

GRANJEROS DE LA MIERDA

EXPLORADORES DEL
VIEJO MUNDO



IGAROL ESTUDIO

POR Y PARA LOS AFICIONADOS
(ESTERCOLEROS: NUEVA PROFESIÓN)

AUTOR

Graeme Davis

URL DEL ARTÍCULO ORIGINAL EN INGLES

<https://graemedavis.wordpress.com/2020/01/22/the-gong-farmer-a-career-for-all-editions-of-warhammer-fantasy-roleplay/>

TRADUCCIÓN

Ignacio Sariego «Igest»



IGAROL ESTUDIO

www.igarol.org

LECTURAS ADICIONALES

Wikipedia:

http://en.wikipedia.org/wiki/Gong_farmer

Versión para 2ª edición por Colin Chapman:

<http://www.scribd.com/doc/156852704/Warhammer-Fantasy-2nd-Edition-Gong-Farmer>

Archaeology Magazine — «Of Cesspits and Sewers: Exploring the unlikely history of sanitation management in medieval Holland»:

<https://www.archaeology.org/issues/327-1901/letter-from/7205-letter-from-leiden>

Imágenes obtenidas de postales de los hombres de la noche del siglo XVIII (Wikimedia Commons).

Warhammer Fantasy el juego de rol y WJDR son marcas propiedad de Games Workshop Ltd. Este artículo es un material fan y no pretende considerarse oficial ni comprometer cualquier marca comercial o derechos de autor de Games Workshop o de cualquiera de sus licencias.

GRANJEROS DE LA MIERDA

• ESTERCOLEROS: NUEVA PROFESIÓN PARA WJDR •



INTRODUCCIÓN

Desde que nuestros héroes se aventuraron en las alcantarillas de Nuln en «El Contrato de Oldenhaller» allá por 1986, WJDR ha tenido cierta asociación con los aspectos más desagradables (sobre todo olfativamente) de la vida en un mundo de fantasía medieval. Los cazadores de ratas han definido el espíritu antiheroico del Viejo Mundo, pero hay héroes aún mayores, aún desconocidos: los ejércitos silenciosos y nocturnos de estercoleros, los hombres (y mujeres) de la noche que mueven incontables toneladas de desechos humanos de aquellos hogares que no tienen acceso al sistema de alcantarillas.

Hace algún tiempo, escribí una versión de esta profesión para WJDR 1ª, 2ª y 3ª ed. Aquí ahora se presenta una versión mejorada y corregida, con detalles añadidos para la cuarta edición. Disfrutadla y no dudéis en dejar vuestros comentarios. Me encantará leer vuestras ideas sobre cómo mejorar esta profesión.



ESTERCOLEROS

Los estercoleros tienen el trabajo menos envidiable en el Viejo Mundo. En los pueblos y otros asentamientos sin sistema de alcantarillas, los estercoleros reúnen todos los desperdicios humanos y los depositan en un basurero comunal o pozo negro extramuros. A menudo se les permite trabajar únicamente de noche, por lo que también se les conoce como hombres de la noche.

Dada la naturaleza de su profesión, los estercoleros son capaces de mantener la calma al enfrentarse a cosas que podrían disgustar e incluso causar náuseas a la gente común. También son capaces de resistir la enfermedad y el veneno debido a la exposición a la más nociva de las sustancias.

Su trabajo no está exento de compensaciones, aunque son pocas y poco fiables. Los estercoleros tienen acceso – aunque de noche y bien supervisado – a los hogares de los más grandes y poderosos, y pueden estar al tanto de los secretos domésticos así como una visión única de su estado de salud. Además, los estatutos de muchas comunidades permiten a los estercoleros quedarse con cualquier moneda, pequeñas piezas de joyería u otros objetos de valor que puedan encontrar en el transcurso de sus trabajos.

PERFIL PARA PRIMERA EDICIÓN

ESQUEMA DE AVANCES

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
				+2	+2						+10	+10	

HABILIDADES

Inmunidad a la enfermedad, Inmunidad al veneno, Muy resistente.

ENSERES

Carretilla, pala, lámpara, vestimenta andrajosa.

SALIDAS PROFESIONALES

Agitador, Bribón, Cazaratas, Ladrón de cadáveres, Mendigo, Peón.

PERFIL PARA SEGUNDA EDICIÓN

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

HA	HP	F	R	AG	INT	FV	Em
-	-	-	+10%	-	-	+10%	-

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

A	H	BF	BR	M	MAg	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

HABILIDADES

Percepción, Sabiduría popular (comunidad local).

TALENTOS

Imperturbable, Resistencia a la enfermedad, Resistencia a venenos, Sin sentido del olfato (ver más adelante), Visión nocturna.

ENSERES

Carretilla, pala, lámpara, vestimenta andrajosa.

PROFESIONES DE ENTRADA

Campesino, Osamentero.

PROFESIONES DE SALIDA

Alborotador, Cazaratas, Guardia de cloacas (Cenizas de Middenheim), Osamentero, Saqueador de tumbas, Vagabundo.

PERFIL PARA TERCERA EDICIÓN

PROFESIÓN BÁSICA: HUMANO O HALFLING

Básica, Humilde, Social, Urbana

CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

Resistencia, Voluntad.

HABILIDADES PROFESIONALES

Aguante, Brio, Disciplina, Observación, Sabiduría popular (zona local), Sin sentido del olfato (ver más adelante).

PESTAÑAS PARA TALENTOS

1 de Concentración y 1 de Reputación.

MEDIDOR DE ACTITUD

3 Prudencia, 1 Temeridad.

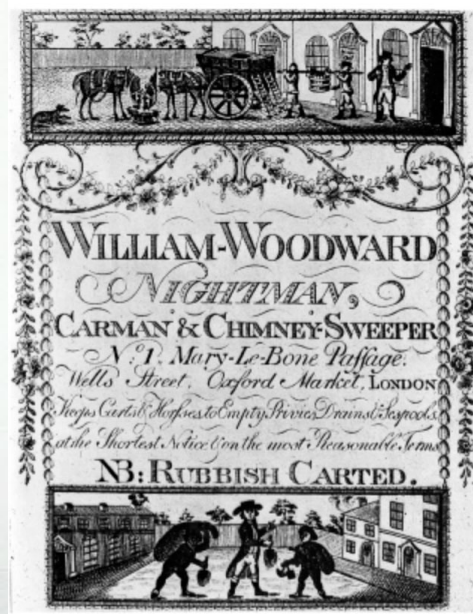
ACCIÓN	TALENTO
2	1
HABILIDAD	FORTUNA
2	1
PRUDENCIA	TEMERIDAD
2	1
HERIDAS	
1	

ENSERES TÍPICOS

Carretilla, pala, lámpara, vestimenta andrajosa.

CAPACIDAD PROFESIONAL

Recibes 1 dado de fortuna en tus pruebas de Aguante a la hora de resistir enfermedades.



PERFIL PARA CUARTA EDICIÓN

Esta carrera de cuatro niveles se basa en los «hombres de la noche» de la Liden medieval en los Países Bajos (consulta «Lecturas adicionales» más adelante). El «hombre del agujero» ascendió del pozo negro y pasó los desechos que había recogido a los dos «valdeadores» que las llevaban a su barcaza bajo la supervisión de su encargado. La ciudad de Ghent daba trabajo a un oficial conocido como «el Rey de la Inmundicia» para asegurar-se que se seguían todas las regulaciones sanitarias.

El estercolero es una profesión de la clase Burgueses. Si se utiliza la generación aleatoria, un jugador que obtenga como resultado un mendigo puede escoger al estercolero en su lugar si el DJ está de acuerdo.

SIN SENTIDO DEL OLFATO (REGLA OPCIONAL)

El personaje literalmente carece de sentido del olfato. Su sentido olfativo ha quedado totalmente destruido por la larga exposición a las sustancias malolientes o por alguna otra circunstancia. Fallan automáticamente cualquier tirada de dados que dependa del olfato — pero no se ven afectados por los olores más nauseabundos con los que se puedan encontrar, o por aromas tentadores que podrían utilizarse para atrapar a otros. Los gases venenosos y drogas en forma de vapor afectan al personaje de forma normal.

ESQUEMA DE AVANCES

HA	HP	F	R	INI	AGI	DES	I	V	EM
			✠		✠	✠	✠	✠	✠

ITINERARIO DE CARRERA

✠ Limpiador de agujeros — Bronce 1

Habilidades: Aguante, Atletismo, Consumir alcohol, Cuerpo a cuerpo (Básicas), Escalar, Esquivar, Percepción.

Talentos: Muy resistente, Resistencia (Enfermedad), Sin importancia, Visión nocturna.

Enseres: Cubo, Cuerda (5 metros), pala.

✠ Baldeador — Bronce 3

Habilidades: Conducir o Navegar, Cotilleo, Movimiento silencioso, Nadar, Regatear.

Talentos: Fornido, Recio, Resistencia (Venenos), Sangre fría.

Enseres: Carretilla, delantal de cuero, lámpara y aceite.

✠ Encargado de desperdicios — Bronce 5

Habilidades: Carisma, Intuición, Sobornar, Tasar.

Talentos: Negociador, Parloteo, Sangre fría, Sentidos desarrollados (Vista).

Enseres: Arma de mano (garfio), barco o carro, chaleco de cuero, grupo de granjeros de la muerda.

✠ Rey de la inmundicia — Plata 2

Habilidades: Intimidar, Mando.

Talentos: Etiqueta (Florin), Leer y escribir, Presencia intimidante, Rico.

Enseres: Emblema y diploma del cargo, asistentes (Recaudadores de impuestos)

