

Kalorikke

*« Un endroit savoureux et de bon goût où
vivre pour manger...
...ou manger pour vivre ? »*



Introduction	3
L’histoire de la ville.....	3
Coutumes et traditions locales.....	4
La situation générale de la ville.....	4
Le Palais du Buccal.....	6
Description du palais gastronomocratique	6
Les annexes au bâtiment principal	7
Les dignitaires du palais	8
Ambassadeurs	8
Commandant de la brigade	8
Chambellan	8
Chancelier et Conseillers.....	8
Bouillis	8
Intendant	8
Hérault	8
Hiérarque.....	9
Grand Financier.....	9
Princesse gastronomocratique, Prince consort (de temps à autre)	9
Protocole Gastronomocratique	9
La cour.....	9
Les cérémonies officielles	10
Hôte de voyage	10
Révèrece, salut et inclination de tête	11
Tenue vestimentaire et comportement	11
Compliments, hommages et acclamations.....	11
Repas et boissons	11
Le logement	12
Rencontrer les chefs étoilés	12
S’adresser et se présenter aux chefs étoilés	12
Prestations de serment	13
Académie Gastronomocratique Militaire.....	14
Description de l’Académie Gastronomocratique Militaire	14
Le cursus.....	14
La Cathédrale de Kouègne	15
Description de la Cathédrale de Kouègne	15
Le cursus.....	15
L’Université de Gastronomancie de Kalorikke	16
Description de l’Université de gastronomancie	16
Le cursus.....	17
La Maison de Soins de Kalorikke	18
Description de la Maison de Soins de Kalorikke	18
Le cursus.....	18
Le district commercial.....	19
La guilde des marchands, la place du Marché et ses halles.....	19
La guilde du Guide Michel Heim et les autres endroits notables	19
Le Porc	20
L’usine de Crevetola.....	20
La raffinerie	20
Le vieux quartier.....	21
Les quartiers d’été	22
Le temple du mal alimentaire	22
Quelques reliques et artéfacts issus du Trésor de Kalorikke	23
Baies d’abondance	23
Ceinture de l’Archibuc Archibald D’Aquin	23
Dague à deux mains	23
Orange du Marchand.....	23
Pierre de Rosette.....	23
Poêle Témal	24
Notes pour les MJ uniquement.....	24

Introduction

« Kalorikke, capitale de la Gastronomatie, la fascination que tu suscites est grande et universelle mais il en est de ceux qui n'auront jamais la chance un jour de franchir l'une de tes portes... »

Ce livret a pour but de vous présenter largement une ville de semi hommes dans ses usages, coutumes et édifices principaux. Car bien que souvent jugés comme des potaches ou barbares, les Kalorikiens n'en sont pas pour moins raffinés et élégants sous bien des aspects.

Note préliminaire : Afin de ne pas alourdir la syntaxe, il s'entend que tous les titres et fonction peuvent être entendus au féminin comme au masculin. Notons aussi que la culture locale ne manquants jamais de déformer les mots et techniques communs pour les accommoder à sa sauce, le nom adéquat en langue commune est spécifié entre parenthèses.

L'histoire de la ville

Deux semi hommes ayant vu le jour lors au début du Second âge du monde sont à l'origine de la ville : Alor et Dikke. Ces deux frères vivaient joyeusement mais toujours avides de découvrir de nouvelles saveurs, décidèrent de partir en expédition au matin de leur 20^{ème} anniversaire.

Ils parvinrent à trouver financement en échange de l'importation de nouveaux produits de gout. Certaines mauvaises langues disent que les généreux donateurs étaient en fait contents de se débarrasser de ces pique-assiettes et accompagnés de quelques dizaines de partisans, ils prirent la mer. Ils finirent après de longs jours de famine par trouver l'embouchure d'un grand fleuve qu'ils ne prirent même pas le temps de nommer tellement ils avaient fin. En touchant terre, tous deux se jurèrent en effet que ni eux ni leurs amis ne devraient plus jamais souffrir de la faim. C'est alors que les ennuis débutèrent...

Il fallait très vite reconstituer les stocks de vivre et les avis des deux frères divergeaient sur le sujet. Alor prétendait s'en sortir avec les produits de la mer seuls alors que Dikke ne jurait que par les produits de la terre. Leur dissension perdura et ils s'installèrent chacun de leur côté de l'embouchure du fleuve qui coupait en deux une grande colline. Leurs partisans fondèrent alors les villes qu'ils nommèrent en honneur de leurs guides et chefs.

Le temps passa et bien que les débuts fussent difficiles, les communautés prospérèrent. Le poisson était abondant dans le secteur et les terres très fertiles. Chacun s'enorgueillit de sa chance et voulut alors prouver sa suprématie à l'autre partie. Pour ce faire, les uns nommèrent l'étendue d'eau qui les séparait la mer d'Ikke, l'autre partie ne jurant évidemment que par mer d'Alor. Le conflit s'éternisa durant quelques années, chacun cherchant querelle à l'autre. Ce n'est qu'une heureuse initiative qui allait réunir les deux villes.

A cette époque, la culture de la pomme de terre était particulièrement vivace à Alor et les habitants déclinaient les recettes en autant de réussites. Toutefois il y manquait toujours quelque chose. De l'autre côté du détroit, les habitants de Dikke avaient découvert la crevette et les moules mais consommées seules, elles étaient aussi fades que tristes. Alors un ancien qui les avait accompagnés, Kriek eut l'idée lumineuse de rassembler les parties et de les inviter à mettre les pieds dans le plat pour résoudre leur conflit une bonne fois pour toutes.

Pour se faire il cuisinât deux plats en usant des ressources des deux villes jumelles mais rivales : les tomates crevettes et les moules marinières, toutes deux accompagnées de frites et de salade. Tous s'accordèrent alors à reconnaître les qualités culinaires des plats et en oublièrent leur conflit lors d'un banquet mémorable et bien arrosé. Les noms de Kriek, Alor et Dikke furent alors unifiés dans le nom de la ville qui fit de même sous le nom de baptême de Kalorikke. Les trois sages s'unirent alors dans ce qui devint le premier conseil unifié de la ville et Kriek reçut premier le titre de « Chef étoilé » pour son inspiration.

Deux siècles plus tard, le Conseil s'était enrichi de deux nouveaux membres, tous issus de meilleurs artisans culinaires de la ville qui reçurent le titre de « Chefs étoilés ». Ils établirent des lois qui garantissaient les valeurs sur lesquelles Kalorikke avait été fondée : de la nourriture pour tous. Mais toujours plus emprise à une population dont le nombre grossissait de plus en plus, un des chefs étoilés voulut mettre en place une filière des plus douteuses en recyclant des cadavres pour les revendre comme autant de pièces de viandes. Le scandale éclata grâce à l'action d'un groupe d'enquêteurs qui allaient devenir les premiers Hiérarques. Le conseil décréta alors que tous les cadavres devaient être incinérés et puis nomma et dépêcha 10 bouillis (baillis) afin de veiller à ce que ces lois soient respectées.

Aujourd'hui la ville prospère toujours sur ces mêmes bases et est devenue un haut lieu de gastronomie mondiale, réputé pour l'abondance de ses auberges et pour ses moules-frites. Si elle n'est recensée sur aucune carte c'est officiellement par orgueil, pour ne pas risquer que des étrangers viennent à piller les réserves. Un peu comme pour Bourgourville, bien que non répertoriée, le parcours n'en reste pas moins fléché. Sinon, fiez-vous à vous narines et vous finirez grâce aux odeurs de cuisine par localiser la ville.

Coutumes et traditions locales

Tous les aspects de la ville sont réglementés par la nourriture. On n'y mange pas pour vivre, on y vit pour manger. D'ailleurs l'heure des repas y est presque permanente car dans la vie quotidienne d'un semi homme depuis le lever on ne trouve pas moins de 7 bonnes excuses pour manger : le premier petit-déjeuner, le second petit-déjeuner, la collation de 11h, le déjeuner, le goûter, le dîner, le souper. C'est ce que les habitants font « Comme d'hobbitude ». Autant dire que les autres ethnies ont bien du mal à s'y accoutumer sauf les ogres qui y ont une enclavé propre dans le vieux quartier.

Le protocole y est ronflant, lourd et rien n'est fait simplement dans les hautes sphères. Il s'agit en fait pour les semis-hommes qui y vivent d'un moyen de singer et de snober tous ceux qui tenteraient de les rabaisser de par leur petite taille. On doit d'ailleurs aux habitants de la ville l'invention du rince-doigt qu'il convient ensuite de vider en guise de trou normand...

Les habitants du coin parlent avec un léger accent particulier mettant des « ke » à la fin des mots en « i » ou des « tje » prononcé « ye » pour qualifier des objets plus petits que la normale. Par exemple : une petite ferme est une « fermetje », une petite chanson, une « chansonetje », un pet sac, un « saquetje » et des mots comme sacristie deviennent « Sacristieke », les prénoms Marie et Jodie respectivement « Marieke » et « Jodieke ». En outre il n'est pas rare que des phrases se terminent par des « une fois » ou encore un « oufti » ou un « nenni hein ! ». Précisons encore qu'il existe toute une série de mots locaux ayant une signification propre dont la liste serait trop longue ici.

Par exemple : « *Je suis allé voir la Janeke tantôt pour ses septante ans, elle avait passé la wasseinge pour l'occasion. Je lui ai donné une dringuelle et une baise, une fois* » se traduit par « *Je suis passé voir Jeanne tout à l'heure pour ses soixante-dix ans, elle avait passé la serpillère pour l'occasion. Je lui ai donné une offrande et un baiser* »

La situation générale de la ville

Kalorikke, capitale gastronomique se trouve sur la côte de la Gastronomie, dans le sud de la minuscule région (toutefois assez grande pour accueillir quelques milliers des semis-hommes) qui porte son nom. Il s'agit d'une cité-état gastronomique, indépendante. Elle est sous la coupe du Conseil des Chefs Etoilés, formés de 5 membres issus des meilleurs artisans culinaires de la ville. Ils sont élus pour une durée maximale de 5 ans par la guilde du Guide Michel Hein et reçoivent une étoile symbolique au début de chaque mandat de 5 ans.

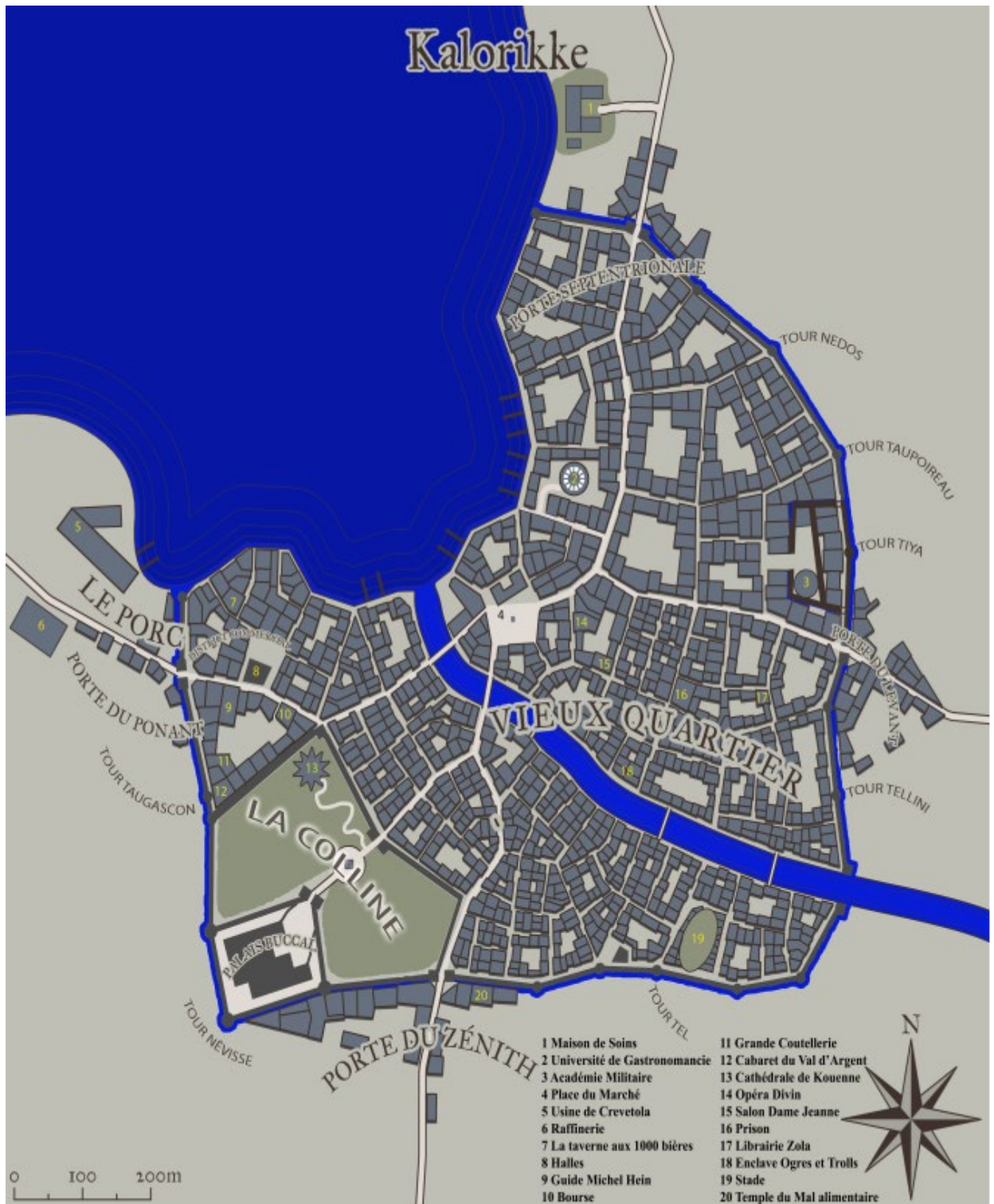
Le début de sa construction débuta sous le second âge du monde simultanément sur les deux versants d'une colline coupée en deux par un fleuve surplombant le lac Gastronomique. C'est loin d'être du gâteau de prendre la ville d'assaut car elle est entourée par des remparts depuis le bas de la colline jusqu'à la dernière ligne incluant le palais, comme autant d'assiettes de taille décroissante empilées les unes sur les autres.

La ligne de remparts comporte des douves remplies par le fleuve et est percée d'une porte à chaque point cardinal. Elle est affectueusement nommée « la passoire à potage » par les habitants du cru. Toutes ces portes sont pourvues d'un pont-levis et surmontées d'un donjon et encadrées de deux tours défensives. Il existe donc une Porte du Ponant, une Porte du Levant, une Porte du Zénith et une Porte Septentrionale. Dix-huit tours rondes défensives sont disposées en plus des tours flanquant les portes. Et ce n'est pas du flan pour les attaquants car étant donné les quantités impressionnantes de nourriture produites dans la ville, les surplus constituent des munitions de premier choix. Les ouvrages défensifs accueillent donc des balistes à baguettes rassies, catapultes à navets pourris, dévidoirs à fondue de l'année passée, assommoirs à quartiers de viande rance et autres trébuchets à fromages moisissés, ... Beaucoup de ses tours ont d'ailleurs reçu un nom et servent de repères aux habitants de la ville. On dénombre entre autres : la Tour Tiya, la Tour Taupoireau, la Tour Tel, la Tour Tellini, la Tour Nedos, l'énigmatique Tour Nêvisse ou encore la Tour Taugascon,...

La dernière ligne de défense, véritable souricière est surnommée « la saucière » car elle n'a qu'une seule entrée en forme de bec. Toutes les entrées des enceintes sont munies d'une mandoline (herse) et d'un impressionnant gratin (une grosse porte de pierre). Ces portes peuvent être fermées par la simple volonté du grand conseil. Les remparts sont encore pourvus de

machins coulis (mâchicoulis), pruneaux (créneaux), potées ternes (poternes) et soles meunières (meurtrières) à intervalles réguliers. Toutes cette architecture défensive encombre certes les déplacements de charroi en allongeant le parcours mais aurait l'avantage de produire le même effet écœurant sur des troupes d'invasion !

Le découpage de la ville en quartiers (non pas de viande) est basé sur l'ouvrage défensif. On parle de Quartier Ouest ou de quartier du Levant pour un total de quatre « districts » en plus du palais. L'ensemble des structures défensives sont laissés à l'entretien de la garde du bourg mais la plupart des membres de la brigade (l'armée régulière) s'y entraînent très régulièrement. Chaque district est sous la responsabilité d'un lieutenant de la garde du bourg. Au total près de 10 000 semi hommes et quelques ogres (donc à peu près 5000 équivalents en hommes) sont en permanence prêts à assurer sa défense, prêts à se mettre à table pour en découpre...



Le Palais duéal Buccal

Description du palais gastronomique

Plus qu'un simple bâtiment, le palais Buccal est un complexe de bâtiments situé au point culminant de Kalorikke. Son édification facilitée dit-on par l'usage de la gastronomancie fut achevée 20 ans seulement après le début des travaux commencés et ordonnée par le chef qui lui a donné son nom : Buccal. Si à l'époque il était isolé sur le haut de la colline, telle une cerise sur un gâteau, l'explosion démographique aidée par la nourriture abondante et population accroissant (au beurre), la ville a fini par combler l'espace tel un camembert qui coule quand il est bien fait. Il occupe une immense dalle qui est venue chapeauter la colline.

L'ensemble de ces bâtiments, forme un district propre (parce que la cuisine ça se prépare mieux quand c'est propre) : le quartier du Palais Buccal. L'entrée du complexe se fait en passant sous l'arc du festin éternel. Il débouche sur une immense pleine circulaire entourée de carbonnades (colonnades) où se tiennent revues de troupes et ripailles des grandes occasions. Le bâtiment principal se situe dans l'axe direct de l'arc de triomphe, les autres sont tout autour du cercle de colonnes. La tradition veut que le nombre de colonnes soit identique au nombre de plats mis à l'honneur par le conseil mais il en existe plus car un livre de recettes n'est jamais complet. La grande majorité d'entre elles portent donc les emblèmes d'un plat ou d'un aliment, d'autres restants vierges dans l'attente de futures conquêtes culinaires. (L'expression locale « Mettre au régime une colonne » signifie lui ôter ses ornements pour les remplacer plus tard par un autre mets à la mode. Elle est employée aussi pour signaler un changement)

Pour entrer dans le bâtiment principal, la grande galerie des glaces et de l'argenterie est la première pièce que vous visiterez. Disposée d'est en ouest et longue de près de 300m et large de 15m, elle est richement décorée de dorures raffinées et de marbre. C'est là que sont montrés en vitrines tous les « trophées de guerre », qui ne sont autres que des présents reçus lors de banquets et articles d'orfèvrerie liés à la cuisine. Le premier exemplaire des « Tables de lois et autres recettes gastronomiques » datant du deuxième siècle d'existence de la ville y est soigneusement conservé et exposé.

Toujours au rez-de-chaussée, accolée à gauche de la galerie se trouve la salle de réceptions qui sert comme son nom l'indique souvent à recevoir des invités. Elle est tantôt lieu de banquet, tantôt de réunions officielles et se trouve de ce fait proche des cuisines. En temps usuel, c'est la salle à manger du conseil. Autant dire qu'il y passe la majorité de son temps et pas uniquement aux heures de table...

De l'autre côté de la galerie se trouve la Salle du Grand conseil. Le lieu suprême de la hiérarchie gastronomique est toutefois de taille modeste et plus intimiste comparé aux autres salles du palais. Un antique chaudron de bronze, placé au centre servait dit-on parfois de moyen de communication autrefois. On l'a gardé surtout parce que c'est dans les vieilles marmites que l'on fait la meilleure soupe. Cette salle de la casserole est la pièce contenant le plus de faste de tout le palais. Ses murs en marbre incrusté de pierres précieuses étincelantes en motifs de saucisse sont le symbole de toute la richesse de la Gastronomatie. Située au cœur de celui-ci, c'est le saint des saints gastronomique, le lieu où sont discutées les recettes les plus prestigieuses et où se retrouvent les grands chefs étoilés.

Au premier étage, la Bibliothèque du Conseil abrite les livres de recettes les plus vieux, les recueils de cuisines les plus précieux et les plus rares. Incroyablement élevés, les rayonnages de bois précieux atteignent 8 mètres de haut. Bien que traitant en principe de tous les sujets, le principal étant abordé est bien entendu l'art culinaire. Y sont aussi disposés les bustes et toques de tous les chefs depuis la création de la Gastronomatie à aujourd'hui. Leurs cendres et connaissances y seraient contenues et des rituels permettraient de communiquer avec eux.

Le Trésor est situé à proximité immédiate du poste de garde principal, au sous-sol du bâtiment principal. Seul le chef en charge du Grand Financier et ses acolytes, les « tibiscuits » y ont accès, son entrée étant cachée et seule visible d'eux. On prétend d'ailleurs que ce ne serait là qu'un subterfuge et que la chambre froide serait située bien ailleurs que sous le palais.

Quoi qu'il en soit, c'est là que sont entreposées toutes les recettes de taxes et impôts mais aussi les plus vieilles bouteilles millésimées du continent. La serrure la plus complexe jamais réalisée garde l'entrée. Des pièges et sorts de protection aussi terrifiants, puissants et élaborés que « La Grande Friture Ultime » protègent l'endroit. On ignore tout de ce qu'il adviendrait à un voleur habile parvenant à pénétrer le coffre par effraction, personne n'y étant jamais parvenu !

Lieu de résidence du Conseil sont les Suites Gastronomiques qui occupent l'intégralité du second étage du bâtiment principal. Ils les aménagent comme bon leur semble selon leurs besoins ou caprices mais on y trouve toujours un impressionnant garde-manger.

Les annexes au bâtiment principal

Les appartements des notables, très confortables sont dans un bâtiment de deux étages, jouxtant le palais. Remplis de marqueteries et de velours raffinés aux motifs alimentaires, ils ne sont toutefois rien comparés au faste des suites gastronomiques. La taille et la décoration des chambres varient selon le rang de leur hôte sur les thèmes de la nourriture.

Les Casernes et armureries se trouvent aussi dans l'enceinte du palais. La brigade s'exerce très souvent dans les diverses constructions défensives du palais ou sur sa plaine. Au sous-sol, des geôles temporaires accueillent intrus et malandrins ou ils marinent et faisant avant qu'être transférés devant le Haut tribunal Gastronomique des enfants de Kouëne ou à la prison de Kalorikke.

Le Haut Tribunal Gastronomique, cour suprême de la Gastronomique, les bureaux des secrétaires et magistrats, et très volumineuses archives gastronomiques sont abritées dans une autre construction encore nommée « la brioche » de par d'architecture stricte, fonctionnelle et géométrique de pierre brute. Ces locaux sont spartiates comparés au faste du palais mais on y croise des brochettes d'avocats.

Les jardins et serres gastronomiques situées derrière le bâtiment principal, sont autant de lieux de jeux, de méditation et de détente pour les membres du conseil. Des fontaines à vin et à bière élaborées égagent de leur mélodieux clapotis toutes les allées du parc. Les serres sont particulièrement prisées à la saison froide car chauffées et ensoleillées et source permanentes d'ingrédients culinaires.

Les lieux de résidence des animaux sont à proximités des jardins et serres. Le chenil et la fauconnerie abritent les animaux nécessaires à la chasse, le pigeonnier autant de petits messagers potentiels que de plats prêts à préparer. On y trouve encore une ferme et un rucher qui fournissent des produits frais quotidiennement.

Les écuries gastronomiques font la jalousie de tous les royaumes alentours. En ces lieux majestueux sont rassemblés près du quart de la population équestre gastronomique. Une batterie de valets d'écurie et un apothicaire sont en permanence aux petits soins pour eux mais si un cheval devient trop vieux, il sera préparé afin de l'honorer pour être servi lors d'un repas.

Les dignitaires du palais

Voici une description courte de tous les notables et personnes d'importance que l'on peut croiser au palais en plus du conseil. Ce sont les acteurs quotidiens de la Cour Gastronomatique telle qu'elle est définie ci-dessus. Il est évident que Magistrats, Nobles Indépendants et Officiers de la brigade peuvent aussi s'y trouver mais comme ce n'est pas leur fonction ou localisation principale, ils ne sont pas décrits ici.

Ambassadeurs

Représentants de tous les états étrangers à la Gastronomatie, il n'est pas rare de les croiser au palais lorsqu'ils sont convoqués. Ils remplissent les fonctions diplomatiques au nom de leurs contrées d'origine et sont responsables de la transmission et la réception des messages en provenance de ceux-ci. Comme il est en fait surtout attendu d'eux qu'ils importent les mets et recettes de leurs contrées, ils n'ont aucun pouvoir sur la Gastronomatie qui leur garantit juste une immunité diplomatique par principe. Il n'est jamais bon de froisser ses invités...

Commandant de la brigade

Le Commandant de la brigade est en fait le Connétable du palais ou dirigeant de la garde personnelle du Conseil. Il est sauf dérogation, le seul apte avec les Membres du conseil à donner des ordres à celle-ci et personnellement responsable de la sécurité du palais. Il est la personne qui prend très rarement le contrôle du palais en cas d'éloignement du conseil. Dirigeant suprême de la brigade Gastronomatique, sous les ordres directs du conseil, il a sous sa supervision, 6 Généraux dirigeants chacun une division de 1500 hommes et l'Amiral dirigeant la Flotte qui n'attendent qu'un ordre pour intervenir.

Chambellan

Le Chambellan est de loin la personne ayant la plus grande importance car il est le maître des cuisiniers, serviteurs, échantons, marmitons, tailleurs, domestiques et autres lavandières, il est chargé de la bonne conduite des tâches domestiques quotidiennes comme habiller mais surtout nourrir. Il assure le confort et l'ordre de la cour et est le pourvoyeur du bien-être du palais. Il est en quelque sorte le bras droit du conseil pour tout ce qui concerne les matières domestiques. Il s'agit du principal responsable de l'organisation des fêtes.

Chancelier et Conseillers

Le Chancelier a sous certains régimes, la tâche d'apposer le Sceau Gastronomatique sur les documents officiels mais cela reste rare. Il est parfois désigné comme Châtelain car c'est à lui que revient la direction du palais en l'absence du conseil. Les conseillers, sont tous membres de la guilde du Guide Michel Hein et forment un conseil chargé d'aider les chefs à prendre toutes les décisions. Ils sont dirigés par le Chancelier. Les Conseillers nomment les chefs et en dehors de cela n'ont qu'un pouvoir consultatif sauf s'ils sont unanimement opposés à un chef. Ils peuvent alors selon la loi déposer un changement de régime (une motion de destitution) à leur égard et remplacer le chef avant la fin de son mandat (et donc lui enlever une étoile).

Bouillis

Les bouillis (baillis) sont sous les ordres de l'Hierarchie. Au nombre de 10, ils parcourent la Gastronomatie afin de s'assurer de la bonne tenue et du respect des recettes et des lois.

Intendant

Il est le responsable de la gestion des monuments de la ville et des cuisines des ambassades étrangères. L'Intendant s'occupe encore de l'entretien des terres, routes et bâtiments officiels. Il est le maître qui coordonne ouvriers et architectes et organise tout projet de construction et/ou de modification de bâtiment. Il doit aussi s'assurer de la bonne tenue des terres (Et donc de la récolte semée et engrangée...) et est responsable de l'approvisionnement du palais en nourriture fraîche.

Héraut

Responsable et expert de toutes les matières héraldiques gastronomiques, soit la symbolique des aliments, les écussons des bouteilles ou encore les étiquettes et autres symboles d'appellation d'origine contrôlée, il est chargé de tenir à jour tous les registres des gardes manger. C'est aussi lui qui veille à la diffusion des informations à travers le royaume au moyen de messagers. Lors de conflits, il est souvent envoyé comme émissaire avec une foule des mets raffinés à la rencontre des belligérants des autres parties. Il est la principale référence en matière de préséance, d'étiquette et de protocole et doit être au courant de tout ce qui se trame à la cour. Parce qu'on ne mélange pas les serviettes avec les torchons et qu'un couteau à poisson n'est pas fait pour manger de la viande...

Hiérarque

L'Hiérarque est un officier subalterne au Commandant de la brigade qui garantit l'impartialité de la justice Gastronomocratique. Il dirige le plus haut tribunal reconnu : le Conseil Suprême de la Haute Gastronomie composé des hauts représentants de l'ordre. Il s'assure pour cela de la loyauté des fidèles sujets de la Gastronomocratie grâce aux 10 Bouillis.

Grand Financier

Comme un pays ne fonctionne pas avec des pièces en chocolat, le Grand Financier est chargé d'équilibrer des finances et du trésor gastronomocratique. C'est toujours un membre du conseil, généralement un pâtissier ou chocolatier. Il est aidé de commis (les « tibuscuits ») pour faire sa popote interne en charge du comptage et de la notification de collecte de toutes les taxes. C'est aussi lui qui fixe les salaires et pourboires des soldats et employés du palais. Il se doit de tenir le conseil et tous les notables qui en font la demande au courant de toutes notions concernant budget, économie et finances gastronomocratiques, notamment les additions des orgies et notes de frais. Il s'occupe encore de toute relation de commerce avec les états extérieurs à la Gastronomocratie et fait frapper la monnaie gastronomocratique.

Princesse gastronomocratique, Prince consort (de temps à autre)

Ces titres sont donnés respectivement à aux épouses et maris des chefs du conseil. En effet, les conjoints ne reçoivent pas le titre équivalent à leur moitié, la Gastronomocratie n'étant sous l'autorité finale que de cinq personnes. Les enfants ne reçoivent aucun titre de par leur lignée. Les titres de Princesse Gastronomocratique et Prince consort sont purement honorifiques et ne correspondent à aucune fonction. Il leur est même formellement interdit de siéger au conseil afin de ne pas influencer la décision Gastronomocratique par favoritisme. Il n'est pas rare toutefois de les voir remplir un autre poste de dignitaire du palais voire d'ambassadeur de la Gastronomocratie dans un pays étranger.

Protocole Gastronomocratique

Une des spécialités de la Gastronomocratie reste le protocole qu'elle applique à la lettre. La bienséance et la pratique réglementée des repas sont scrupuleusement réglementées et pratiquées par le grand conseil des chefs étoilés. Celui-ci se considère en effet comme une référence mondiale en la matière et a édité nombre de fascicules qui sont autant de conseils pompeux visant à la bonne pratique des repas. En voici quelques extraits :

La cour

Le terme « cour » se réfère à trois choses : une cérémonie, l'ensemble des personnes qui y sont admises et le lieu où elle se déroule. Ce terme n'a donc nullement trait à la noblesse (bien que les quelques nobles indépendants en fassent partie) et est davantage un rassemblement pour un bon repas de notables et fonctionnaires. Il est du devoir des membres de la cour de venir lorsqu'ils sont appelés par le conseil étoilé. Le lieu où se tient la cour reste variable. Il peut s'agir de la Salle du Conseil, de la Grande Galerie des glaces et de l'argenterie, des Jardins ou plus simplement de la Grande Salle de Réceptions selon les occasions qui ne manquent jamais.

Toutes les personnes qui font partie de la vie de la cour sont nommées les courtisans et on distingue trois niveaux parmi eux :

Les Grands Courtisans qui doivent voir régulièrement les chefs étoilés soit : Tous les Conseillers, les Ambassadeurs, Bouillis et tous les autres dignitaires du palais. Il s'agit donc là de l'entourage de proches collaborateurs. Ils ont un accès large au palais.

Les Courtisans, eux ne sont pas dans l'entourage direct des chefs étoilés mais peuvent être amenés à s'entretenir régulièrement avec eux. On y trouve tous les notables de Kalorikke et de la Gastronomocratie, soit les hauts fonctionnaires (Officiers supérieurs de la brigade, Hiérarques) et les nobles. Ils n'ont qu'un accès restreint au palais.

Enfin tous les autres regroupés dans un même ensemble (rarement appelé Basse-Cour en termes purement péjoratifs) qui comprend les petits nobles et chevaliers, les officiers subalternes, etc. Ils ne pénètrent au palais que dans de rares occasions à la demande expresse du Conseil.

Les cérémonies officielles

Les espaces extérieurs seront aménagés afin de recevoir le conseil par une jonchère aux couleurs gastronomiques composée de fleurs et d'une poudre raffinée ou encore mieux d'un tapis. Les murs porteront tapisseries et étendards, les drapeaux et couleurs gastronomiques se trouveront bien en vue sur la façade. Un passage en revue des troupes (peu importe lesquelles) est aussi de bon ton.

L'entrée dans la salle de réception se fait toujours dans l'ordre inverse d'importance. Les notables de bas rang seront les premiers à entrer, les membres du conseil étant toujours les dernières personnes à se présenter à table. Ils sont toujours annoncés par un hurleur voire l'Hymne Gastronomique et franchiront avant de rejoindre la salle de réception une haie d'honneur formée des soldats désignés par ses soins en reconnaissance de leurs actes. En permanence deux de ceux-ci resteront à leurs côtés durant tout le repas.

Lors d'un festin, il est d'usage que tout le monde mange dans la même salle si cela est possible. Tous les notables présents sont toujours conviés d'office aux festins ou il leur est octroyé une place correspondant à leur rang. Plus leur gloire et leur puissance sont grandes et plus ils peuvent espérer prendre place à la table d'honneur. Parfois cependant cet honneur est fait à une personne de rang inférieur particulièrement méritante afin que tous les convives puissent voir le héros. Il est d'usage de prévoir un trône ou pour le moins un siège spécial pour mentionner la place des chefs étoilés.

La table d'honneur sera toujours placée perpendiculairement par rapport à toutes les autres tables. Toutefois, pour les réceptions non officielles, il est de plus en plus courant d'utiliser des tables rondes –symboles d'égalité– afin de faciliter la conversation –mais surtout le passage des plats entre les invités–. Ceux qui se trouvent à cette table passeront toujours en premier aux éventuels buffets qu'ils sont libres de piller à leur guise. Chaque plat et boisson seront toujours consommés avec de la vaisselle propre, utiliser un couvert différent et approprié à chaque met est une marque de politesse.

Les membres du conseil devant s'adresser à l'auditoire, un Conseiller ou au minimum un secrétaire gastronomique doit être assis à proximité afin de pouvoir leur passer le texte du discours au moment approprié. L'un d'entre eux ouvrira alors la cérémonie d'un discours ou d'une déclaration solennelle avant que les invités ne soient conviés à s'asseoir. Il demande souvent ensuite à un représentant du culte local de réciter un bénédicité. Cet honneur est fait selon son choix mais sera précisé avant la visite.

Pour des raisons évidentes, les membres du Conseil et Chancelier ne voyagent jamais ensemble, il est même très rare qu'ils soient tous hors de la protection du palais ensemble.

Les hôtes éventuels peuvent se mettre en relation avec le Héraut Gastronomique pour de plus amples renseignements.

Hôte de voyage

L'hôte de voyage accueille le ou les chefs à leur arrivée. L'annonce officielle de l'accueil doit être faite obligatoirement en énonçant les titres. Ceux-ci doivent obligatoirement être énoncés dans l'ordre, toute erreur pouvant être prise comme une offense. L'annonce officielle incombe généralement aux personnes du plus haut rang présentes.

« Votre Majesté Gastronomique, Défenseur de la Gastronomie, Gardien de la bonne bouffe, Héritier des premiers chefs étoilés, Garant de la gastronomie, Gouverneur de la région de Kalorikke, et Maître du bourg capitale de Kalorikke, (la personne avec son titre) et le peuple de (nom du bourg ou de la province)... vous présente ses salutations »

Et le membre du conseil répond par

« Fidèle (La personne qui se présente), j'accepte vos salutations, qu'elles soient transmises à notre veillant peuple de (nom de la province ou du bourg) »

Il convient alors que l'hôte accompagne le(s) visiteur(s) gastronomique(s) et marche à ses (leurs) côtés. L'hôte devrait faire les présentations qui s'imposent des autres notables qu'il a jugés opportun de réunir à la cérémonie mais ce n'est pas obligatoire, place à la mangeaille et pas aux palabres. Lors de dîners publics et visites où il y a une « table d'honneur », l'hôte prend toujours place à la table d'honneur à proximité immédiate du membre du conseil (ou de son épouse) et est assis si possible à sa droite en respectant la règle d'alternance des sexes.

Révérence, salut et inclination de tête

Il est fortement conseillé à ceux et celles qui rencontrent les chefs étoilés de faire une révérence ou une inclination de tête. Voici en quoi consistent une révérence et une inclination de tête :

Hommes : inclination de la tête un peu plus prononcée qu'un hochement de tête.

Femmes : Révérence : le pied droit se place derrière le talon gauche et les genoux sont légèrement fléchis tout en surélevant les plis de la robe.

Militaires et combattants : Au garde à vous, le poing droit sur le cœur. Le salut militaire classique consistant à porter la main droite à plat au niveau du front est inapproprié sauf en temps de guerre.

Ni le serrement de main ni le baisemain ne sont appropriés venant de personnes du peuple afin d'éviter toute tentative d'empoisonnement ou d'assassinat. Ceux-ci venant de personnes accréditées par la Gastronomatie ou sauf si les membres du conseil en montrent le désir seront parfois acceptés en signe de grande confiance. Ils doivent dans les deux cas se faire à main découverte. (L'utilisation improbable d'un poison de contact nécessitant alors au meurtrier de s'empoisonner lui-même pour arriver à ses fins)

Tenue vestimentaire et comportement

Aucune tenue particulière n'est requise tant que celle-ci est suffisamment convenable et présentable. Les militaires porteront leur uniforme d'apparat s'ils en ont un. Les chefs ne fument pas pour ne pas altérer leur goût et odorats et il est d'ailleurs interdit de fumer en leur présence. On encouragera les chansons et cris intempestifs si le caractère est à la fête. Il convient aussi de roter et de péter à table, de parler la bouche pleine, de ne jamais rester sobre et ni de faire la fine bouche sous peine d'exclusion.

Compliments, hommages et acclamations

Il n'y a pas de règlement quant aux compliments, ni de directives dictant que des hommages doivent être proposés ou lorsqu'il est approprié de le faire. Les organisateurs d'un événement décident si et quand un toast est proposé mais celui-ci est obligatoire et accompagné d'une bonne bouteille. La procédure usuelle est alors la suivante :

Les compliments, hommages et acclamations se font au début du repas. Le toast à un chef venant de l'hôte est toujours le premier à être proposé, d'autres peuvent suivre. L'hôte/hôtesse se lève et prie les convives de se joindre à lui/elle pour un toast à un chef. Lorsque tous les invités sont debout, l'hôte/hôtesse lève son verre et dit simplement « Santé et que l'appétit soit toujours avec vous ! ». Les invités répondent au toast en répétant « Et avec votre esprit ! », boivent et s'assoient. Si un discours est lu, l'acclamation se fait à la fin de celui-ci. D'autres discours, hommages et acclamations peuvent être lancés ensuite. Seule une boisson de qualité peut être utilisée pour un toast, jamais de l'eau ou du jus de fruit ! En général, les chefs répondent toujours aux toasts, mais peuvent en décider autrement si besoin est de faire affront.

Il est aussi de bon ton de faire un présent aux chefs étoilés en signe de bienvenue. Celui-ci peut prendre n'importe quelle forme adéquate mais devra toujours avoir de la valeur. Toutes ces manifestations se feront toujours de manière bruyante et festive même à un enterrement. On n'est pas là pour pleurer mais pour ripailler !

Repas et boissons

En général, les repas comportent au minimum sept services et durent très longtemps. Les festins peuvent durer plus de huit heures y compris les discours.

Servir un banquet où les principaux invités sont les chefs étoilés impose inmanquablement des contraintes aux cuisiniers et domestiques et prend presque toujours plus de temps que prévu. Il est important de bien informer les domestiques de ne pas hésiter à resservir les personnes qui prennent leur temps, lorsqu'il est évident que le déroulement du repas s'allonge. Les assiettes et les verres ne doivent jamais rester vides ! Lorsqu'ils sont en visite, les chefs aiment par coutume consommer les mets et les boissons du pays ou de la région visitée. En cas de nécessité et par méfiance envers les ennemis si cela est jugé nécessaire à la sécurité, tous les mets et boissons proposés aux chefs seront préalablement goûtés.

Le logement

Lors de leurs déplacements, les chefs étoilés seront logés dans des appartements les plus spacieux et confortables possibles. Un serviteur se tiendra en permanence à leur disposition. Rien ne leur sera refusé sous aucun prétexte. Les chefs étoilés ne paient jamais.

De même, tout notable se présentant au palais gastronomique y sera logé selon son rang dans des appartements privés. Les gens ordinaires seront invités à quitter l'enceinte du palais ou de l'endroit précis où séjournent les chefs étoilés. Lorsqu'ils sont au palais, les chefs logent (avec leur famille s'ils en ont) dans chacune des immenses suites Gastronomiques qui ne sont accessibles que par des domestiques triés sur le volet, le Commandant de la brigade et le Chancelier.

Rencontrer les chefs étoilés

Il va de soi que l'on ne rencontre pas les chefs étoilés comme cela. La demande d'audience expresse doit être introduite auprès d'un secrétaire. Tenter de les voir sans se faire annoncer équivaut à lui faire un terrible affront et à se faire refouler. Toute tentative de forcer le passage pourrait être perçue par les tribunaux comme une atteinte à la sécurité de l'état. Si en principe, tout le monde peut demander audience, il est cependant très rare que les simples citoyens n'aient l'espoir d'être reçu un jour. L'usage veut en effet que l'attente d'une audience reflète le fait que ceux-ci sont des hommes et femmes très occupés. Selon cette considération, il est alors presque inenvisageable que les chefs ne reçoivent une personne du peuple, laissant plus volontiers cette tâche à l'un de leurs subordonnés.

Mieux vaut cependant avoir une excellente excuse et un bon panier garni pour oser déranger les membres du conseil. C'est pourquoi tout visiteur du Palais Gastronomique (ou du logement des chefs étoilés lorsque ceux-ci sont en déplacement) doit donner les raisons de sa venue et prouver son statut si nécessaire. Le secrétaire gastronomique traite alors la demande d'audience selon le statut de la personne qui la fait, la pertinence de sa requête et en fonction de l'heure des repas.

De même à la fin d'un séjour au palais il est d'usage de demander l'autorisation de quitter la table. Le congé est très souvent accordé sans délais mais rarement avant que tout le monde ait fini son dessert. La capacité de refus de celui-ci peut être utilisée à des fins diplomatiques pour retarder l'individu. Tout manquement à l'un de ces deux points peut valoir un emprisonnement rapide dans la prison la plus proche.

S'adresser et se présenter aux chefs étoilés

Lorsqu'on s'adresse à un chef étoilé on emploie « Votre Majesté » ou « Votre Majesté Gastronomique ». On veillera lors de la première intervention à se présenter en précisant son grade, son titre ou sa fonction suivie de la mention « pour vous servir » à moins qu'une autre ne soit plus appropriée. Si plusieurs possibilités s'offrent à la personne qui se présente, elle choisira la mention dans l'ordre cité ci-dessus et choisira toujours la plus élevée. Les chefs étoilés sont libres de demander toute autre information. Une distinction de syntaxe doit être observée pour distinguer nobles de sang et de titre. Il est irrévérencieux de vouloir ajouter une mention de décorations, d'appartenance à une classification militaire, de diplômes, faits d'armes et références autres que le strict nécessaire, la mention du culte pour les prêtres d'un autre culte que celui de Kouëenne et des Ordres de chevalerie sont toutefois autorisés. Ces formules sont impératives et peuvent valoir des amendes en cas de falsification.

Exemples :

« Votre Majesté, je me présente, Duc Gérard Mansoif, de la Province du Nord, pour vous servir » dans le cas d'un noble de sang.

« Votre Majesté Gastronomique, je suis Guéric Hochet, Comte de la Verte Plaine, pour vous servir » dans le cas d'un noble de titre.

« Capitaine Kurt Ebon, Votre Majesté, pour vous servir et à vos ordres » dans le cas d'un militaire.

« C'est un immense honneur que vous nous accordez, Votre Majesté, je suis Benoist de Muscade, Haut Magistrat de la province de Muscade, soyez le bienvenu en ces terres » dans le cas d'un notable.

Prestations de serment

Tout(e) candidat(e) souhaitant remplir des fonctions administratives gastronomiques au titre d'Ambassadeur, Hiérarque, Haut Hiérarque, Bouilli ou autre fonction importante de la Gastronomatie se doit de prêter serment pour être officiellement reconnu. La prestation de serment se fait devant les chefs étoilés ou devant la personne qui suit le/la candidat(e) dans la hiérarchie. La personne prêtant serment doit avoir un minimum au genou en terre et se tenir face au représentant gastronomique en le regardant dans les yeux. La formule consacrée est :

*Moi, <Nom du candidat>, je jure sur mon honneur fidélité et obéissance aux lois gastronomiques du pays.
Je les servirai jusqu'à ce que la mort m'en empêche où que ceux-ci me libèrent de mes fonctions.
Je jure obéissance et loyauté aux tables de recettes gastronomiques et les respecterai en tout temps et tout lieu.
Je fais le serment de protéger la Gastronomatie et ses citoyens et de les nourrir jusqu'à ce que la famine disparaisse
Je sais que je serai moi-même conduit devant la justice si je venais à rompre ce serment et en accepte les conséquences.
Je jure faire ce serment en pleine possession de mes moyens et en étant sain de corps et d'esprit.*

En retour, le chef étoilé ou la personne recevant le serment réponds :

*Moi, <Nom du représentant gastronomique> ai entendu ton serment. Je serai le garant de ta parole.
En retour, je te reconnais toi, <Nom du candidat>, comme officiellement élevé au titre de <Titre reçu>.
Puisse-tu servir la Gastronomatie grandement. A table !*

Il est d'usage que la personne concernée reçoive un menu (certificat) ou une carte qui la reconnaisse dans ses fonctions. Ce menu est signé à la fois par le candidat et par celui qui a reçu le serment. Il sert à la fois de preuve et de récompense.

Académie Gastronomocratique Militaire

L'Académie Gastronomocratique Militaire jouit d'une réputation importante toutefois bien moindre que l'Université de Gastronomancie. Elle a pour devise « Force, Bouffe et Honneur ! ». Située à Kalorikke, dans le quartier du Levant, elle est en charge de former les officiers de tous les corps de brigade. C'est aussi là que s'entraînent les vétérans de la brigade faisant du même coup profiter les cadets de leur expérience. Ils font des instructeurs forts appréciés et l'un d'entre eux sert souvent de directeur honoraire de l'École.

Description de l'Académie Gastronomocratique Militaire

L'Académie Gastronomocratique militaire est un bâtiment massif ressemblant à un tournedos au milieu d'une assiette plate, un donjon rond, disposé au centre de la cour d'entraînement. Dans cette même cour, accolée au mur d'enceinte se trouve l'Ecurie, fierté et richesse de l'École tant pour la rapidité de ses coursiers que pour la finesse de leur viande.

Au rez-de-chaussée se trouvent le Hall d'honneur, la Grande Salle, les très grandes cuisines et l'armurerie. Classes et salles d'entraînement, ainsi qu'une bibliothèque sont disposées au premier étage. Les dortoirs, individuels pour chaque année, se situent aux deuxièmes et troisièmes étages. Dans une aile séparée du bâtiment principal sont situés les quartiers de résidence des instructeurs, des cambusiers, de l'état-major et leurs bureaux. Cette aile (de poulet) n'est en principe pas accessible aux élèves.

Le cursus

Les études se déroulent en trois années très riches. Tous peuvent postuler après passage de quelques tests à l'aveugle et une mise sur le grill en compagnie la direction de l'école. En cas de refus de celle-ci, les seuls hommes pouvant justifier leur inscription sont ceux d'un grade équivalent à sergent et possédant au minimum 4 années de service actif. Tous les étudiants de première année sont nommés *aides* et ceux-ci sur le terrain sont les *aspirants*.

Il leur est enseigné l'art militaire : Le maniement des armes culinaires, la stratégie d'auberge, les principes tactiques de positionnement de comptoir, les manœuvres de siège, comment manger rapidement mais aussi la cuisine en milieu hostile et l'art de la survie de tambouille. L'écriture des menus et l'histoire Gastronomocratique (en particulier militaire) sont en option. Les deux premières années visent à compléter l'instruction culinaire. L'année suivante, les aides sont alors amenés à effectuer un stage sur le terrain afin de prouver leur capacité à commander et à servir les troupes en nourriture quelque soient les conditions. Ils deviennent alors des aspirants. Cette épreuve réussie leur vaut une promotion au grade supérieur.

Plusieurs formations spécialisées y sont dispensées : éclairneur de beurre, lancier à fourchette, piquier à brochette, lanceur de couteaux à steak, tirailleur de repas, manipulateur de grande cuillère, assommeur à poêle, porteur d'espadon, cartographe des meilleurs restaurants... Ces formations bien que fortement recommandées sont facultatives les deux premières années et obligatoires la dernière année. Des cours spéciaux de coutellerie, gastro-entérologie, artillerie de produits périmés, échanson et spécialiste en batterie de cuisine sont aussi proposés en option. L'Académie Gastronomocratique Militaire collabore par exemple souvent avec la Guilde de Michel Hein pour obtenir les meilleurs guides touristiques et gastronomiques là où elle œuvre. Des entraînements sont aussi réalisés conjointement avec des prêtres de Kouënne et les rares mages issus de l'Université de gastronomancie.

Kaloriciens

AT	Esq.	Energie Vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Aide Kaloricien							
10	11	18	1	13	10	1D+2 (Fourchette)	6
Aspirant Kaloricien							
11	10	23	2	14	10	1D+4 (Fourchette)	11
Lieutenant Kaloricien							
13	10	28	4	15	12	Variable*	14
Capitaine Kaloricien							
16	8	30	6	16	14	Variable*	18
Vétéran Kaloricien							
16	7	40	7	17	14	Variable*	22

*Sont souvent équipés d'un « couteau » Victor Inox, à lame variable. Voir p.20

La Cathédrale de Kouènn

Description de la Cathédrale de Kouènn

La Cathédrale de Kouènn est un lieu unique au monde et est ouverte à tous. C'est autant une sorte de temple-auberge gigantesque qu'un temple où les fidèles se rendent pour « communier », célébrer la nourriture et son dieu : Kouènn. Elle est située sur la colline dans le quartier du Palais.

Loin de l'architecture habituelle, la cathédrale est une structure de style, d'une forme étoilée à dix branches. Chaque branche est munie de statues et d'un comptoir où les prêtres servent de la nourriture. Chacune est affectée à autant de « spécialités » que sont : les desserts et sucreries, l'eau et les jus de fruits, les breuvages alcoolisés, les fruits et légumes, la viande rouge, la volaille et les œufs, les produits de la mer, les produits laitiers, le pain et les céréales, la dernière branche formant l'entrée des lieux. Le centre de la cathédrale est occupé par une plate-forme où se trouvent les sièges et tables où manger, le tout surmonté par une coupole sous laquelle siège une imposante statue de Kouènn. Cette plate-forme peut tourner elle-même grâce à un système perfectionné d'engrenages afin d'orienter toujours « l'assemblée des fidèles » vers la branche de leur choix.

L'architecture est élancée et épurée jouant sur la hauteur, les couleurs et la lumière. La plupart des murs sont d'ailleurs ornés de vitraux colorés et de sculptures des meilleurs artistes de la Gastronomatie. Sa construction a nécessité pratiquement un siècle complet. Les odeurs alléchantes y sont permanentes.

Au sous-sol se trouvent les catacombes et la crypte gastronomique. Les catacombes furent autrefois une sorte de cimetière privé pour les riches et nobles ayant les moyens de se le permettre. La crypte Gastronomique quant à elle, contient les corps de tous les chefs étoilés du premier âge de la Gastronomatie (Les autres, postérieurs, étant incinérés, leurs cendres résident à la bibliothèque gastronomique).

Dans une chapelle attenante se trouve les tombes des Saints Kriek, Alor et Dikke, sujettes à un pèlerinage incessant de tous les fidèles de la Gastronomatie. Ces tombes sont surmontées d'une statue montrant les trois défunts fondateurs de la ville à la table du banquet qui les réunit enfin. Ce lieu sacré est continuellement éclairé par des torches. La table est toujours couverte d'offrandes de nourriture symboliques. Une petite ouverture au centre du plafond laisse passer la lumière. Celle-ci aboutit au centre de la coupole de la cathédrale où elle est réfléchi par un système de miroirs vers les « lieux de cultes ». De cette façon, la lumière est toujours présente dans les murs de la cathédrale et permet aux « fidèles » de prendre des repas à toute heure.

D'autres « temples » de tailles plus modestes sont disséminés dans la capitale mais souvent dédiés à Adathie, Caddyro, Jord'hun, Keskonspwale, ou plus rarement à d'autres dieux, les autres cultes n'étant que très mollement et moyennement tolérés.

Le cursus

A la Cathédrale sont formés des « prêtres » comme partout, les cours qui y sont donnés sont juste plus « onéreux », orientés uniquement sur la cuisine et généralement mieux réputés qu'ailleurs. Les cours y sont en principe gratuits mais assurer l'admission par un don est plus que conseillé. Bien qu'en principe accessibles à tous, avoir un peu de sang bleu dans ses veines est plus qu'apprécié pour accéder aux études. Aussi bien des filles cadettes nobles se font souvent amende honorable en devenant marminones plutôt que d'attendre un mariage hypothétique. Les courts s'étendent généralement sur 3 ans durant lesquels les novices sont formés à la lecture des recettes étrangères et de textes culinaires anciens, à la nutrition, la calligraphie gothique pour l'écriture des repas, la rhétorique et la philosophie des repas et bien d'autres matières encore. On ne leur connaît aucun miracle, ni prodige particulier et ils ne forment pas de paladins.

« Clergé » de Kouènn

AT	Esq.	Energie Vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Prêtre de Kouènn							
12	12	18	6	14	13	1D+6 (Fourchette)	12
Grand Prêtre de Kouènn							
16	12	23	6	15	14	1D+8 (Fourchette)	20

L'Université de Gastronomancie de Kalorikke

L'Université de Gastronomancie de Kalorikke est le seul et unique établissement de Gastronomancie (aussi appelée par les autres peuples Magie des semi-hommes) officiellement recensé à ce jour. Il n'est point de connaissance ou de découverte arcano-gastronomique ou magico-culinaire qui n'ait trace en ces murs. Elle est située dans le quartier du Levant.

Description de l'Université de gastronomancie

L'Université est visible de très loin de par sa tour centrale d'un blanc cristallin éclatant et le feu du grand barbecue qui éclaire en permanence son sommet. Elle sert donc aussi de phare. Il émane en permanence de ces lieux des lieux de cuisine à des kilomètres à la ronde bien que pas toujours des plus alléchantes. Mais elle est bien plus que cela.

La principale partie, située au rez-de-chaussée à la forme d'une roue à dix rayons, la tour étant au centre de la roue. Bâtiment imposant de par sa magnificence et sa superficie, son édification complète ne nécessita pas loin de 5 générations.

Au centre de la roue, sous la tour se trouve le Grand Hall central richement décoré où l'on débouche au bout du couloir d'entrée principal. Parfois il s'y tient de grandes expositions culinaires. Dans ce Grand Hall se trouvent aussi le Grand Escalier et des stèles de téléportation permettant d'accéder rapidement à plusieurs endroits notamment dans les étages.

Les murs du Grand Hall sont autant de portes donnant accès aux différents rayons. Chaque « rayon » abrite une faculté de gastronomancie correspondant à autant de spécialités culinaires, le dixième étant le couloir d'entrée principal. Ils sont disposés selon les affinités et oppositions particulières qui régissent les différentes spécialités.

Entre chacun de ces « rayons » (non pas de miel) se situent les jardins et serres dédiées aux différentes écoles. Chaque école contient des salles de cours et d'étude, des cuisines moléculaires (laboratoires) et salles d'observation ainsi que sa propre bibliothèque privée. Chaque faculté est dirigée par un recteur qui est souvent le meilleur gastronomancien du royaume de sa catégorie. De ce fait, les recteurs sont souvent choisis comme Conseillers des chefs étoilés quand ils ne le sont pas eux-mêmes. Le pourtour de la roue en elle-même est segmenté selon les rayons en parties égales qui abritent les dortoirs et salles communes des différentes écoles. L'accès aux étages se fait soit par l'escalier soit par les stèles de téléportation.

Au sous-sol s'étendent des installations d'une superficie égale à la roue et où se trouvent les réserves de ~~nourriture~~ composants magiques et salles où sont soigneusement entreposés tous les objets « magiques » telle la sorbetière millénaire ou encore « le-machin-qui-sert-à-faire-des-formes-bizarres-aux-pâtes ».

Un nombre de cages abritant un bestiaire large et varié servant à l'étude des « valeurs culinaires de diverses créatures » mais aussi à la sécurité des réserves et salles d'archives s'y trouve aussi. En effet, ces prisons sont pourvues d'ouvertures magiques qui peuvent s'ouvrir individuellement par la volonté des mages. En cas d'intrusion, cela s'avère un dissuasif fort appréciable.

Le premier étage de la tour abrite la Grande Salle qui sert en temps voulu de salle de réception, de réunion, d'auditorium et surtout de réfectoire.

Au second étage se trouve une bibliothèque particulière où sont rassemblés tous les livres ne trouvant pas place dans les différentes spécialités, les livres dits « généralistes ».

Le troisième étage héberge la Bibliothèque Interdite avec ses ouvrages bannis ou terriblement dangereux pour le non averti. Il s'agit par exemple d'essais de gastronomancie démoniaque et autres recueils de breuvages fatals. Cet étage n'est que rarement visité et est protégé par diverses serrures magiques puissantes. Deux golems de fer à casserole munis de poêles à frire +12 gardent le pallier de l'escalier du troisième étage et ne répondent qu'aux ordres des recteurs.

Les étages entre le troisième et le treizième correspondent à un appartement privé pour chaque recteur d'école. Ils sont selon la règle, installés du plus vieux nommé à ce poste le plus haut au plus récent le plus bas. Il n'est donc pas rare de voir les lieux changer de locataire souvent.

Le quatorzième étage est le siège des appartements et du bureau du directeur de l'université.

Au quinzième et dernier étage brûle la flamme du barbecue éternel de la connaissance, un feu prétendu magique d'une couleur bleutée rayonnant la puissance des gastronomanciens (et les odeurs de rôtisserie) de Kalorikke à des lieues à la ronde. Ce feu guide les égarés vers la ville et éclaire si bien la ville et ses environs qu'il n'est nul besoin d'éclairage public. La lumière qu'il produit prévient aussi de toute tentative d'attaque du bourg de nuit.

Le cursus

Dès le départ il fut décidé que tous ceux et celles ayant démontrés les aptitudes nécessaires à l'apprentissage de la gastronomancie y étaient les bienvenus. Il y avait alors peu de mages pour s'opposer à cela de toute manière. Il n'était pas rare toutefois de voir de nombreux candidats se bousculer chaque année et au fil des décennies un examen d'entrée a dû être mis en place, l'université ne pouvant accueillir qu'une dizaine de recrues chaque année pour des raisons logistiques. (Trop de bouches à nourrir, ça n'aide pas)

Les élèves inscrits ou « recrues » suivent d'abord une première année d'instruction préparatoire et deviennent alors des commis. Ces novices sont alors tenus de passer un an dans l'école de leur choix, ils deviennent alors des initiés. Les initiés ont alors accès à une spécialisation avec l'accord des recteurs qui jugent leurs aptitudes individuelles lors des épreuves de fin d'année. Cette école de gastronomancie restera la leur jusqu'à la fin de leur vie et ils n'auront qu'un accès limité aux sorts des autres écoles en particulier opposées à la leur. Et c'est seulement au bout d'un année supplémentaire ou plus selon le jugement des recteurs, que l'initié peut recevoir le titre de diplômé. La totalité des cours s'étalent donc au mieux sur 3 années d'études intensives tant les domaines et les secrets des arcanes culinaires sont vastes. Les diplômés sont ensuite désignés par le titre correspondant à leur école : « Grand Arcaniste Pâtissier Chocolatier, Haut Poissonnier de combat, Boucher-charcutier de guerre, Grand Fromagicien,... ».

On y enseigne des sorts généralistes pratiqués par tous les gastronomanciens tels que :

Niv. 1 à 4 : Amélioration de la bière brassée, Auto-nettoyage de vaisselle (fonctionne aussi sur les armures), Détection des champignons (y compris les mycoses), Détection du poison, Casse-croute minute, Café Trop Fort, Des confitures, Papa est là !, Purification des aliments, Pruneaux et Pêches, Mauvaise haleine, Purée de pois, ...

Niv. 5 à 10, Digestion ultime, Six sots s'ils sont secs, Légumisation, Crise de Foi (contre les prêtres), Dégelée royale, ...

Notons des sorts propres à l'invocateur gastronomancien : Convocation de « Hé ! L'emmenthal ! », Convocation de Flan (une variante de la cellule géante), Convocation d'Élémentaire de Lard, ...

Boucher-charcutier de guerre			
AT	PRD	Dégâts	PR
14 17	13	2D+2 (Jambon de Guerre)* Sortilèges**	9
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
17	16	45	110

***Jambon de guerre** : Est toujours convoqué bien frais au début d'un combat pour 5PA en un assaut. Peut-être révoqué, abandonné pour faciliter la fuite, consommé à la fin du combat ou offert au vainqueur.

** **Sortilèges** : En plus de sorts de gastronomancie généralistes mentionnés ci-dessus, il utilise des variantes « culinaires » des grimoires suivants : généraliste, combat (niveaux 1 à 7). Capital de 50 PA. 15 en INT, 14 en MagiePhys et en MagiePsy.

- **Pain complet dans ta gueule** : A la place d'un assaut peut tenter cette violente attaque magique (5PA) pour assommer une cible (ép. AT). La cible qui ne parvient pas à esquiver (impossible à parer) sera commotionnée, au sol pour quatre assauts.

Grand Arcaniste Pâtissier Chocolatier			
AT	PRD	Dégâts	PR
12 16	12	1D+8 (Pelle à Tarte) Sortilèges*	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
12	17	50	110

Capital de 50 PA. 15 en INT, 14 en MagiePhys et en MagiePsy.

***Sortilèges** : En plus de sorts de gastronomancie généralistes mentionnés ci-dessus, il utilise d'autres sorts dont il serait difficile de tous les détailler ici.

Voici quelques exemples :

-**Tarte ultime de Ma Grand-mère (avec option « dans ta face »)** : Une variante du Pain complet dans ta gueule (voir ci-contre)

-**Touché par la graisse (Surcharge Pondérale)** : 6PA, ép. Sur 12 : Malédiction sur une cible qui voit sa masse augmenter autant qu'elle devient obèse. Durant une minute : Perte momentanée de -4 CHA. Réduit de moitié les mouvements. Gêne les actions des cibles en armure et vêtements ajustés qu'elle peut endommager (Test de rupture). Redoutable sur la psychologie des elfes et cibles féminines.

-**Paralysie au caramel** : Malédiction 8PA, ép. Sur 14 : cible une zone de 10m de diamètre. Tous ceux qui s'y trouvent ont les jambes coincées dans une gangue de caramel et ne peuvent se déplacer pendant 5 minutes.

-**Boule de glace (à la crème)** : 5 PA, un assaut : Gros projectile de glace gélatineux, parfum au choix qui entoure la cible. Dégâts : 3D+3. Notez la version aux éclats de noisettes avec des dégâts de 3D+5.

-**Eclairs (parfum variable)** : 12PA, quatre assauts. Tous les ennemis sur une aire d'effet de 10m sont frappés par un déluge d'éclairs (souvent au chocolat). Dégâts : 1D+8.

-**Friture express** : 10PA, deux assauts. Invoque 10l d'huile bouillante. Si une cible est touchée, elle subit 4D+2 pts de dégâts sans armure. Une armure métallique et/ou des vêtements amples peut retenir une partie du liquide et continuer à causer des dégâts aux assauts suivants à discrétion du MJ. Redoutable sur les hommes-patates ou depuis des fortifications.

La Maison de Soin de Kalorikke

Description de la Maison de Soin de Kalorikke

Située au nord de la ville, dans un parc de verdure, la Maison de Soin de Kalorikke est un lieu fréquenté par tous les patients de la Gastronomatie. On y vient de très loin pour se faire soigner des maladies gastriques et intestinales rares ou graves, bien que les « soins courants » y soient aussi délivrés.

Si la Maison est de style ancien c'est que cette institution existe en fait depuis l'établissement originel la sur partie nord au bas de la colline qui deviendra plus tard Kalorikke. L'édification de la Maison de Soin débuta pour isoler les malades du reste de la population et faciliter les soins, les gripes intestinales étant monnaie courante à l'époque. Fait notable, il s'agit de la seule construction de la ville avec le palais qui soit alimentée en eau directement par un système complexe de tuyauteries et de pompe de l'eau du Lac Gastronomatique. On ne s'en sert toutefois que rarement de boisson.

Construite en pierres simples, la Maison comporte 6 étages pour une capacité d'environ 300 lits. Des sections de chaque étage sont sujettes à une spécialisation particulière comme la gastrologie, l'entérologie, la stomatologie ou la chirurgie plastique pour obèses... On y trouve encore une section pour les opérations, un local et quelques chambres pour les accouchements.

Une petite partie de l'hôpital délivre aussi des soins aux animaux et au bétail mais dans des proportions minimes par rapport aux soins apportés aux humanoïdes.

Un laboratoire à la pointe de la médecine gastronomique équipé par les meilleurs ingénieurs du pays se situe au premier étage. C'est là que fut inventé le premier vaccin contre la grippe intestinale orque. Nombreuses sont les affections gastriques qui restent encore sans remède et qui y font l'objet d'études poussées. A proximité du laboratoire se trouve la pharmacie qui n'est rien d'autre qu'une grande réserve de salades et autres trucs verts de régime pour les elfes d'herboristerie et de composantes et une grande bibliothèque médicale.

La première annexe de la Maison abrite le sanatorium où sont séparés les malades atteints de pathologies psychiques, le plus souvent contractées suite à l'absorption de champignons, d'alcools de mauvaise qualité ou de produits faisandés. Les chambres y sont isolées par d'imposantes draperies.

Le cursus

La seconde annexe de la Maison est quant à elle réservée à l'école de Médecine Gastronomique et de Premiers Soins. L'École accueille rarement plus de 100 élèves à la fois, toutes années d'études confondues. Les étudiants sont ainsi mis en contact rapidement et efficacement avec la pratique médicale dès le début de leurs études qui s'étendent sur 3 ans. Les premières années les recrues officient souvent comme infirmiers avant de devenir médecins en fin de seconde année puis de continuer vers une voie généraliste ou se spécialiser comme chirurgien gastrique le plus souvent à la fin de la troisième année.

De nombreux accords de partenariat existent entre la Maison de Soins, l'Université de Gastronomancie et l'Académie Gastronomatique Militaire. Ainsi les maladies d'origine magique et les malédictions sont plus souvent laissées aux bons soins de mages guérisseurs et les Médecins ont accès au bestiaire de l'Université. En retour, la Maison de Soins assure le service de l'Infirmerie de l'Université de Gastronomancie et forme des médecins dans les rangs des élèves de l'académie militaire. L'accès à sa bibliothèque et à sa pharmacie est libre pour les soldats qui y sont soignés en priorité.

Pour avoir une idée des statistiques d'un médecin de la maison de soins de Kalorikke, reportez-vous au profil du médecin de bataille, pg6 du Grand Bestiaire des Environs de la Terre de Fangh.

Le district commercial

La guilde des marchands, la place du Marché et ses halles

La Guilde des marchands est un très ancien bâtiment de style rustique de six étages, formé de poutres brutes bois, de pierres et de colombages de torchis. Elle est située dans le quartier du ponant, principal quartier commerçant de la ville. L'impression de chaleur et de convivialité qui se dégage lorsque l'on pénètre ces lieux est là pour mettre en confiance tout négociant potentiel. Les salons du rez-de-chaussée sont en effet autant de lieux où signer de juteux contrats. Des murs de bois simple et de nombreux fourrures, tapisseries et velours sont censés contenir toute la clameur et la fougue des marchands lors de leurs négociations et autres débats commerciaux. Sous ses faux airs de bureaux, -on a d'ailleurs peine à croire qu'une assemblée des Maîtres des Corporations et Guildes se situe là-, ce n'est rien d'autre qu'une auberge très privilégiée pour négociants. La guilde marchande de Kalorikke régent tout le commerce et c'est là que sont prises de très importantes décisions économiques.

Le bureau du Grand Maître de la Guilde se situe au dernier étage. La guilde commerciale dispose encore de ses propres coffres forts au sous-sol, de nombreux services culinaires de comptables de législation commerciale, de son propre pigeonnier et service de coursiers.

A proximité immédiate du siège de la guilde se situent les halles. La disposition au sud est voulue afin de profiter au maximum de l'ensoleillement naturel tout au long de l'année. On y vient des quatre coins du monde pour manger, acheter et vendre les meilleurs produits. Il n'est pas de produit ou de denrée qui soit négociable qu'on ne puisse trouver sur le marché qui déborde largement de la place dans les rues commerçantes. Lieu bruyant et joyeux, la place du marché est animée tous les jours non seulement par les cris radieux des commerçants mais aussi par des musiciens, peintres, troubadours et autres artistes qui viennent y gagner leur pitance.

Les halles sont maintenues à température toute l'année soit par des feux de bois soit par des glacières entretenues d'orbes magiques. Ainsi, les denrées alimentaires sont conservées dans les meilleures conditions et disponibles pratiquement tout au long de l'année. Les odeurs alléchantes et la diversité des produits font de ce lieu un rendez-vous incontournable des gourmands et gourmets. Nombreuses sont les caravanes commerçantes qui ont pour destination finale les halles de Kalorikke.

La guilde du Guide Michel Hein et les autres endroits notables

La guilde du Guide Michel Hein, fondée par le semi-homme du même nom se situe dans une ruelle calme à l'écart du marché. Sa façade recouverte de lierre et de sculptures de pierre rend le bâtiment facilement identifiable. Les étages comprennent des rayonnages accueillant les recueils des meilleurs hôtels, tables d'hôtes, auberges et restaurants ainsi qu'un atelier de cartographie. Ils se font fort de référencer tous les établissements du monde où l'on peut manger et boire puis de les classer. Ce sont en fait des critiques de gastronomie et ce sont eux qui sont la lourde tâche de nommer les cinq chefs étoilés qui formeront le conseil qui dirigera la ville pour 5 ans.

Toujours dans ce même quartier, la Bourse servait autrefois à régler les affaires économiques. Aujourd'hui ressort unique du Grand Financier, la Bourse est devenue une criée commerciale, sorte de relais au marché et musée de l'activité marchande.

La Grande Coutellerie se trouve dans une rue qui porte son nom. Fondée par un certain « Victor Inox », elle jouit depuis du titre de « Fournisseur de la Cour ». Les armes et armures qui y sont forgées sont les plus réputées et ornées de toute la Gastronomocratie bien qu'aussi les plus chères. Toute la marchandise qui provient de là est d'ailleurs estampillée d'une marque « GC » reconnue à travers toute la Gastronomocratie comme gage de grande qualité. Les armures de bataille des gastronomanciens y sont été réalisées dans un alliage spécial unique qui les rendent légères et permet à son porteur de jouter, manger, conserver de la nourriture, lancer des sorts et combattre sans contraintes.

Le district commercial est de par son haut taux de fréquentation le plus riche en auberges et tavernes. Un endroit réputé est "La taverne aux 1000 bières" où l'on peut trouver à toute heure du jour et de la nuit une diversité incroyable de ces breuvages. Blonde, brune ou ambrée, forte ou douce, fruitée ou sucrée, bouchonnée, en grand ou petit format, hydromels et cervoise, il n'y a pas de bière qui ne puisse vous y être servie ! Et quand bien même cela serait le cas, le patron vous dédommagera votre désarroi. Mais soyez certain que dès la semaine suivante vous trouverez chez lui ce nouveau breuvage que vous lui aurez permis de découvrir !

Un autre endroit assez mal vu par honnêtes gens mais réputé et qui ne désemplit pas la nuit est le « cabaret du Val d'Argent ». Sous ce nom prestigieux, tiré d'une bataille glorieuse, il ne s'agit là ni plus ni moins qu'une sorte de « cour des miracles » où se retrouvent tous les malandrins, les pique-assiettes, crève-la-faim et les égarés. On peut y trouver tous les services possibles et imaginables, légaux ou non, des composantes illégales valant des fortunes à une passe pour la nuit avec une courtisane pour quelques sous. Prenez garde si vous franchissez la porte de cet établissement bruyant et animé, car nombreux sont ceux qui en sont ressortis refroidis !

La rumeur veut qu'une Guilde des voleurs possède aussi un siège dans ce quartier. Personne n'a jamais pu attester formellement de l'existence d'une telle organisation et la garde y toutefois est d'ailleurs plus importante que dans les autres parties de la ville à l'exception bien entendu du Palais.

« Couteau » Victor Inox, à lame variable.

Prix : 300 PO

Rupture : Toutes les armes de 1 à 3 car assez fragile à cause des engrenages.

-Se présente comme une sorte de bouclier, rempli d'armes et muni de sangles pour le porter comme un sac à dos.

-On peut en extraire différentes lames courtes rétractiles (qui se manipulent à deux mains pour les semi-hommes).

-Pour utiliser à la fois à le réceptacle-bouclier et une arme, sans se couper, mieux vaut vider entièrement le réceptacle ce qui prends 5 assauts.

	Dégâts(D6)	Malus	Notes
Ouvre-boîte à armure	ID+2	AT-1 PRD-3	Fonctionne comme une hallebarde pour un semi-homme Provoque des jets de rupture sur les armures métalliques
Fourchette géante	ID+4	AT-1 PRD-2	Fonctionne comme une lance pour un semi-homme
Cuillère géante	ID+3	CHA-1 PRD-2	Fonctionne comme un gourdin pour un semi-homme Pratique aussi pour ramer
Couteau de poche	ID+5	AT/PRD-3 CHA-2	Fonctionne comme une épée longue pour un semi-homme
Cure-dent géant	ID+2	CHA-1 AD-1	Fonctionne comme un javelot pour un semi-homme
Réceptacle-bouclier	PR 2	AD-1 AT-2 PRD+1	Peuvent permettre d'arrêter les projectiles sur épreuve AD

+Nécessaire pour manger (couteau, cuillère, bol, fourchette, cure-dent), boîte à amadou et silex inclus.

Le Porc

Le Porc est le nom d'un lieu-dit situé hors de remparts de la ville constitué d'une zone industrielle. Rien à voir avec un porc ! C'est sur la plage immédiate que sont récoltées les crevettes le plus souvent à dos de cheval ou même à pied. Les abords immédiats fleurissent bon la marée et les mauvaises odeurs. C'est un endroit où les tavernes, cantines et autres troquets abondent. C'est là que se retrouvent les ouvriers pour leurs nombreuses pauses dinatoires de la journée.

L'usine de Crevetola

Issue de l'assemblage du trésor des mers et du chocolat le plus fin, la marque Crevetola ne pouvait évidemment pas manquer d'installer une usine de production artisanale dans les environs. Près du tiers de la production mondiale sort annuellement de la succursale de Kalorikke pour le plus grand bonheur de tous les semi hommes. L'usine bien que située hors de la ville fait partie du quartier du Ponant, la marque est omniprésente, sponsor officiel de l'équipe de troll-ball locale et emploie une grande partie de la classe ouvrière des lieux.

La raffinerie

Lieu purement expérimental situé hors de la ville, un goblin c'est mis en tête d'y recycler la nourriture avariée dans une nouvelle forme d'énergie : le pet Troll. Doté d'hangars de stockage, tout le monde est invité à venir consommer mais seuls les trolls et les ogres trouvent l'endroit particulièrement attrayant de par l'abondante nourriture qu'on y trouve. Pour tous les autres, c'est un endroit infect, particulièrement de par son odeur pestilentielle. Doté de nombreux tuyaux et d'installations étranges et trombeuses visant à récupérer les précieuses émanations, d'aucun tentent d'éviter l'endroit de par les explosions qui s'y produisent parfois.

Le vieux quartier

La partie la plus ancienne de la ville est comprise entre le Quartier du Nord et de l'Est. Ces quartiers pittoresques sont formés de rues étroites et de nombreuses ruelles qui en font un véritable dédale pour le néophyte. Nombreuses sont les minuscules échoppes et boutiques dans les rues où l'on peut trouver des pépites de gastronomie et d'artisanat culinaire. On peut aussi y voir les vestiges de la capitale du premier temps comme le vieux temple ou un pommier à cidre pluri-centenaire par exemple.

Les artistes en ont fait leurs quartiers de prédilection pour leurs œuvres les plus diverses. Le Salon Dame Jeanne, leur auberge préférée a d'ailleurs pignon sur rue dans le quartier Est. Il y règne une chaude ambiance jusque tard dans la nuit. Haut lieu de rencontre multi-culturel et multi-disciplinaire, certains y viennent seulement en quête de la dite bouteille et la substantifique moelle. Au dire de certains toutefois, on n'y vendrait pas que de la nourriture et de la boisson... Un ménestrel kalorien renommé du nom de Mikie Brandt y a ses quartiers. Ses succès sont connus dans toute la terre de Fangh tels que : « Non, rien de rien, non, je ne jette jamais rien », « Quiche au rat », « C'est ma cuillère » ou encore « Ne partez pas sans moi, ou alors marchez moins vite ! ».

Mais si l'on cherche beaucoup plus renommé et chatoyant que le Salon Dame Jeanne, on trouve l'Opéra Divin. Cet édifice est en fait l'ancien palais gastronomique. Jugé trop vieux et trop petit, ses cuisines dépassées, le conseil décréta la construction de l'actuel palais gastronomique. Soucieux de ne rien laisser à l'abandon, le reste des salles fut remanié au cours de travaux afin de devenir scènes, coulisses et salle de théâtre.

Du palais originel, seules restent la façade d'époque ainsi que d'anciennes chambres reconverties en loges. Un maximum des bas-reliefs représentant des scènes de pic-nic originaires de l'ancien palais a été sauvé et réincorporé dans la nouvelle architecture. Rien que les rideaux de la scène à eux seuls coûtent l'équivalent d'un petit fort. C'est dire au combien ce bâtiment est richement orné. La salle peut accueillir et nourrir lors de cafés-spectacles près de 1000 spectateurs répartis dans un parterre et deux balcons. En outre, on y trouve les traditionnelles baignoires et une loge gastronomique. De par sa capacité à attirer de grandes foules, la garde y est bien entendu fortement accrue lors des représentations. L'acoustique est au dire de tous la meilleure du continent. Tous les opéras et pièces classiques y ont un jour été présentés ne manquant pas d'avoir parfois recours à de subtils tours de gastronomancie ou à la mécanique afin de rehausser l'action de certains effets spéciaux. De folles légendes et rumeurs font partie du folklore lié à l'opéra. En effet, qui n'a jamais entendu parler du mythe du « Fantôme de l'Opéra » ?

La prison de Kalorikke est aussi située dans ce quartier. C'est un lieu sinistre où les rares chants que l'on peut percevoir sont des cris de souffrance. Véritable place forte, autant que forteresse, il est aussi difficile d'y entrer que d'en sortir tant la garnison y est nombreuse et bien entraînée. Il n'est pas rare de voir l'un ou l'autre Hiérarque pénétrer les lieux à des fins d'interrogatoires et les sales de tortures des sous-sols sont autant de moyens d'obtenir des aveux. On y trouve toutefois une chapelle pour tous ceux qui chercheraient leur repentir dans la foi. Les châtiments les plus courants qui y sont infligés vont du jeûne à la mort par manque de nourriture en passant par l'arrachage de langue et de dents, l'ébouillement, le passage à la rôtisseuse ou la gastroplastie forcée...

On y trouve aussi une échoppe étrange : la librairie de Zola. Sa propriétaire est continuellement drapée de la tête aux pieds vous n'apercevrez même pas son visage et encore moins son regard. Et pour cause : c'est une gorgone ! Quelques malheureux en quête de curiosité ont bien tenté de lui arracher son voile et font maintenant de magnifiques statues d'un réalisme époustoufflant ! Pour peu que vous respectiez l'intimité de la propriétaire des lieux, vous y dénicheriez probablement quelque vieux grimoire intéressant.

C'est aussi dans le vieux quartier que l'on trouve l'enclave des ogres et des trolls. Assez mal entretenu, c'est un quartier assez sale et pestilentiel par fortes chaleurs. Souvent dénigré et considéré comme un taudis par les instances de la ville, nombreux sont les habitants qui sont heureux de les y trouver pourtant. De par l'apport considérable de force physique qu'ils apportent à la protection de la ville mais aussi par leur capacité à ingérer presque n'importe quoi, ils diminuent de manière confortable la quantité de déchets alimentaires à évacuer !

Gorgone Zola			
AT	PRD	Dégâts	PR
16	12	1D+8 (Griffes)	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
12	17	50	100

Zola a les Traits particuliers Surnaturel et Légende

Pétrification : Pour user de son pouvoir, la gorgone doit faire face à un adversaire à visage découvert pendant 3 assauts. En le fixant, elle va peu à peu le pétrifier. Il n'y a pas de résistance magique possible et une cible pétrifiée est considérée comme morte. Seule Zola peut y remédier et elle est généralement volontaire car pacifique et désireuse de préserver son secret.

Sur la rive sud du Vieux Quartier on trouve enfin le stade de l'équipe de troll ball locale — Les Roule-Jambons- qui arbore le rose-rouge caractéristique de leur sponsor : l'usine de Crevetola. C'est un lieu de franche gouaille, où les tourtes, les hot-dogs et autres cornets de frites se vendent à foison accompagnés de bière abondante. Les soirs de matchs, le quartier grouille de monde. Le reste du temps c'est plus calme même si le stade sert aussi parfois de lieu de meeting pour l'une ou l'autre foire au boudin (celui de Valtordu y est très connu et apprécié).

Les quartiers d'été

Situés non loin au sud de Kalorikke, ils ne font pas pour autant vraiment partie de la ville mais plutôt de ses faubourgs immédiats car ils débordent des remparts. Les quartiers d'été sont en effet situés sur le bord du lac gastronomatique tout proche. Les familles s'y retirent à la belle saison ou pour prendre un peu de repos et jouir du calme lors d'un pic-nic. Bien que modestes, les maisons qui s'y trouvent n'en restent pas moins conviviales. Il n'est pas rare que des nobles ou des fonctionnaires ne s'y rendent aussi simplement que pour avoir le plaisir d'y séjourner quelques temps. On y trouve même un contingent de gardes et de serviteurs, le plus souvent au repos dans des proportions moindres qu'en ville bien entendu.

Un édifice officiel s'y trouve. Il ressemble à un merveilleux de marbre blanc aux lignes zébrées de chocolat en marbre brun, gracieuses et épurées. Un globe rouge à son sommet (la « cerise ») porte l'étendard gastronomatique quand l'un ou l'autre chef étoilé y loge. Le soir, il n'est pas rare de voir la lumière de la lune refléter la somptueuse demeure à la surface des eaux calmes, bleues et limpides du lac, donnant à la scène un caractère presque féerique. A l'arrière de la bâtisse se trouve une gigantesque terrasse donnant sur le lac, munie d'une pergola où de nombreux membres du conseil ont apprécié de prendre leurs repas en famille. Il n'est pas rare que des soirées mondaines s'y tiennent à la belle saison.

Cette résidence sert parfois d'abri de chasse au printemps et à l'automne car le gibier à plumes et à poils y est abondant et préservé. L'outarde marinée au vin est un plat exclusivement destiné aux grands chefs et à leurs invités. A proximité se trouve d'ailleurs un minuscule coteau de vignes dont la production en vin est destinée seulement à la table gastronomatique. Se voir offrir une bouteille millésimée de la cuvée Gastronomatique est rare car cela constitue un cadeau précieux et très apprécié.

Non loin de là se trouvent aussi quelques étangs et bassins artificiels alimentés par les eaux du lac et servant à la pisciculture. Les harengs à la mode Gastronomatique sont un met réputé et raffiné à la cour et s'affichent à la carte de nombreuses auberges comme une spécialité culinaire de la ville de Kalorikke.

La nature environnante est luxuriante mais laissée aussi naturelle que possible. On y découvre encore une grande roselière qui sert parfois à la tannerie locale, et un embarcadère pour les excursions sur le lac et une petite plage privée isolée dans un lagon du lac.

Le temple du mal alimentaire

Situé en dehors de la ville, il s'agit d'un discret bâtiment austère. Construit de pierres grises taillées de manière abrupte et qui n'est guère plus haut d'un seul étage, il n'attire pas l'attention et pourtant...

Les spécialistes qui y officient prônent un nouveau régime (politique) : la république. Ce groupuscule existe depuis les tous débuts de la gastronomie. Il est né de la volonté de l'agitateur Arès Publica qui unit les groupes de dissension au sein du pouvoir qui refusent de voir le pouvoir revenir aux mains seules du Conseil des chefs. Le groupe porte d'ailleurs hommage à son fondateur car ses partisans ont cru bon de nommer de son nom son idéologie « particulière et novatrice ». Bien qu'officiellement anéantie depuis longtemps et ses dirigeants actuels aux arrêts, le groupe existe toujours sous d'autres noms comme : Le Cercle pour l'Unité Globale ou encore le Front de Libération Populaire bien que sa dénomination officielle soit Le Cercle de la Diète Ethique mais il est surnommé par tous ses détracteurs « Temple du Mal alimentaire » tellement il est honni de la majorité de la populace.

Le Temple du Mal alimentaire prône un équilibre alimentaire succinct et limité, porté sur les privations plutôt que sur la débauche de nourriture et de luxe habituelle. Il entretient des notions de solidarité comme les colis alimentaires et les aides humanitaires qui semblent totalement absurdes à la plupart de ses détracteurs.

Quelques reliques et artéfacts issus du Trésor de Kalorikke

Baies d'abondance

Ces petits fruits d'un jaune éclatant au goût doux et sucré ne poussent que sur de très rares arbustes des régions montagneuses. Malgré le fait qu'elles soient si difficilement accessibles, elles possèdent deux particularités très intéressantes qui leur donnent leur attrait. Premièrement, leur temps de conservation est incroyablement long à cause du climat très froid dans lequel les fruits poussent, cela permet de faire des réserves colossales et serait le grand secret pour maintenir de longs sièges. Deuxièmement un seul de ses fruits peut nourrir et abreuver une personne pour une journée entière. Malgré cela, les semi-hommes en font un mets de choix à consommer sans modération en signe d'opulence.

Bêche à Mel

Certains la nomment aussi la bêche à miel mais nul ne sait plus pourquoi ce curieux objet est stocké là et encore moins à quoi il peut bien servir. La seule certitude c'est qu'il attire la convoitise et qu'il est entreposé là depuis fort longtemps.

Ceinture de l'Archibuc Archibald D'Aquin

Un très grand homme que le semi-homme Archibald D'Aquin. Il combattit à la bataille du Val d'argent où il est dit que le surplus d'énergie magique stocké dans cette ceinture fut décisif pour lancer l'incantation finale. Archibald s'étant fait tuer dans le carnage du champ de bataille lors de la poursuite des troupes qui suivit, cette ceinture a été égarée et plus personne n'en a jamais entendu parler. On suppose que les troupes ennemies l'auraient emportée.

Dague à deux mains

Destin étrange que celui de cet objet. A l'origine conçu par un semi-homme comme une lance assez banale un étrange concours de circonstance en fit un puissant artéfact. En effet, il y avait en son temps un grand démon qui se voulant invincible avait pris la peine de placer sur lui un enchantement spécial. En effet, tant que celui-ci pouvait voir ses ennemis et que ceux-ci avaient l'intention de le tuer, ils ne pourraient rien contre lui. Persuadé d'avoir trouvé là une parade inébranlable, le démon de grande taille se targuait de régner pour l'éternité. Hélas pour lui, sa fin fut aussi tragique que son plan était infailible. Il se fit donc que notre brave hobbit vint un jour à se reposer avec sa lance dans une auberge. Le démon passant par-là, se dit qu'il serait bon de profiter des lieux pour s'abreuver gratuitement avant de saccager les lieux. Tuer à mort il ne vit pas le semi-homme qui mangeait derrière lui, sa lance posée entre banc et table. Glissant en se relevant, voilà que notre cher démon s'empala lamentablement sur la lance et mourut sur le coup. Le semi-homme qui fut porté aux nues de par son exploit, soucieux de garder l'anonymat, jugea qu'il serait préférable de se débarrasser rapidement de l'objet pour continuer à jouir de sa quiétude bon enfant. Il jeta donc la lance qui fut bien plus tard retrouvée par un ranger. D'aspect étrange, il adopta l'arme et eu très vite la réputation de posséder la seule « dague à deux mains » de toute la terre de Fangh. Pourtant depuis le jour où elle occis un démon, cette dague a capté l'essence de celui-ci. Elle décuple en effet la force de son porteur et est dit-t-on capable de tuer un démon d'un seul coup. Cet objet étrange aurait été vu il y a peu dans la Gastronomatie...

Orange du Marchand

L'Orange du Marchand aurait été découverte par un certain Albert du Marchand qui lui aurait donné son nom... Il s'agit d'un fragment d'ambre gros comme le poing qui contient un moustique pluri millénaire. Une prophétie veut qu'il ait aspiré dans les temps anciens le sang d'un antique et effroyable monstre et qu'un rituel adéquat permettrait de l'invoquer. Cela vous semble parfaitement débile ou ça vous rappelle quelque chose ? C'est normal. Toujours est-il que si l'objet venait à tomber entre de mauvaises mains cela pourrait s'avérer catastrophique.

Pierre de Rosette

Objet curieux qui a fait la fierté d'une famille la Pierre de Rosette de Lion produit comme son nom ne l'indique pas le délicieux salami pour porc de Thon (du nom du village dont la famille est originaire) lorsqu'on la caresse dans le sens du poêle (comprenez qui pourra). Ces fines et succulentes tranches ne suffiront pas pour remplir un estomac affamé mais n'ont pas leur pareil pour égayer une table. Il s'agit d'un objet très recherché par les semi-hommes autant que les ogres de par sa capacité à produire de la nourriture sans rien faire.

Poêle Témal

D'aucuns prétendent qu'il existe plus d'un seul exemplaire de cet objet mais personne n'en a la preuve. Cet ustensile muni d'un très long manche est un espadon redoutable qui n'a pas son pareil pour cogner promptement quiconque se retrouverait à portée. Elle aurait notamment servi lors de la prise de pouvoir des Moriacs et des historiens vont même jusqu'à dire qu'elle est suffisamment puissante que pour assommer en une seule frappe non moins qu'un dragon ou un golbarg.

Notes pour les MJ uniquement

Joueurs passez votre chemin !

Vous tenez vraiment à savoir où se situe Kalorikke ? Si vous tenez à avoir mon avis... Elle sera parfaitement située sur l'embouchure du fleuve partant du Lac Aspousser pour rejoindre la Crique des Pirates Mauves au nord des Jungles d'Ammonka. MJ, libres à vous de la situer ailleurs, ce document est écrit dans un but d'avoir un maximum de flexibilité surtout si malgré mes indications, le joueur que vous êtes vient de lire ceci ! Non mais !

Vous voulez des idées de scénario en plus ? Bon, voilà, vous êtes servis :

Qui a volé l'orange du marchand ?

Les aventuriers sont donc envoyés à Kalorikke pour enquêter le plus discrètement possible sur la disparition de « l'orange du marchand » depuis la chambre forte du palais buccal pourtant réputée intiolable. Serait-ce l'œuvre de la vengeance d'un chef étoilé qui aurait perdu une étoile ou d'un gastronomancien qui aurait entendu parler de cette prophétie dans quelque vieux grimoire ? Tout ça, c'est au MJ d'en décider...

Qu'est-ce que la bêche à miel ?

Cet objet stocké depuis des décennies dans un recoin du trésor buccal a depuis longtemps été oublié. Pourtant c'est un objet de grande valeur qui servirait à invoquer et/ou asservir des... abeilles dont la mythique abeille d'or ou encore Abeillezilla. Il produirait aussi un miel délicieux et rassasiant avec l'incantation adéquate. Qu'est-ce qui est vrai ? Cela est depuis longtemps oublié mais un membre éminent de l'Université de Gastronomancie a engagé les joueurs pour enquêter...