

PROFESIONES PARA CTHULHU TECH

Esta es una alternativa al sistema de generación de Cthulhu Tech. En el original se tienen 20 puntos a repartir en las habilidades que se quiera. Pero ese sistema puede acarrear situaciones ridículas como que un jugador se cree un personaje profesor de universidad que tenga unas habilidades profesionales de aficionado. Para que los personajes generados tengan un mínimo de coherencia con lo que se supone que son he creado este método que esta basado en Profesiones. Para “comprar” una profesión se gastan 10 puntos de habilidades. Una vez elegida se obtienen 15 puntos que se han de gastar en las habilidades profesionales con un mínimo de rango 1 y un máximo de rango 3. (es decir, que se ganan 5 puntos a cambio de perder flexibilidad a la hora de elegir). Las habilidades sugeridas en el CthulhuTech para las distintas clases de personaje se pueden considerar como que engloban una profesión y tratarlo de la misma manera. Un personaje podría tener 2 profesiones si quiere (gastando los 20 puntos). Pero eso le limita mucho en la elección de habilidades ya que no le quedarán puntos para subir otras cosas. Seguramente no podrá tener Aficiones, por ejemplo. Las habilidades en negrita son requeridas a rango 3.

Además definimos una habilidad extra llamada conocimiento profesional que obtiene directamente a rango tres. Esa habilidad se refiere al conocimiento que el personaje tiene del “mundillo” profesional en el que está acostumbrado a moverse.

Finalmente también definimos unos contactos relacionados con la profesión. El jugador es el encargado de dar nombre y detalles de los mismos con el permiso del master (dos o tres sería lo correcto).

Abogado

Habilidades: Burocracia, **Leyes**, Educación, Labia, Persuasion.

Conocimiento de Área: Juzgados
Contactos: JUZGADOS
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Académico/Profesor/Científico

Habilidades: 2 **Ciencias** (escoger), Historia, Cultura (escoger), Educación, Investigación, Idioma.

Saber de Área: Universidad, Laboratorios
Contactos: UNIVERSIDAD, EMPRESA
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Actor

Habilidades: Artista, Banalidades, **Interpretación** (actuar), Persuasión, Labia.

Saber de Área: Teatro, Escenarios
Contactos: TEATRO
Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Detective privado/Detective de policía

Habilidades: Bajos Fondos, **Leyes**, Delincuencia, Investigación, Observar.

Saber de Área: Bajos Fondos
Contactos: BAJOS FONDOS
Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Artista

Habilidades: **Artista**, Interpretación, Banalidades, Educación, Historia, Cultura.

Saber de Área: Especialidad Artística
Contactos: MUNDO DEL ARTE
Dinero Inicial: 1d12x 500 \$

Asesino

Habilidades: Bajos Fondos, Delincuencia, Seguridad, Sigilo, Habilidad de Combate.

Saber de Área: Bajos Fondos
Contactos: BAJOS FONDOS
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Comando

Habilidades: Atletismo, Comunicaciones, Demoliciones, 3 Habilidades Combate.

Saber de Área: Ejército

Contactos: EJÉRCITO

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Contrabandista

Habilidades: Bajos Fondos, Burocracia, Delincuencia, Pilotar o Sigilo, Tasación.

Saber de Área: Rutas

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Criminal

Habilidades: Bajos Fondos, **Delincuencia**, Seguridad, Latrocinio, Sigilo, Labia., Habilidad de Combate

Saber de Área: Bajos Fondos

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Diletante

Habilidades: Aficiones, Artista, Labia, Banalidad, Cultura, Educación, **Savoir-Faire**, Interpretar, Seducción, Pilotar.

Saber de Área: Alta Sociedad

Contactos: ALTA SOCIEDAD

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Ejecutivo

Habilidades: Burocracia, Idioma, Educación, Persuasión, **Negocios**, Tasación

Saber de Área: Empresas

Contactos: EMPRESAS

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Espía

Habilidades: Bajos Fondos, Idioma, Delincuencia, Labia, Observación, Seguridad, Sigilo

Saber de Área: Gobierno

Contactos: DIPLOMÁTICOS

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Explorador

Habilidades: Con. Regional, Cultura, Idioma, Observación, Sigilo, Supervivencia.

Saber de Área: ESCOJER

Contactos: MUSEOS, CULTURALES

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Funcionario

Habilidades: **Burocracia**, Leyes, Educación, Idioma, Informática, Observación.

Saber de Área: Ciudad

Contactos: MINISTERIO

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Ingeniero

Habilidades: Arcanotécnica, Ciencias Físicas, Informática, **Ingeniería**, Ingeniería Arcanotec, Investigación, Técnico.

Saber de Área: Ingeniería

Contactos: EMPRESAS

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Marino Mercante

Habilidades: Burocracia, Con. Regional, Idioma, Informática, Negocios, **Pilotar** (Barco), Tasación, Técnico.

Saber de Área: Rutas

Contactos: PUERTO

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Médico

Habilidades: Ciencias de la Vida, Educación, Investigación, Observación, **Medicina**.

Saber de Área: Hospitales
Contactos: HOSPITAL
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Parapsicólogo

Habilidades: **Ciencias Ocultas**, Cultura, Educación, Historia, Idioma, Investigación.

Saber de Área: Sectas
Contactos: SECTAS
Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Periodista

Habilidades: Artista (escritura), Banalidades, Educación, Historia, Idioma, Labia, Observar, Persuasión.

Saber de Área: Periódicos
Contactos: PERIÓDICO
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Piloto

Habilidades: Comunicaciones, Observar, 2 **Pilotar**, Técnico.

Saber de Área: Aviación
Contactos: PILOTOS
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Policía

Habilidades: Bajos Fondos, Leyes, Intimidar, Latrocinio, Observar, 2 Habilidad de Combate.

Saber de Área: Comisarías
Contactos: POLICÍA
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Político

Habilidades: Burocracia, Educación, Historia, Idioma, Interpretación (actuar), Labia, Leyes, Persuasión.

Saber de Área: Política
Contactos: GOBIERNO
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Sacerdote

Habilidades: **Cultura (religion)**, Educación, Historia, Interpretar (actuar), Labia, Persuasión, Observación.

Saber de Área: Iglesia
Contactos: IGLESIA
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Soldado de Infantería

Habilidades: Atletismo, Comunicaciones, Sigilo, 2 Habilidades de Combate.

Saber de Área: Ejército
Contactos: EJÉRCITO
Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$