

## 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 \$