



Qué no está muerto aquello que está al fondo de la nevera hasta arriba de conservantes; y con el paso de los extraños eones, incluso el ketchup puede caducar.  
H.J. Heinz

The Sauce of Kutchup (SoK) es un juego de rol para **jugar partidas de horror cósmico-alimenticio mientras cocinas**.

Para empezar **necesitarás una receta**, cuanto más loca, con más ingredientes y compleja mejor. Revisa esos vídeos de cocineros de TikTok o esos libros de cocina friki. La partida es en tiempo real y dura lo que lleva elaborar la receta.

## Creación de personajes

Una vez tengas la receta, vas al frigorífico o a la estantería de condimentos y saca las salsas y los condimentos que vengan en ella y ponlos en la mesa de tu cocina. Cada jugador deberá elegir uno de los ingredientes que has sacado.

Para crear los PJ debes buscar palabras que haya en la etiqueta frontal en la siguiente tabla y apuntar los beneficios que te diga la tabla. Solo puedes tener 3 beneficios aunque coincidan más palabras. Si no coinciden 3 puedes consultar la etiqueta trasera y la tapa.

| Palabra                                      | Beneficio                |
|--|--------------------------|
| Picante, Fuerte, Sabor                       | +1 combate               |
| Aromático, Dulce                             | +1 persuadir             |
| Abrefácil, Reciclable                        | +1 robar y abrir puertas |
| Omega3, Oligoelementos                       | +1 investigar            |
| Sin conservantes,<br>Tradicional, Sin gluten | xxx                      |
| xxx  | xxx                      |

Si es bote es de **crystal tienes +1 a fuerza** y si es de **plástico +1 vigor** y si es algún tipo de **sobre o Tetra Brik® +1 destreza**.

La Cordura y la Suerte son unos valores del 1 al 4 según esté el bote lleno o vacío.

| Cordura | Suerte | Cantidad que queda             |
|---------|--------|--------------------------------|
| 4       | 1      | Sin abrir o casi lleno         |
| 3       | 2      | Si falta un tercio más o menos |
| 2       | 3      | Si está a un tercio            |
| 1       | 4      | Si está casi vacío             |

## Creación de aventuras

La aventura se crea a partir de la receta. Deberás seguir estos pasos.

1. Lo primero es cambiarle el nombre, así un **Solomillo Wellington** pasará a ser el **Horror Cárnico en Wellington** o xxx.
2. A partir de ahí miras los ingredientes principales de la receta, esos serán los sectarios, la localización principal de esos ingredientes, que será su guarida, y la técnica principal de cocina de la receta será el cómo y el dónde del ritual de invocación. Por ejemplo, en un puré de patatas los sectarios serán patatas, su guarida será la despensa y autoinmolarse el pasapurés será el ritual principal.
3. Cómo van los sectarios a estropearla la receta queda a tu elección y es algo que tus ingredientes deberán averiguar. Por ejemplo, sacrificando a un brócoli en el pasapurés entre las patatas y que estropee el puré dándole un color verdoso asqueroso.
4. El objetivo es que los PJ vayan investigando en las diferentes localizaciones las desapariciones de ingredientes y útiles de cocina y deberán averiguar cuál es la receta y, por tanto, quienes son los sectarios y donde van a hacer el ritual y como harán que falle la receta. xxx

5. Por último, decides que va a pasar si falla la receta. Te damos algunos ejemplos.

- ✦ La Gran salsa Ketchup será invocada para intentar salvar el plato. Todo el mundo sabe que si le echas Ketchup a la comida sabe a Ketchup.
- ✦ Puede que si se quema la comida, saquen aquel plato congelado ignominioso preparado por el loco Dr. Oetker que lleva encerrado en los hielos eternos del congelador.
- ✦ Quizás abran aquella lata de comida cuyo nombre no puede ser pronunciado porque perdió su etiqueta hace años y que puede que sí o que no esté caducada.

## Escenarios

Las aventuras tendrán lugar en una serie de escenarios que pueden tener sus propias características.

Para moverte a una localización debes poner tu condimento en ella y solo puedes hablar con otros condimentos de tu localización.

### Cajón con la cubertería

xxx

### Encimera de la cocina

xxx

### Tabla de cortar

xxx

### Frigorífico

xxx

### Cajón de las verduras

xxx

### Botellero

Las estiradas botellas, sobre todo las de vinos y espirituosos se creen mejor que el resto. xxx

### Congelador

También es conocido como "las bandejas de la locura". Tus salsas y condimentos deberán luchar contra el clima en el infierno blanco.

xxx

### La despensa

Las latas y los botes de la despensa son huraños y poco habladores. La endogamia ha dejado su sello en ellos y muchos están muy cerca de caducar. Siguen las viejas costumbres y rezan a extraños ídolos olvidados del tiempo.

xxx

### La isla (de la cocina)

xxx

### El cubo de la basura

xxx

### Perdidos debajo de la encimera.

También conocido como más allá del tiempo y del espacio.

No se puede ir directamente a esta ubicación, solo se va si por lo que seas tu salsa o condimento se cae al suelo y no se rompe.

xxx

## Sistema de juego

Solo necesitas un d6 al que le sumas los bonos adecuados que tengas. Si sacas 5 o más consigues lo que quieres hacer. Toda tirada por encima de 6 supone un crítico, toda tirada por debajo de 1 supone una pifia.

xxx

### Tiradas enfrentadas

xxx

### Suerte

xxx

### Perdida de cordura

Cada vez que te usan en la elaboración de la receta, tu condimento o salsa pierde un punto de cordura. También pierdes cordura si se derrama tu contenido. Cómo ventaja ganas un punto de Suerte. Las pérdidas de corduras se convierten diferentes traumas que van desde «mi tapa no cierra» a «se me ha caído la etiqueta». Si te sale un trauma que ya tenías, has tenido suerte y no coges nuevo trauma.

| Id6 | Trastorno                           | Efecto  |
|-----|-------------------------------------|---|
| 1   | Mi tapa no cierra o ha desaparecido | No puedes cerrar el bote o sobre                              |
| 2   | Se me ha caído la etiqueta          | Tus habilidades cambian y ahora las marca tu etiqueta trasera |
| 3   | xxx                                 | xxx   |
| 4   | xxx                                 | xxx   |
| 5   | Moho blanco                         | xxx   |
| 6   | Moho verde                          | xxx   |

Si tu **cordura cae a 0**, no te quedará nada de la  
esencia que te convierte en condimento o salsa.  
Serás abierto, estrujado o cortado por la mitad y

rebañado con un cuchillo hasta no quedar nada ti.  
Te habrás convertido en **una carcasa vacía y rota**.

