Minigioco cucina (DnD 5e)

Questo minigioco può sostituire occasionalmente un semplice tiro di Sopravvivenza.

I tuoi pg potranno cimentarsi in una sorta di sfida contro loro stessi per riuscire a trovare ingredienti e cucinare una vera prelibatezza (o quantomeno un piatto mangiabile).

Le sfide presentate sotto sono pensate per un party di liv.5 o 6, ma è possibile adattarlo con facilità a livelli più bassi.

Il minigioco è diviso in due macro fasi: approvvigionarsi e cucinare.

Fase 1: Approvvigionamento

Questa fase si divide in base a quello che i pg decidono di fare: Raccolta o Pesca. Ogni pg può farne solo una nel tempo che ha a disposizione.

- Raccolta

I pg possono trovare erbe aromatiche, tuberi selvatici, funghi, verdura o frutta in base al luogo in cui decidono di cercare.

- **Prateria/campo aperto**: la raccolta è più comune, ma non ci sono pericoli
- **Limitare del bosco**: la raccolta è migliore, ma ci sono piccoli pericoli
- **Fitto del bosco**: la raccolta è proficua, ma ci sono sicuramente pericoli

In ogni caso, i pg possono effettuare una prova CD10 di (se riuscita hanno vantaggio alla prova successiva):

Sopravvivenza -> se riuscita capiscono dove possono trovare il raccolto migliore

Percezione -> se riuscita vedono meglio tra l'erba alta e i cespuglietti

Natura -> se riuscita riconoscono senza difficoltà il tipo di raccolto senza rischiare intossicazioni o avvelenamenti

Prateria/campo aperto

Nessun pericolo nella raccolta, ma i pg trovano solo Erba aromatica comune (vedi tabella Tipo di raccolto).

Limitare del bosco

I pg vengono intralciati da rovi, rami con spine e dal sottobosco difficoltoso. Ne escono con 2d4 danni taglienti. La raccolta è più difficoltosa, ma i pg trovano più di un elemento (tirano 2 volte il d4 sulla tabella Tipo di raccolto).

Fitto del bosco

I pg incontrano un branco formato da 7 Lupi e 1 Lupo feroce. Se riescono a cacciarli o a sconfiggerli la raccolta potrebbe essere più proficua (tirano 1d8 sulla tabella Tipo di raccolto).

1d8	Tipo di raccolto
1	Erba aromatica comune - Ottima come spezia, dona un po' di sapore alle pietanza
2	Fiore delizioso - Questo fiore acidulo, se cucinato con il pesce, è in grado di salvare una pietanza cucinata in maniera mediocre
3	Insalata selvatica - Splendido companatico servito per variare il gusto su un unica portata
4	Tubero selvatico - Spezzettato e cucinato assieme ad altro è capace di risollevarlo anche un piatto cucinato in maniera pessima
5	Frutto dolce - Questo frutto può essere mangiato anche da solo, nel caso dona a una persona il beneficio di un pasto completo
6	Radice curativa - Questa radice viola non ha sapore, ma se cucinata a dovere come condimento dona sollievo da ogni pensiero durante la notte. Da quando si svegliano il giorno successivo, pg non possono essere spaventati per le successive 24 ore
7	Funghi eccezionali - Questi funghi sono ottimi anche cucinati da soli. Se affiancati a un altro cibo si sposano sempre bene e conferiscono 10 PF temporanei quando i pg si sveglieranno dal prossimo riposo
8	Driade benevola - Indica ai pg dove trovare i risultati 6 e 7

- Pesca

I pg possono pescare e talvolta trovare qualche oggetto dimenticato da tempo sul fondo del fiume.

I pg descrivono come si preparano. In base a quello possono effettuare una prova CD10 (se riuscita hanno vantaggio al tiro di pesca):

Sopravvivenza per trovare il posto migliore dove pescare

Natura per capire il comportamento dei pesci

Rapidità di mano per preparare in tempo amo e lenza

I pg tirano 1d20 senza modificatore e lo confrontano con la tabella Tiri di pesca

1d20	Tipo di pesca
1	L'amo si perde, la lenza si rompe
2	L'amo si perde, la lenza si rompe
3	L'amo si perde, il pg pesca un grosso sasso con una forma strana
4	L'amo si perde, il pg pesca un grosso sasso con una forma strana
5	La lenza si rompe, il pg pesca un pugnale/lama arrugginito
6	Il pg pesca un pesciolino minuscolo
7	Il pg pesca un pesciolino minuscolo
8	Il pg non pesca nulla (può ritentare)
9	Il pg non pesca nulla (può ritentare)
10	Il pg non pesca nulla (può ritentare)
11	Il pg pesca un pesce piccolo; non basterebbe come portata per saziare davvero una persona
12	Il pg pesca un pesce modesto; c'è cibo sufficiente per 1 persona
13	Il pg pesca un pesce modesto; c'è cibo sufficiente per almeno 1 persona
14	Il pg pesca un pesce medio; c'è cibo sufficiente per 2 persone
15	Il pg pesca un pesce medio; c'è cibo sufficiente per 2 persone
16	Il pg pesca un pesce modesto; c'è cibo sufficiente per 3 persone
17	Il pg pesca un pesce modesto; c'è cibo sufficiente per 3 persone
18	Il pg pesca un pesce grande; c'è cibo sufficiente per 4 persone
19	Il pg pesca un pesce grande; c'è cibo sufficiente per 4 persone
20	Il pg pesca un pesce modesto che nel momento che viene estratto viene assalito da un pesce ancora più grosso; c'è cibo per almeno 5 persone

Fase 2: Cucina

I pg descrivono come preparano gli ingredienti. In base all'approccio, possono fare una prova di caratteristica (CD12), se superata avranno, per ogni prova riuscita, un bonus di +1 sul verdetto finale:

Rapidità di mano per tagliare, sbucciare o sfilettare con precisione

Natura per utilizzare gli ingredienti in maniera opportuna

Percezione per riuscire a capire e gestire la cottura, il fuoco e tutti gli elementi in gioco

1d6	Verdetto finale
1	Rovinato - Il piatto è immangiabile; bruciato, cucinato male e il connubio di sapori è pessimo
2	Pessimo - Il piatto è appena commestibile. I pg passeranno una pessima nottata (svantaggio al primo tiro il giorno successivo)
3	Mediocre - Il piatto è mangiabile, ma insipido. Niente di speciale
4	Buono - Il piatto è più che accettabile, anzi, meglio tenere a mente la ricetta o gli ingredienti. I pg passeranno una buona nottata (vantaggio al primo tiro il giorno successivo)
5	Ottimo - Il piatto è squisito, i sapori si amalgamano alla perfezione. I pg ottengono 10 PF temporanei quando si svegliano il giorno successivo
6	Eccezionale (solo se c'è abbastanza cibo per tutti) - Il piatto è meritevole di essere servito a un nobile dal palato sopraffino. I pg ottengono 10 PF quando si svegliano il giorno successivo e Ispirazione
7/9	Impossibile (solo se c'è abbastanza cibo per tutti) - Il piatto è fuori dal comune e il processo è chiaro. I pg ottengono 10 PF quando si svegliano il giorno successivo e Ispirazione in più, se meditano di testare, riprovare e riprodurre la ricetta, potrebbero venderla per almeno un centinaio di monete d'oro a qualche taverna/cuoco o anche ottenere vantaggio a una prova di Persuasione con una persona a cui l'hanno appena servito