
Nuevas Habilidades contenidas en la 5ª ed. Revisada de “La Llamada de Cthulhu”

Artesanía (05%)

La Artesanía es una habilidad especializada en hacer y reparar objetos de uso práctico o crear bonitos efectos. Requiere destreza manual o sentido artístico. Como profesión, un artesano generalmente tiene más ingresos que un campesino, pero no muchos más que otras profesiones.

Existen una multitud de formas de Artesanía, desde el pintor de casas, pasando por el domador de leones o el cerrajero. Se detallará la forma de Artesanía en la hoja de investigador, del mismo modo que la habilidad Arte: por ejemplo, Artesanía (Zapatero), Artesanía (Barbero), o Artesanía (Soplar Vidrio).

Fabricar o reparar algo usualmente requiere equipo y tiempo, que será determinado por el Guardián si fuera necesario. Con un resultado muy bajo, el artesano podría hacer un objeto excepcionalmente bello. Con un resultado fallido el objeto podría romperse al usarlo por primera vez, o encajar mal en algún objeto más complejo. Un resultado positivo en la tirada de Artesanía puede dar información acerca de un objeto, como donde o cuando pudo ser hecho, revelar un poco de historia o técnica sobre el objeto, o quien pudo fabricarlo.

Disfrazarse (01%)

El usuario cambia su postura, indumentaria, y/o voz para parecer otra persona u otra clase de persona. El maquillaje teatral puede ser de utilidad. Atenuar las luces definitivamente ayuda. La probabilidad de ser descubierto se incrementa si el disfraz implica diferencias significantes en sexo, edad, tamaño o idioma. Para parecerse a una determinada persona, al contrario que a un tipo de persona, reduce a la mitad el porcentaje de la habilidad—este tipo de ilusión se mantiene mejor a distancia.

Una tirada con éxito de Descubrir o Psicología puede llevar a un observador a sospechar que alguien está disfrazado. Una tirada con éxito de Charlatanería realizada por el personaje disfrazado reduce la posibilidad de éxito en esas dos habilidades en un 10%.

Sin embargo fingir la muerte es de la incumbencia del Guardián, un resultado bajo con éxito con un D100, puede permitir al personaje disfrazado resultar lo suficientemente convincente para pasar por el auténtico ante amigos íntimos o familiares del suplantado. Una tirada fallida de Disfrazarse provoca que el espectador se de cuenta de un comportamiento o expresión inusual. Un fallo muy grave, de 90 a 00, dice en efecto, “esta persona es sospechosa! Investiga inmediatamente!”.

Ingresos Anuales (Renta) y Propiedades del Investigador.

1880	
1D10	Ingresos y Propiedades
1	500 \$ + Habitación y Comida
2	1000 \$
3	1500 \$
4	2000 \$
5	2500 \$
6	3000 \$
7	4000 \$
8	5000 \$
9	5000 \$
10	10000 \$

Años 20	
1D10	Ingresos y Propiedades
1	1500 \$ + Habitación y Comida
2	2500 \$
3	3000 \$
4	3500 \$
5	4500 \$
6	5500 \$
7	6500 \$
8	7500 \$
9	10000 \$
10	20000 \$

Actualidad	
1D10	Ingresos y Propiedades
1	15000 \$
2	25000 \$
3	35000 \$
4	45000 \$
5	55000 \$
6	75000 \$
7	100000 \$
8	200000 \$
9	300000 \$
10	500000 \$

El investigador además tiene propiedades y otros bienes por valor de cinco veces sus ingresos anuales: Un investigador en la actualidad que gana 55.000\$ tiene 225.000\$ en bienes. Una décima parte de esa cantidad esta disponible como dinero en efectivo, otra décima parte son valores y bonos, convertibles a 30 días. El resto son viejos libros, una casa, o aquello que parezca mas apropiado al personaje.