



Qué no está muerto aquello que yace 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, Tradicional, Sin gluten | +1 exploración y supervivencia |
| 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 a la receta para darle nombre de aventura, así un **Solomillo Wellington** pasará a ser el **Horror Cárnico en Wellington** o un **Cocido montañés** pasará a ser **Cocido montañés de la locura**.
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**.
5. Por último, **decides que horror cósmico-alimentario va a suceder si falla la receta**. Te damos algunos ejemplos.

- ✧ La Gran salsa Kutchup será invocada para intentar salvar el plato. Todo el mundo sabe que si le echas Kutchup a la comida sabe a Kutchup.
- ✧ 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. Hay localizaciones que tienen sus propias reglas para entrar/salir o de interactuar.

Si visitas la localización que es la guarida de los sectarios, estos te mentirán, te darán pistas falsas y si husmeas mucho tratarán de matarte.

## Cajón con la cubertería

El cajón de la cubertería son los bajos de la cocina. Un sitio peligroso si no sabes moverte en ellos. Todo el mundo está armado y tiene ganas de bronca. Los rumores corren por el cajón siempre hay alguien contratando a un vaciamelones para algún trabajo sucio en la encimera o un sacacorchos para poder conseguir vino barato de cocina.

Además, todos están armados con objetos afilados y necesitas una tirada de abrir puertas para entrar porque siempre se atasca.

## Encimera de la cocina

La encimera de la cocina es el lugar donde empiezan las salsas y condimentos por defecto y es donde vuelven siempre después de perderse o caerse.

## Frigorífico

El frigorífico es un lugar cosmopolita donde viven toda una serie de ingredientes, desde los barrios pobres del cajón de las verduras hasta el botellero donde se dan grandes fiestas. Cada parte del frigorífico es una zona que puedes poner a tu gusto con reglas y bonos según lo que haya. Moverse entre estas minizonas no cuesta nada.

Por ejemplo, las estiradas botellas, sobre todo las de vinos y espirituosos, se creen mejor que el resto, pero saben hacer muy buenas fiestas. Si no pasas una tirada de voluntad te quedas de fiesta bailando y bebiendo con ellas. En el siguiente paso deberás intentarlo de nuevo.

## Congelador

También es conocido como "las bandejas de la locura". Tus salsas y condimentos deberán luchar contra el clima en el infierno blanco. Los congelados son gente osca y dura que desea salir allí, su maldición es que no suelen durar mucho fuera del congelador.

Necesitarás pasar una **tirada de supervivencia si deseas llegar** a los hielos eternos del fondo de las bandejas del congelador y otra para volver. Si pifias alguna de ellas acabas perdido en el espacio y el tiempo debajo de la encimera.

## 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.

Los botes de la despensa son poco dados a hablar con los de fuera y tiene un **-1 a todas las tiradas de interacción** con ellas.

## La isla (de la cocina)

Los isleños son gente pacífica que vive tranquila en su isla sin dar problemas a nadie. Están morenos de las luces que hay sobre ellos y siempre tienen rica fruta del frutero que suele haber siempre en la isla. Es el sitio perfecto para descansar y quitarse el estrés de salvar la receta que se está cocinando. Si no hay una isla, usa la mesa de la cocina.

Si esperas tomando el sol y bebiendo cócteles en la isla hasta el siguiente paso de la receta, recuperas 1 punto de Cordura.

## El cubo de la basura

El cubo de la basura es una mezcla entre un cementerio y una morgue, donde los condimentos y las salsas podrán estudiar los cadáveres que encuentren en ellos. También puedes intentar buscar tickets o listas de la compra para averiguar cuál es la receta.

Al entrar tira 1d6, si sale 1, uno de los botes vacíos se reanima y ataca a los ingredientes.

## 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 sea una salsa o condimento se cae al suelo y no se rompe. Automáticamente, rodará debajo de la encimera y **perderá 1 punto de cordura**. Si se queda a 0 quedará perdido para siempre más allá del tiempo y del espacio.

Para salir de debajo de la encimera, deberá **pasar una tirada de exploración** y solo podrá intentarlo cuando se empiece un nuevo paso de la receta.

## Sistema de juego

Solo necesitas un d6 al que le sumas los bonos adecuados que tengas (+1 fuerza en combates, +1 a persuadir en interrogatorio, etc.). Si sacas 5 o más consigues lo que quieres hacer. Toda tirada por encima de 6 supone un crítico con el que el DJ podrá darte un extra a lo que buscabas conseguir. Toda tirada por debajo de 1 supone una pifia. Las pifias suponen problemas extras para el PJ como quedarte atrapado en el cajón de los cubierto hasta el siguiente paso de la receta, pero te dan un punto de suerte automático.

La partida se divide en pasos de la receta y en cada paso puedes moverte a una nueva localización. Hay localizaciones que pueden hacerte perder pasos de la receta. Si pierdes un combate, no puedes hacer nada el resto del paso y para actuar el siguiente paso deberas ganar un nuevo combate. Si un compañero viene a tu localización y gana tu combate eres liberado y puedes actuar hasta el final del paso.

## Tiradas enfrentadas

En tiradas enfrentas como detectar mentiras o esconderse, ambos PJ tiran 1d6 y aplican los bonos pertinentes. Gana el que saca mayor tirada y en caso de empate el PJ.

Los combates no son más que tiradas enfrentadas. Los bonos de fuerza, destreza, combate y similares pueden ser usados en estas tiradas. Los PNJs enemigos se crean usando las mismas reglas que los PJ y aplicando las reglas de la localización. Si no tienen etiquetas como los cuchillos se un poco imaginativo y ponles 3 bonos que les peguen.

## Suerte

Puedes gastar un 1 punto de suerte para repetir una tirada de dado y quedarte con la que más te interese. Se pueden gastar tantos puntos de Suerte seguidos como se quiera.

## Perdida de cordura

Cada vez que se usa una salsa o condimento en la elaboración de la receta, ese condimento o salsa pierde un punto de cordura. También pierde cordura si se derrama su contenido. Como ventaja gana 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 sale un trauma que ya tenía, ha tenido suerte y no coge nuevo trauma.

| 1d6 | Trastorno                             | Efecto   |
|-----|---------------------------------------|--|
| 1   | Mi tapa no cierra o ha desaparecido   | No puedes cerrar el bote o sobre durante el resto de partida   |
| 2   | Se me ha caído la etiqueta            | Tus habilidades cambian y ahora las marca tu etiqueta trasera  |
| 3   | Hay restos de otra salsa dentro de mi | Te quitas un bono al azar y coges de uno al azar de la última salsa o condimento usado la salsa en la receta |
| 4   | Gran Raja                             | El positivo por tu tipo de bote se convierte en negativo   |
| 5   | Moho blanco                           | Debes gastar 2 puntos de suerte en vez de 1 para repetir tirada  |
| 6   | Moho verde                            | No puedes usar Suerte hasta recuperar un punto de cordura  |

Si la **cordura cae a 0**, no quedará nada de la esencia que le convierte en condimento o salsa. Será abierto, estrujado o cortado por la mitad y rebañado con un cuchillo hasta no quedar nada de él. Se habrá convertido en **una carcasa vacía y rota**.