

JUGADOR/A DE CRUNCHBALL (JCB)



LOS PARTIDOS DE CRUNCHBALL SON TAN DUROS Y brutales que solo los más preparados pueden dedicarse profesionalmente a jugar en las diferentes ligas de este apasionante deporte.

Si puedes aguantar de pies un partido completo de CrunchBall, entrar a una mazmorra o enfrentarte a un dragón te parecerá un camino de rosa.

RASGOS DE CLASE

PUNTOS DE GOLPE

- **Dados de golpe:** 1d8 por nivel de JCB
- **Puntos de golpe a nivel 1:** 8 + tu modificador por Constitución
- **Puntos de golpe a niveles superiores:** 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de JCB después del nivel 1

COMPETENCIAS

- **Armadura:** Sencillas
- **Armas:** Armas sencillas, nudilleras, guanteletes y guanteletes armados.
- **Herramientas:** Elige un tipo de herramienta de sastre o un instrumento musical.
- **Tiradas de salvación:** Fuerza, Destreza
- **Habilidades:** Elige dos entre Acrobacias, Atletismo, Intimidar, Percepción y Perspicacia

EQUIPO

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:



- Cualquier arma sencilla.
- Armadura simple.
- Equipamiento para jugar al CrunchBall: pelota, sobretudo con los colores de tu equipo, chichonera, coderas y rodilleras, guantes
- Un pack de aventurero o un pack de explorador.

Nivel	Bonificador por competencia	Esprintar Ar. Ligeras/Medias/Pesadas	Rasgos
1	2	-	Liniero/a, Estilo de juego
2	2	+5/0/0	Esprintar
3	2	+5/0/0	Posición en el campo
4	2	+5/0/0	Mejora de característica
5	3	+5/0/0	xxx
6	3	+5/0/0	Mejora de característica
7	3	+10/+5/0	Rasgo de posición en el campo
8	3	+10/+5/0	Mejora de característica
9	4	+10/+5/0	xxx
10	4	+10/+5/0	Rasgo de posición en el campo
11	4	+10/+5/0	xxx
12	4	+15/+10/+5	Mejora de característica
13	5	+15/+10/+5	xxx
14	5	+15/+10/+5	Mejora de característica
15	5	+15/+10/+5	Rasgo de posición en el campo
16	5	+15/+10/+5	Mejora de característica
17	6	+20/+15/+10	xxx
18	6	+20/+15/+10	Rasgo de posición en el campo
19	6	+20/+15/+10	Mejora de característica
20	6	+20/+15/+10	xxx

LINIERO/A

Todo JCB empieza como lo liniero, la posición más simple del equipo, durante su entrenamiento aprende a correr, lanzar y recibir el balón, placar al contrincante, ...

xxx

ESTILO DE JUEGO

AGIL

Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

TÉCNICO

Puedes usar Destreza en lugar de Fuerza en los ataques y las tiradas de daño que realices sin armas, con armas sencillas, nudilleras, guanteletes y guanteletes armados.

BRUTO

Cuando eliges este estilo de juego, consigues competencia con armaduras medias y pesadas.

TRAMPOSO

Consigues competencia en dos habilidades, Sigilo y Juegos de manos.

ESPRINTAR

A partir del nivel 2, tu velocidad aumenta en 5 pies siempre que lleves como mucho armaduras ligeras. Si llevas armaduras medias se reduce en 5 pies y si llevas pesadas en 10 pies. Nunca puede ser negativo. Este bonificador aumenta en 5 pies cuando alcanzas los niveles 7, 12 y 17 de JCB.

MEJORA DE CARACTERÍSTICA

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

POSICIÓN EN EL CAMPO

En el nivel 3 comienzas a entrenar para jugar en una posición más especializada a tu elección, como lanzador o corredor. El arquetipo te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 10, 15 y 18.

POSICIONES EN EL CAMPO

Cada JCB puede, según avanza en su desarrollo deportivo, se puede especializar en 4 posiciones (arquetipos) y aprender las destrezas y las habilidades de ese puesto.

BLOQUEADOR/A

Su misión es defender al resto del equipo mientras hacen su jugada o romper las defensas del equipo contrario cuando hay que robarles el balón.

xxx

LANZADOR

xxx

RECEPTOR

xxx

CORREDOR

xxx

TRASFONDOS

DE LAS LIGAS MENORES

xxx

ARMAS DE JCB

NUDILLERAS

xxx

GUANTELETE

xxx

GUANTELETE ARMADO

xxx

Coste	Daño	Peso	Propiedades
1 mo	1d4 contundente	1 lb.	Guante

Guante: Una arma con la propiedad guante se lleva puesta en la mano y no se la puede desarmar. Puedes sostener objetos, empuñar armas y lanzar hechizos con una mano equipada con un arma de guante, pero sólo puedes atacar con el arma de guante si esa mano está desocupada. Se necesita una acción de Usar objeto para ponerse o quitarse un arma de guante.