



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 IJ (Ingredientes Jugadores) 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, Hot, Sabor	+1 combate
Aromático, Dulce, Suave, Delicada	+1 persuadir
Abrefácil, Reciclable, Molinillo, Molido	+1 robar y abrir puertas
Omega 3, Oligoelementos, Artificial, Gluten, Conservantes	+1 ciencias y medicina
Sin conservantes, Tradicional, Casera, Original, Natural	+1 supervivencia
Porcentaje entre 1% y 99%, Gentilicios, Nombres de lugares	+1 buscar e investigar
Ligera, Cero, Light, Semillas, 100%, 0%	+1 atletismo

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

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

SUSTANCIA	SUERTE	CANTIDAD QUE QUEDA
4	2	Sin abrir o casi lleno
3	4	Si falta un tercio más o menos
2	6	Si está a un tercio
1	8	Si está casi vacío

CREACIÓN DE Aventuras

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

- I. Lo primero es cambiarle el nombre a la receta para darle nombre de aventura, así un **Solomillo Wellington** pasará a ser el **Horror en Wellingwich** o una **Paella valenciana** pasará a ser **Sombras sobre la Albufera**.
- II. 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 el **paso principal de la receta** será el **cómo y el dónde de su plan maligno**. Por ejemplo, en un puré de patatas los sectarios serán patatas, su guarida será la despensa y el pasapurés será donde intenten fastidiar el plato.
- III. **Cómo van los sectarios a estropear la receta queda a tu elección** y es algo que tus ingredientes deberán averiguar. Por ejemplo, sacrificando a un brócoli en el pasapurés dándole un color verdoso asqueroso al puré.
- IV. El objetivo es que los IJ vayan investigando en las diferentes localizaciones, las desapariciones de ingredientes y útiles de cocina y **averigüen cuál es la receta y, por tanto, quienes son los sectarios y como van a echar a perder la receta**. Si consiguen parar el plan malvado antes de que se termine a ese paso de la receta, habrán salvado el plato.
- V. 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.
- ✱ Quizás saquen aquel plato congelado ignominioso preparado por el loco Dr. Oetker que lleva años encerrado en los hielos eternos del congelador.
- ✱ Tal vez abran aquella lata de comida **cuyo nombre no puede ser pronunciado porque perdió su etiqueta hace años** y que puede que esté caducada o no.

ESCENARIOS

Las aventuras tendrán lugar en una serie de escenarios que pueden tener sus propias características. La encimera de la cocina es el lugar donde empiezan los IJ por defecto y es a donde vuelven siempre después de perderse o caerse.

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 cubtería 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 y 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.

CONGELADOR. También es conocido como "las bandejas de la locura". Tus IJ 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.

CUBO DE LA BASURA. El cubo de la basura es una mezcla entre un cementerio y una morgue, donde los IJ 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.

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.

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 de la nevera 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.

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 sustancia**.

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 un IJ se cae al suelo y no se rompe. Automáticamente, rodará debajo de la encimera y **perderá 1 punto de sustancia**. 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 de 1 o menos supone una pifia. Las pifias suponen problemas extras para el IJ como quedarte atrapado en el cajón de los cubiertos 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 deberás 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 enfrentadas como detectar mentiras o esconderse, ambos IJ tiran 1d6 y aplican los bonos pertinentes. Gana el que saca mayor tirada y en caso de empate el IJ.

COMBATES. Los combates no son más que tiradas enfrentadas. Los bonos de fuerza, destreza, combate y similares pueden ser usados en estas tiradas. Los INJ (ingredientes no jugadores) enemigos se crean usando las mismas reglas que los IJ y aplicando las reglas de la localización. Si no tienen etiquetas como los cuchillos, sé 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 SUSTANCIA

Cada vez que se usa un IJ en la elaboración de la receta, ese IJ pierde un punto de sustancia. También pierde sustancia 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.

Id6	TRASTORNO	EFEECTO
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 mí	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 sustancia

Si la **sustancia 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**.