



## PH'NGLUI MGLW'NAFH KUTCHUP K'ITCHEN WGAH'NAGL FHTAGN. EN SU NEVERA, AL FONDO DEL ESTANTE, EL MUERTO KUTCHUP ESPERA SOÑANDO. POR JAMES L. KRAFT

En esta **Guía del chef** de una sola página encontrarás ayudas para dirigir The Sauce of Kutchup mientras preparas recetas locas y complicadas para tu mesa.

### EJEMPLOS DE PASOS PRINCIPALES

Si tienes dudas sobre cuál es el paso principal de la receta, normalmente está al final y muchas veces se identifica con frases como "el secreto está en [...]", "hay que tener cuidado en este paso porque [...]" o "es fundamental [...]".

También ayuda que suele ser el paso con más texto o puede que venga en el título como "tortitas flameadas" o "cangrejos a la cazuela".

Aquí tienes algunos ejemplos de pasos principales y los planes para estropear la receta.

**ALIÑAR.** Aliñar es el paso principal de toda ensalada y vinagreta. Un mal aliñado puede estropear la mejor ensalada. Sal de más o vinagre de manzana en vez de balsámico pueden suponer un desastre. Hacer desaparecer al aceite también puede llevar al desastre a tu ensalada templada de salmón.

**HORNO O FREIDORA DE AIRE.** Desde una pizza hasta un asado, un buen horneado supone la diferencia entre el éxito o el fracaso de una receta. Quizás las patatas panaderas quieran ponerse encima de las costillas y que queden a medio hacer, mientras ellas se queman. También pueden estropear la alarma del horno y que te avise cuando ya se ha quemado. Y si borran los números del mando de la temperatura y así te equivocas al poner la temperatura o el tiempo.

**PASAPURÉS O BATIDORA.** Cremas y purés se basan en que uses bien estos dos utensilios de cocina. Recuerda que nadie quiere cosas grumosas en los purés y cremas. Si ibas a ligar una salsa con la batidora, no hay nada peor que la mayonesa cortada y que se quede a medias con el aceite y el huevo a medio ligar.

**REPOSAR EN LA NEVERA O CONGELADOR.** Muchas tartas se terminan de hacer reposando en neveras y congeladores. Esas horas son perfectas para que los sectarios las estropeen. Puede que los sectarios deben alguna botella abierta y que caiga el contenido al postre o algo aplaste la tarta al meterlo en la nevera y estropee la decoración.

### NUEVAS LOCALIZACIONES

Estas nuevas localizaciones extienden las básicas del juego ofreciendo nuevas zonas de investigación.

**BOTELLERO O BODEGA REFRIGERADA.** Esas botellas llevan recluidas durante años en el viejo botellero dedicados a la vida monástica y contemplativa. Los vinos de mayores añadas han visto muchas cosas, muchos horribles experimentos de cocina y saben cosas que no querían saber, como que produjo la extraña mancha marrón del techo o por qué el enchufe de la encimera no funciona. No hablará de ello, pero seguro que saben si la receta es de carne o pescado por el vino que hayan elegido para acompañar la receta.

**BOLSA O CAJÓN DEL PAN O PANERA.** Poca información puedes sacar del cajón del pan porque no puede faltar en una mesa junto a cualquier plato que no sea un postre, pero a veces los mendrugos más duros que se reservan para tostadas y torrijas han visto o saben cosas. Si estás perdido en tu investigación y no tienes pistas que seguir, tal vez la barra campesina pueda decirte algo.

Si es la típica bolsa de tela con dibujos de espiga en vez de cajón del pan, necesitarás una tirada de atletismo para llegar al fondo y tendrás que pasar otra tirada para salir. Si fallas alguna de ellas perderás un paso entero de la receta.

**ESPECIERO O REPISA DE LAS ESPECIAS.** Puede que pasaras tu infancia en el especiero, pero ahora que has vuelto ha cambiado mucho. Los ordenados botes, todos del mismo tamaño y de la misma marca, han dado paso a la aparición de botes y frascos de distintas marcas y de muchos tipos, con cierres diferentes, incluso hay especias "exóticas". Puede que a ti no te importe y lo veas como algo bueno, pero las viejas especias no lo ven bien así. Tienes **-1 si tienes alguna palabra exótica en tu etiqueta.**

**FREGADERO.** En este SPA las frutas y verduras reciben duchas frías detox que eliminan todas sus impurezas y la pasta recibe chorros de agua fría tras pasar unos minutos en un jacuzzi cazuela.

Tal vez un paso en el SPA tomando baños fríos y calientes te devuelva algo de sustancia. Tira 1d6 y si consigues 5 o 6 te relajas lo suficiente y recuperas 1 punto de sustancia.

**FRUTERO.** La selva salvaje que supone el frutero puede ser un lugar peligroso si se va sin un guía local, quizás una fruta de temporada o un producto más exótico como un aguacate te ataquen. También puede ser que contraigas alguna enfermedad extraña venida de ultramar.

**REPISA DE COMIDA PARA MASCOTAS.** Este nido de mercenarios no tienen nada que ver con tus recetas, pero por un precio puede encargarse de acabar con la receta. Tal vez con una lata de comida los sectarios atraigan a tu mascota cuando estás dando la vuelta a la tortilla y acaben por el suelo de la cocina. Puede que muevan el plato con las chuletas de cerdo al borde de la encimera y tu perro pueda tirarlas y comérselas del suelo.

Son alimentos para mascotas, no hablan muy bien tu idioma, así que tienes un -1 a persuadir y sacarles información. Ten cuidado enseguida sacan las armas y se ponen a pelear.

**TABLA DE CORTAR.** Este altar impío donde son despellejadas y desmembradas, sobre todo, las verduras puede darte mucha información sobre los ingredientes de la receta. Una tirada de ciencias o medicina te dirá de qué ingredientes quedan restos y puede indicarte la línea general de la receta, platos de cocido, platos de pasta o arroz, cocidos, etc.

## SERES DE LO MÁS PROFUNDO DE LA DESPENSA

En lo más profundo de la despensa, en lo más oscuro de debajo de la encimera y al fondo del cajón de los cubiertos habitan horrores indescriptibles a los que puede que tengan que enfrentarse tus IJ.

**BOTE DE ENCURTIDOS ABIERTO EL AÑO PASADO.** El vinagre ya está oscuro y los pepinillos que antes flotaban se han ido al fondo, pero recuerda que los encurtidos nunca se ponen malos. Cristal (+1 fuerza), Vinagre (+1 supervivencia), Grande (+1 combate) y Extra (+1 atletismo).

**LATA DE COMIDA PRECOCINADA CADUCADA.** Se compró en la mudanza a la casa o mientras hacían la obra de la cocina. La idea era calentarla en un hornillo y comer caliente. Ha caducado hace años, pero estás cosas aguantan décadas. Lata (+1 fuerza), Precocinado (+1 combate), Calentar (+1 combate) y Cocción (+1 ciencias y medicina).

**LATA DE TOMATE FRITO ABIERTA CON UN SOSPECHOSO MOHO BLANCO.** Se abrió hace una semana, seguro que sí quitas con una cuchara la parte de arriba, el resto está bueno. Lata (+1 fuerza), Casero (+1 supervivencia), Clásica (+1 persuadir) y Extra (+1 atletismo).

**PAQUETE DE LEGUMBRES CON BICHOS.** Se compró en una feria agrícola pensando en la exquisita receta tradicional que se iba a hacer, pero eso nunca ocurrió. El gorgojo de la alubia lo ha corrompido y ahora cada grano tiene vida propia. Envoltorio de plástico (+1 destreza), Grande (+1 combate), Hierro (+1 combate) y Cocción (+1 ciencias y medicina).

**PAQUETE ROTO DE FIDEOS.** Estaba hasta arriba de fideos, pero al hacer la primera sopa se abrió demasiado el paquete y tiene fugas. De hecho, toda la repisa está llena de sus restos en un espectáculo dantesco y según te mueves vas pisando sus fideos. Envoltorio de plástico (+1 destreza), Sabor (+1 Combate), Fino (+1 robar y abrir puertas) y Original (+1 supervivencia).

**SOBRE ABIERTO DE SOPA Y CERRADO CON UNA PINZA.** Medio loco por el dolor que le produce la pinza, aunque esa pinza es lo único que mantiene la poca sustancia que le queda. Envoltorio de plástico (+1 destreza), Sabor (+1 combate), Calentar (+1 combate) y Cocción (+1 ciencias y medicina).

## ALIADOS QUE ENCONTRARÁS EN TUS VIAJES

En tus viajes por la cocina, tus IJ pueden encontrarse con diferentes aliados que les ayudarán en sus aventuras.

**PANETONE.** Don Panetone controla el crimen organizado desde su caja en algún lugar importante de la cocina o del comedor. Si necesitas saber algo de los bajos fondos, Don Panetone lo sabe, pero quizás quiera cobrarse el favor. Solo está disponible, si cocinas en Navidades o una receta navideña.

**SAL ROSA DEL HIMALAYA.** La milenaria sabiduría tibetana de la sal rosa es de sobra conocida por todos los IJ. La sal rosa puede ayudarte a descifrar enigmas normalmente a través de otro enigma. También pueden darte la daga de Adjanti.

**VINAGRE DE ARROZ.** Este pequeño maestro puede enseñarte los secretos del ninjitsu (+1 sigilo) si consigues encontrarle entre las aceiteras y las botellas de aceites y vinagres de las repisas de encima de la campaña extractora.

## UTENSILIOS DE COCINA DE PODER

En sus visitas a las diferentes localizaciones pueden que encuentre objetos de poder con capacidades mágicas que les ayuden en sus aventuras. Pero recuerda que **toda magia tiene su coste.**

**DAGA DE ADJANTI.** Dadadadameeeeeee el cuchillo, por favooooooooor. Este cuchillo de pelar te da **un +1 en combate contra vegetales que se pueden pelar** como patatas o zanahorias.

**GUANTES DE HORNO DE ALHAZRED.** Estos guantes de cocina firmados por el chef Abdul Alhazred te da **inmunidad al fuego y al calor extremo.**

**IMAN DE NEVERA DE LA GRAN RAZA DE KNORR.** Este imán creado por la gran raza de Knorr y **lanza rayos magnéticos que te dan +2 a combatir contra INJ en latas.**

**LIBRO DE RECETAS DE AMAMA.** Amama es abuela en euskera. Su sabiduría ancestral te da **+1 a las tiradas relacionadas con recetas denominadas de la "abuela", "tradicionales", "de toda la vida" y similares.**

## IJ QUE NO SON SALSAS O CONDIMENTOS

Si tu mesa quiere jugar con cajas de pasta o latas de tomate triturado, aquí tienes reglas ampliadas de creación de IJ. Para empezar veamos nuevas palabras y bonos.

PALABRA	BENEFICIO
Grueso, Grande, Precocinado, Calentar	+1 combate
Primera, Fibra, Escabeche, Vinagre	+1 supervivencia
Tiernas, Especial, Compromiso, Clásica	+1 persuadir
Selecto, Chef, Gourmet, Autor	+1 buscar e investigar
Fino, Rebanada, Loncha, Rodaja	+1 robar y abrir puertas
Extra, Relleno, Cantidad, Gratis	+1 atletismo
Vitaminas, Cocción, Mineral, Hierro	+1 ciencias y medicina

## NUEVOS ENVASES

Si el envase es de **metal** tienes **+1 a fuerza** y si es de **cartón** **+1 vigor** y si es algún tipo de **algún tipo de red, malla, cinta o sin nada** **+1 destreza.**

## REGLA OPCIONAL DE CREACIÓN DE IJ: MARCA

Opcionalmente, todos los productos de **marcas famosas** tienen **+2 a suerte**, las **marcas blancas o sin marca** **+1 a sustancia** (siempre tienen un 15% más de producto o el paisano de la tienda te pone de más) y las **marcas menos famosas** eligen **+1 a sustancia o más 2 a suerte.**

## POSIBLES HORRORES CÓSMICO-ALIMENTARIOS

Si necesitas otros posibles horrores cósmico-alimentarios para tus aventuras aquí tienes más opciones:

- I. Si lo que se ha preparado está incomible, quizás sea un buen momento que **abrir esa polvorienta botella de Verdejothep** que lleva en el botellero desde que la metieron en la cesta de Navidad de 1994 y que sea lo que dios quiera.
- II. Siempre que algo sale mal en la cocina, puedes **llamar por teléfono e invocar al maligno Glovvoth**, aquel que tiene a sus noctívagos como falsos autónomos.
- III. Si el postre falla, siempre tienes que recurrir a la **repostería industrial primigenia** y tener que comerse una **tarta de Choc-Niggurath o un Roscón de Reyes Amarillos.**