



DUNGEONS & DRAGONS

Festín de héroes
**SABORES DEL
MULTIVERSO**

EL LIBRO DE COCINA OFICIAL DE D&D

KYLE NEWMAN • JON PETERSON • MICHAEL WITWER • SAM WITWER

minotauro

DUNGEONS & DRAGONS®

Festín de héroes
SABORES DEL
MULTIVERSO

EL LIBRO DE COCINA OFICIAL DE D&D

KYLE NEWMAN • JON PETERSON • MICHAEL WITWER • SAM WITWER

RECETAS DE ADAM RIED

FOTOGRAFÍAS DE RAY KACHATORIAN

minotauro



Titulo original: *Heroes' Feast Flavors of the Multiverse: An Official D&D Cookbook*

Wizards of the Coast LLC. Dungeons & Dragons, su logo, D&D, y el signo "&" en forma de dragón son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en EE.UU. y en otros países.

Copyright del texto e ilustraciones © 2023 Wizards of the Coast LLC. Todos los derechos reservados.
Copyright de las fotografías © 2023 Ray Kachatorian

Todos los personajes de este libro son ficticios. Cualquier parecido a personas reales, vivas o fallecidas, es pura coincidencia. Todos los personajes, nombres de personajes, rasgos distintivos y el resto de marcas registradas de Wizards son propiedad de Wizards of the Coast LLC.

Publicado en Estados Unidos por Ten Speed Press, un sello de Crown Publishing Group, división de Penguin Random House LLC, New York. TenSpeed.com

Ten Speed Press y el colofón de Ten Speed Press son marcas registradas de Penguin Random House LLC.

Tipografías: Jim Parkinson's Tiamat, Edward Benguiat's ITC Barcelona, P22 Type Foundry's P22 Declaration Pro, and Ahmet Altun's Harman

Director editorial: Aaron Wehner
Editores: Shaïda Boroumand y Claire Yee
Producción: Doug Ogan y Natalie Blachere
Directora de arte y diseñadora: Kelly Booth
Directora de fotografía: Emma Campion
Diseño de producción: Mari Gill y Faith Hague
Responsable de producción: Dan Myers
Color: Jane Chinn
Retoque fotográfico: Tamara White
Asistente de fotografía: Jeff Johnson
Localización: Castello di Amorosa Winery
Estilista culinario: Nicole Twohy
Asistentes estilismo culinario: Genesis Vallejo y Allison Fellion
Estilista de utilería: Glenn Jenkins
Asistentes estilismo de utilería: Zach Wine y Cindy Chesney
Correctora de estilo: Deborah Kops
Correctora: Linda Bouchard

Indexador: Ken DellaPenta
Publicista: Lauren Ealy
Marketing: Ashleigh Heaton
Equipo de: Paul Morrissey
Ilustraciones: Conceptopolis, LLC
Ilustraciones de los personajes: Simon Taylor
Decoración: Marisa Kwek and Kelly Booth

© Traducción de Jaume Muñoz Cunill, 2024

Publicación de Editorial Planeta, SA. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.
Copyright © 2025 Editorial Planeta, SA, sobre la presente edición.
Reservados todos los derechos.
Revisión: dtm+tagstudy

ISBN: 978-84-450-1904-7
Depósito legal: B. 13.959-2024
Printed in EU / Impreso en UE

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías. Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



Inscríbete en nuestra newsletter en:
www.edicionesminotauro.com
Facebook/Instagram: @EdicionesMinotauro
Twitter: @minotaurolibros



CONTENIDOS

XI ♦ INTRODUCCIÓN XII ♦ ACERCA DE ESTE LIBRO: FANTASÍA CULINARIA
XV ♦ MUNDOS DE SABOR

1 ♦ EL PORTAL BOSTEZANTE

35 ♦ LA ROCA DE BRAL

65 ♦ SOLAMNIA

95 ♦ PERDIDOS EN EL REINO ESPACIAL

123 ♦ RAVENLOFT

153 ♦ SIGIL

181 ♦ EL FEYWILD

208 ♦ EPÍLOGO: JUGAR CON LA COMIDA 210 ♦ AGRADECIMIENTOS
213 ♦ ACERCA DE LOS AUTORES 214 ♦ ÍNDICE ALFABÉTICO

ACERCA DE ESTE LIBRO: FANTASÍA CULINARIA

Dungeons & Dragons es un juego basado en la imaginación, y este juego también. Pero incluso la imaginación se inspira en la realidad, y los mundos de D&D no son una excepción. Desde bulliciosas ciudades portuarias a extensos parajes pastorales, el juego está lleno de influencias del mundo real, y lo mismo pasa con la comida que pueden obtener los aventureros. Tanto si tu personaje frecuenta las tabernas de los Reinos Olvidados, los castillos de Greyhawk o los bosques de Krynn, es bastante probable que veas algo en la carta que te resulte familiar. Eso es porque las carnes asadas, los cereales sustanciosos y las verduras aderezadas son tan ubicuos en el multiverso de D&D como en nuestro mundo. Las diferencias principales vienen de los ingredientes específicos que se utilizan y la forma en la que se preparan.

Al intentar dar vida a cualquier aspecto de D&D, es posible que te plantees si es viable. Tal vez te preguntes: «¿Necesito conjuros, objetos mágicos o ingredientes místicos para preparar esto?». No te preocupes... la respuesta es: «no». El equipo de chefs y redactores se han pasado incontables horas asegurándose de que cada plato sea fiel a su mundo de D&D, pero también de que sea posible prepararlo con ingredientes y técnicas disponibles en el nuestro. Incluso hemos consultado al gran archimago Mordenkainen, que nos ha asegurado que nuestros sustitutos y técnicas alternativas «normalmente mejoran el plato» (teniendo en cuenta lo cascarrabias que es, eso es un gran elogio viniendo del Lord Mago de Greyhawk). Si en la receta original se dice que utilices rote, aquí te daremos un sustituto análogo razonable, como carne de ternera de primera calidad. La leche de oso lechuzas tal vez te resulte difícil de encontrar, pero no tanto el suero de mantequilla, que ofrece un sabor y una textura similares. Y aunque los arenques de la Roca de Bral tienen un sabor único, el arenque ahumado del Atlántico Norte es un sustituto adecuado. En definitiva, para esta colección de recetas hemos intentado recopilar y seleccionar los platos más destacados del multiverso de D&D, adaptarlos a nivel de sabor y viabilidad de preparación, y presentarlos de modo que

incluso un chef de nivel 1 pueda prepararlos con éxito. En definitiva, nuestro chef maestro no solo ha conjurado recetas fáciles de seguir, sino que además ha añadido unas prácticas notas del chef, que te guiarán por todos los pasos del viaje.

Equipo de aventuras

Al igual que la guarida de un lich, una aventura culinaria tiene un gran potencial, tanto para la recompensa como para el desastre. Solo tendrás alguna posibilidad de sobrevivir con una buena dosis de habilidad, perseverancia, precaución y suerte. Pero antes de embarcarte en esta aventura, necesitarás el equipo adecuado. Así como los guerreros tienen sus espadas y escudos y los magos tienen sus bastones y sus libros de conjuros, los que practican las artes culinarias también requieren los complementos correctos para tener éxito en su gesta. Aquí tienes algunas herramientas que te ayudarán a completar esta aventura, y de paso tal vez también a subir de nivel:

- Bandejas de horno
- Batidora
- Boles de cocina
- Cacerolas
- Cocotte o sartén para saltar
- Coctelera y mano de mortero de coctelería
- Colador
- Cuchillo de chef
- Escurreidor
- Espátulas
- Molde de magdalenas
- Molde para pan
- Papel para horno
- Pelador
- Pincel de cocina
- Prensa de ajos
- Procesador de alimentos
- Rallador de queso
- Rasqueta
- Rejillas
- Robot de cocina o batidora eléctrica de mano
- Sartenes antiadherentes y de hierro fundido
- Tazas y cucharas para medir
- Tartera
- Utensilios estándar de cocina, como cucharas, pinzas, batidor de varillas





The Inn of the Last Home

Main Road, Last Home (North) Solace

food

4 stl	Rabbit, mustard-rubbed and long rice	5 stl
3 stl	Pheasant with breads and wine gravy	6 stl
1 stl	Shrimp (Targis style)	7 stl
2 stl	Twice-fried sausages & twice-baked potatoes	5 stl
1 stl	Tika's Stewed Woodchuck with seasonal roots	5 stl
3 stl	Quince cheese hand pie	3 stl
2 stl	Honeyed fig tarts	2 stl
3 stl	Sour cream Walnut-Cake by the slice	2 stl
3 stl	Dortberry pie by the slice	2 stl
3 stl	Sliced fruits and fresh cream	1 stl
3 stl	Kender kiffles	2 stl
3 stl	Quith na Table wash	On the house
4 stl		(as long as you're drinking)

drinks

Food (for the table) 2 stl



Food
Mutton meat
Wild fruit
Wine
and other

MUNDOS DE SABOR

Dungeons & Dragons cuenta con numerosos escenarios de campaña. Tradicionalmente, cada uno de ellos se basa en un planeta o un reino, con su historia, su mitología, su cultura y, por supuesto, su identidad cultural. Este libro de cocina explora diversas localizaciones de este vasto multiverso, y las recetas se organizan a partir de estos lugares. Si bien estas localizaciones fueron creadas para la acción y la intriga, también aportan sus propios ingredientes, tradiciones y técnicas, que prometen grandes aventuras culinarias. Los principales lugares incluyen:

Reinos Olvidados

Reinos Olvidados es un universo de fantasía épica lleno de personajes memorables, lugares característicos y una mitología muy completa. Este extenso y diversísimo escenario de campaña, creado por Ed Greenwood, se extiende por el planeta Toril, parecido a la Tierra. Hay varios continentes, el más famoso de los cuales es Faerûn (bajo el cual se extiende la Infraoscuridad). Ofrece topografías vastas y eclécticas, llenas de ciudades y puertos de estilo medieval. Faerûn cuenta con algunas de las regiones más famosas del juego, como la Costa de la Espada, Amn, Calimshán, Cormyr, las Tierras de los Valles, el Valle del Viento Helado y Zhay, además de las ciudades legendarias de Puerta de Baldur, Puerto Cálim, Nuncainvierno, Aguas Profundas y la famosa metrópolis de Menzoberranzan, en la Infraoscuridad. La cocina de Toril es tan variada como el propio universo: desde platos inspirados en la Europa medieval a sabores derivados de Asia y de las Américas.

Dragonlance

Un imaginativo universo de alta fantasía desarrollado por Tracy Hickman y Margaret Weis, con montañas púrpura, senderos de vegetación frondosa, lagos cristalinos y dragones de todos los colores. A pesar de su belleza natural, su planeta Krynn es un mundo aislado por la guerra. Aquí escasea la magia, y los humanoides suelen estar a merced de dragones y criaturas

dracónidas. Algunos buscan la armonía y el equilibrio cósmico, otros ansían el control y la dominación. Ansalon es el más conocido de los cinco continentes del planeta y en él se hallan muchos de los famosos lugares que aparecen en las exitosas novelas, como Istar, Kalamian, Pax Tharkas, Qualinost, Qué-Shu, Silvanost, Solace, Solamnia, Tarsis y Xak Tsaroth. La alimentación de este exuberante mundo va desde la comida de taberna europea a los sabores intensos de Asia.

Spelljammer

Spelljammer, diseñado originalmente por Jeff Grubb, es un entorno totalmente único que trasladó Dungeons & Dragons a las estrellas, permitiendo los viajes entre los mundos de espada y brujería tradicionalmente aislados de D&D. A bordo de unos barcos voladores mágicos, llamados spelljammers, los jugadores pueden atravesar el Plano Astral, una vasta expansión de espacio interplanetario, hasta los más recónditos destinos celestes. Este universo no solo proporcionó un método canónico para que los personajes (y sus historias) se movieran entre planetas, sino que dio lugar a un océano infinito de nuevas aventuras, adversarios y localizaciones por explorar, ofreciendo aventuras intrépidas y escenas de capa y espada. Las localizaciones famosas como la Roca de Bral, un espaciopuerto intergaláctico que orbita alrededor del planeta Toril, evocan una buena dosis de fantasía espacial. Con un «mar abierto» cósmico más vasto que cualquier océano de nuestro planeta, su gran explosión de culturas y cocinas animará cualquier campaña.

Greyhawk

Esta invención del cocreador de D&D, Gary Gygax, es un mundo descarnado de espada y brujería, lleno de mazmorras letales y magia prohibida. Esta campaña está ambientada en un extenso planeta lleno de océanos llamado Oerth, con toques medievales y similitudes con la Tierra. La superficie de Oerth está formada por varios continentes, entre ellos

Hepmonaland, Hyperboria y el más famoso, Oerik, que alberga un territorio en su parte más oriental que se conoce comúnmente como Flaenia. Esta zona es donde se encuentran las regiones y reinos más famosos de Greyhawk, como Perrenland, las Tierras Escudo, Urnst, Iuz, Veluna, Keolandia, Sunndi y Furryondia. Estas tierras están salpicadas por ciudades y mazmorras legendarias: desde la Ciudad Libre de Falcongrís, el pueblo de Hommlet y la montaña del Penacho Blanco a Saltmarsh, Blackmoor y lugares más lejanos. La cocina de Greyhawk se inspira básicamente en platos de la Europa feudal, especialmente en Gran Bretaña, a menudo con un toque fantástico.

Eberron

Este es un mundo de aventuras de capa y espada, al estilo steampunk, donde coexisten los mecanismos complejos y la magia más poderosa. El planeta Eberron consta de varios continentes, el más famoso de los cuales es Khorvaire. Allí, las cinco eclécticas naciones de Aundair, Breland, las Tierras Enlutadas (Cyre), Karrnath y Thrane anhelan la supremacía sobre el malogrado reino de Galifar. Desde las torres resplandecientes de Sharn hasta las ruinas de la ciudad portuaria de Linde Tormentoso, este extravagante universo devastado por la guerra tiene una cocina muy interesante, representativa de las Cinco Naciones. Los sabores de Eberron van desde una sencilla comida de estilo medieval hasta complejas y refinadas creaciones gastronómicas, elaboradas con sensibilidad victoriana, utilizando una combinación de magia y utensilios mecánicos.

Planescape

Diseñado por David «Zeb» Cook, el escenario de campaña conocido como Planescape, tiene lugar en las Tierras Exteriores, que en las cosmologías de los Planos Exteriores es el centro de la Gran Rueda. Según el *Manual de los Planos* de 1987 de Jeff Grubb, en el centro de las Tierras Exteriores hay un eje misterioso conocido como la Espira; siete años más tarde, la campaña de Planescape se ubicaba en la famosa ciudad de Sigil. Esta Ciudad de las Puertas, como se conoce afectuosamente a Sigil entre los viajeros multiplanares, da acceso a los innumerables mundos que forman el multiverso de D&D. Sigil, considerada «el centro del universo», es un nexo multicultural que conecta estos portales mágicos interdimensionales aparentemente infinitos con un

sinfín de dimensiones. Aunque hay muchísimos planos conectados con Sigil, como el Plano Astral y el Plano Material Primario, no se puede acceder a esta ciudad con un viaje convencional, sino que solo se puede llegar a través de una de las muchas entradas que conducen a los distintos mundos y planos. Sigil es una ciudad sin igual, formada por construcciones superpuestas entre sí. Constantemente se están construyendo nuevos edificios, plazas y calles, alterando el aspecto ya ecléctico de la ciudad. No es de extrañar que las culturas y sabores que ofrece esta urbe estén en constante evolución, lo que asegura que dos visitas a Sigil o dos comidas allí nunca serán iguales.

COMIDA EN LOS PLANOS

El multiverso de D&D está formado no solo por una miríada de mundos, sino de otras dimensiones o «planos de existencia». La «realidad» estándar que experimenta la mayoría de la gente en estos reinos se llama plano material primario, pero esta dimensión solo es la punta del iceberg. Se cree que estos mundos están rodeados de planos, algunos de los cuales son realidades «eco» que existen en el mismo espacio cosmológico que el plano material, mientras que otros están mucho más alejados espacial y conceptualmente, como los planos de los dioses. Al igual que los mundos que rodean, cada una de las ubicaciones planares, desde los Nueve Infiernos de Baator a los Siete Cielos de Celestia, tiene su propia personalidad e incluso su propia gastronomía, incluidos el Feywild y el Shadowfell.

El Feywild

El Feywild, a veces conocido también como Plano Feérico, es un reflejo evocador y onírico del plano material, conocido por su belleza indescriptible. Sus seductores paisajes boscosos verdes, bañados por el eterno amanecer, son el hogar natal de las razas increíbles conocidas como los fey y los harengon. El Feywild, al igual que su contrapartida del Shadowfell, es un eco del plano material. Pero a diferencia del Shadowfell, es un lugar alegre y seductoramente positivo, y todos los lugares reflejados son más grandilocuentes y majestuosos. Es un espacio de magia en bruto, emoción desenfrenada y pasión desatada, una tierra ancestral nacida del amor, las risas y las travesuras. En el Feywild, los aromas son más fuertes, los colores son más intensos, los sonidos son más nítidos y los sabores más





marcados, de modo que cualquier experiencia culinaria es mucho más memorable.

El Shadowfell

Esta región, conocida habitualmente como el Plano de la Sombra, es un reflejo oscuro del plano material primario. A diferencia de su «eco» opuesto, el Feywild, el Shadowfell es una región sombría y desolada envuelta en un crepúsculo eterno, cubierta por un velo de pesadumbre y muerte. Dado que sus principales habitantes son criaturas malditas de la noche, además de los muertos, el Shadowfell está en gran parte vacío de vida y esperanza. En sus rincones más oscuros, poblados de podres siniestros, se encuentran los Dominios del Terror. Estos semiplanos envueltos en brumas son lugares de un horror inimaginable regentados por gobernantes sádicos, que ven estos dominios privados como sus propios paraísos perversos. Muchos de los dominios individuales que constituyen los semiplanos fueron arrastrados desde el plano material primario

y anclados al Shadowfell mediante poderosas nieblas mágicas. Las mismas nieblas impenetrables que rodean estas zonas malditas prohíben viajar a otros planos mediante modos convencionales. En el Shadowfell y sus Dominios del Terror, tus sentidos principales se apagan gradualmente, de modo que tendrás una experiencia culinaria insípida, comas lo que comas.

Ravenloft

Publicado originalmente en 1983 como un módulo de *Advanced Dungeons & Dragons* por Tracy y Laura Hickman, este es tanto un escenario de campaña como el nombre del legendario castillo del vampiro Strahd von Zarovich, ubicado en el más famoso de los Dominios del Terror de D&D: Barovia. Este extenso universo de horror gótico, accesible a través del Shadowfell (normalmente por error), permanece eternamente envuelto en nieblas. Ravenloft ha servido varias generaciones de pesadillas, cortesía de Strahd, sus hordas de esbirros no muertos y su oscuro dominio sobre el semiplano.



Squirladax

Queridos aventureros intrépidos y gastrónomos excelsos, ¡bienvenidos al diario del Comité de Mesas Oscuras! Yo, Squirladax el goblin poeta, líder del Comité, os prometo que los emocionantes hechos relatados aquí son puramente objetivos y se describen tal y como ocurren. Esto es así porque este registro está escrito con un objeto de un gran poder: ¡la Pluma de Escribanía! ¿Y cómo funciona? Basta con dirigirle unas palabras a esta pluma dorada, y una mano espectral las escribe en tu diario de aventurero. ¡Milagroso!

Por lo tanto, ni siquiera yo con toda mi sabiduría sé con qué se llenarán estas páginas. Ahora que me encuentro a punto de vivir aventuras inimaginables, mi corazón está rebosante. Aunque la verdad es que mis entrañas están llenas de jugos de incertidumbre y especias de arrepentimiento.

¿Qué significa esto? Estimado lector, no es mi intención estropear tus dulces púdines con mis agrios tumultos, pero recientemente nuestro Comité ha sufrido una calamidad. No es posible darse un banquete con deliciosas carnes y quesos de la vida sin tener que pagar la cuenta al tarde o temprano. ¿Alguna vez ha llegado a tus oídos esa expresión aciaga, pronunciada solo en susurros, que responde a las siglas de TPK? Puedo ver que tus manos tiemblan al manejar un término que tu mente se niega a digerir. Así es, mi grupo ha sufrido más bien una KTP: una Katástrofe Total de Planificación.

Ahora bien... antes de que saques conclusiones apresuradas, quiero que se sepa que no fue **mi planificación** lo que causó los desmembramientos y la muerte terrorífica de mis camaradas. En tanto que líder, hago las veces de chef humilde, y las comidas que preparo solo son tan buenas como lo permiten los ingredientes. Y mis ingredientes tal vez fueran un poco demasiado frescos... y **su** falta de madurez fue lo que causó la tragedia.

Ahí estaban, ocho jóvenes aventureros, muchos de ellos faltos de agallas y todos demasiado jóvenes como para apreciar la inspiración de mi magia bárdica. Su cobardía fluía como el vino. Y no había ni un solo clérigo o sanador entre nosotros. ¡Eso sí que fue culpa mía! Está muy documentado en todos los libros de aventureros, desde los manuales de gremios hasta las guías de Volo, que un grupo debe tener siempre figuras de poder en primera línea, magia para descargar destrucción desde lejos, manos curativas para restaurar el vigor y, por supuesto, una gran mente maestra para controlarlos... o, mejor dicho, para **dirigirlos** a todos.

Sea como fuere, ese capítulo se ha cerrado. Pero que conste lo siguiente: ¡DOS de ellos sobrevivieron, así como también una porción de nuestro tesoro! Un precioso RUBÍ, aunque ligeramente astillado, al que le he puesto de nombre... bueno, Rubí. Y como ellos sobrevivieron, yo también sobreviví, Rubí sobrevivió, y en consecuencia... ¡el Comité de Mesas Oscuras ha sobrevivido!

El fracaso es el fuego con el que cocinamos las victorias del mañana, y ardo de emoción por lo que se avecina. Te prometo, intrépido lector, que voy a conseguir mi victoria. Aparecerá una GESTA. Se volverán las tornas, y un día volveré a mi amado hogar, las Cuevas de la Calma, con riquezas indescriptibles.

Allá vamos... ¡y Bree-Yark!

El Comité de Mesas Oscuras



Squirreladax
POETA Y BARDO DE MAGLUBIYET



Sasha
GUERRERA Y AMANTE DEL FITNESS



Deelia
HECHICERA Y SIERVA DE LA REINA CUERVO



Bri'An
FERVOROSO CLÉRIGO DE TYR