



## Cocinero

### Gourmet

Llevas años cocinando y a ti no te dan gato por liebre. Con la habilidad gourmet puedes detectar comida o platos en mal estado o no muy bien cocinados, sin necesidad de pasar ninguna tirada. Además, como experto cocinero puedes intentar arreglar el plato usando especias que siempre llevas a mano o con algunas plantas y raíces silvestres. No lo has cocinado tú, y se nota pues no podrás conseguir un resultado igual de bueno, pero al menos será comestible

Efecto de la Habilidad		
Detectas raciones repugnantes o en mal estado, además puedes intentar convertirlas en raciones normales		
<b>Critico</b> Creas un manjar, +1 en Salud		
<b>Pifia</b> Te confundiste de ingrediente y ganas una condición [Envenado o Mareado]		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Antes de comer comida de otro cocinero	Int+Des	A elección del DJ

### Cocinar

Has aprendido a cocinar de forma mucho más sabrosa y eficiente que tus compañeros. Por cada Ración que gastes dos personas podrán comer independientemente de tu tirada. Como en todos los oficios no siempre es tu día y pese a preparar un plato con muy buena pinta no siempre sabe bien. Sin embargo otros días estas que te sales, improvisas un poco la receta y consigues platos dignos de un sultán

Efecto de la Habilidad		
En las tiradas de acampar si decides ayudar prepararás la cena consiguiendo Raciones sabrosas.		
<b>Critico</b> Creas una comida digna de un sultán, +3 de Salud		
<b>Pifia</b> La comida se te a quemado un poco, -1 de Salud		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Hacer la tirada de Acampar	Des+Esp	—

### Forrajear

Sabes cómo encontrar útiles plantas para tus platos, y en ocasiones plantas alucinógenas o venenosas. Puedes salir en busca de plantas por la mañana temprano, una vez al día. Si tienes éxito al usar esta Habilidad obtienes una dosis de plantas medicinales. El tipo de planta depende del Terreno en el que te encuentres, consulta la lista de plantas medicinales en la sección de Objetos para obtener más información. Las plantas medicinales que encuentres sólo se pueden utilizar durante ese mismo día, pero puedes recurrir a un bote para plantas para mantenerlas frescas hasta 7 días.

Efecto de la Habilidad		
Encuentra 1 planta medicinal.		
<b>Critico</b> Encuentras 3 plantas medicinales.		
<b>Pifia</b> Sufres la Condición [Envenenado:6].		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Por la mañana, antes de la tirada de Movimiento, una vez al día	Fue + Int	Topografía