



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, 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, 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 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.

Cajón con la cubertería

El cajón de la cubertería son los bajos de la cocina. Un sitio peligroso si no sabes moverte en ellos. xxx

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, pero saben hacer muy buenas fiestas.

xxx

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 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. 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. Las pifias te dan un punto de suerte automático.

xxx

Tiradas enfrentadas

xxx

Combates

xxx

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. Cómo 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
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 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**.