



Qué no esta 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 cosmico-alimenticio mientras cocinas**.

Para empezar **necesitaras 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 pongos en la mesa de tu cocina. Cada jugador deberá elegir uno de los ingredientes que hay 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,	+1 combate
Aromático	+1 seducir
Abrefácil	+1 robar y abrir cerraduras
Sin conservantes, Receta tradicional	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 es un valor del 1 al 4 según este lleno el bote o vacío.

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

Creación de aventuras

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

1. Lo primero es cambiarle el nombre, así un Solomillo Wellington pasará a ser el Horror Cárnico de Wellington o xxx.
2. A partir de ahí miras los ingredientes principales de la receta, esos serán los sectarios, y la técnica principal de cocina. Por ejemplo, un puré de verduras, los sectarios serán verduras y pasar las verduras por el pasapure será el ritual principal.
3. xxx
4. Por último, decides que va a pasar si falla la receta. Te damos algunos ejemplos.

- ✧ La Gran salsa Kutchup será invocada para intentar salvar el plato.
- ✧ 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 características.

Encimera de la cocina

xxx

Tabla de cortar

xxx

Frigorífico

xxx

Encima de la tapa de una cazuela

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

Perdidos debajo de la encimera.

También conocido como más allá del tiempo y del espacio.

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

Perdida de cordura

xxx

Las perdidas de corduras se convierten diferentes traumas que van desde "mi tapa no cierra" a "se me ha caído la etiqueta".

1d6	Trastorno	Efecto
1	Mi tapa no cierra	xxx
2	se me ha caído la etiqueta	xxx
3	xxx	xxx
4	xxx	xxx
5	xxx	xxx
6	xxx	xxx

Si tu cordura cae a cero, xxx