger Anderson, Michael Wahl, Halina Adamski, Chas Jensen, Doug Halle, Zachary M. Drake, Thomas Allen, James Buchanan, Joe Littrel, Rob Nicholls, Lucya Szachnowski & Andrew Kruh - July 1991

* tsr9304 - FRA3 **Blood Charge** - by Troy Denning - November 1990

* [tsr1055] - **The Horde**, Barbarian Campaign Setting - by David "Zeb" Cook : A Guidebook à the Endless Waste à Encyclopedia of the Endless Waste à Terra Nova - August 1990

* [tsr9290] - FRA2 **Black Courser** - by Troy Denning - July 1990

* [tsr9258] - OA7 **Test of the Samurai** - by Rick Swan - December 1989

* tsr9249 - FRE3 **Waterdeep** - by Ed Greenwood - September 1989

* [tsr1032] - **Kara-Tur, The Eastern Realms** Boxed Set : A complete guide à the lands of Shou Lung, T'u Lung, Tabot, the Plain of Horses and the Northern Wastes - by Mike Pondsmith, Jay Batista, Rick Swan & John Nephew à A complete guide à the Jungle Lands, the Island Kingdoms, Koryo, Kozakura and Wa - by Deborah Christian, John Nephew, Jay Batista & Rick Swan - October 1988

* tsr9186 - OA2 **Night of the Seven Swords** - by Pickens, Cook, Johnson, Swan, Carmien & Ritchie - December 1986

* [tsr9164] - OA1 **Swords of the Daimyo** - by David "Zeb" Cook & Felly Foote - February 1986

* [tsr2018] - **Oriental Adventures** - by Gary Gygax, David "Zeb" Cook & Francis Marcela Froideval - October 1985