



ESTO ES CRUNCHBALL

Guía deportiva del CrunchBall para D&D 5E

Black Bedmarik
Philadelphia
1949-62
HOF-67

POR Gwannon

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

HISTORIA DEL CRUNCHBALL



XX LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat. Duis aute irure dolor
in reprehenderit in voluptate velit esse cillum
dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat
cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia
deserunt mollit anim id est laborum.

REGLAMENTO DEL CRUNCHBALL



XX LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat. Duis aute irure dolor
in reprehenderit in voluptate velit esse cillum
dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat
cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia
deserunt mollit anim id est laborum.

El uso de magia dentro del campo está totalmente
prohibido. Dentro del campo no puede haber ningún
tipo de elemento mágico.

SALÓN DE LA FAMA



XX LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSETETUR
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat. Duis aute irure dolor
in reprehenderit in voluptate velit esse cillum
dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat
cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia
deserunt mollit anim id est laborum.

LIGAS ACTUALES



XX LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSETETUR
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat. Duis aute irure dolor
in reprehenderit in voluptate velit esse cillum
dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat
cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia
deserunt mollit anim id est laborum.

REGLAS PARA HACER PARTIDOS



xx LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

RECAUDACIÓN DEL PARTIDO

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

REGLAS PARA HACER LIGAS



XX LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

ROBAR ESTANDARTES

Las ligas no tienen un calendario fijado cada temporada en el que se fijan los encuentros entre los diferentes equipos. Es muy difícil cumplir las fechas y los imprevistos pueden ser miles desde una plaga zombi a que la ciudad donde estaba el equipo pase a otro plano. Lo que se hace un sistema llamado Robo de estandartes.

Cada equipo tiene un estandarte con sus colores que normalmente luce en su campo. El equipo local recibe a equipos visitantes que lo desafían, el local debe decidir si lo acepta o no. El equipo visitante solo puede desafiar a equipos de su mismo nivel a superior y en general los equipos locales aceptan todos esos desafíos, pero puede haber excepciones como que no tengas el equipo completo o lleven muchos días seguidos jugando partidos.

El nivel lo marca el número de banderines de otros equipos que has robado al ganarles partidos. Cuando pierdes un partido en casa el equipo visitante puede llevarse el estandarte del equipo local. En ese momento el equipo local no puede jugar en su campo y tiene que ir a jugar a otros campos a robar banderines hasta igualar el nivel del equipo que tiene su estandarte. Una vez tiene el nivel suficiente, puede intentar ir al campo del equipo que tiene su bandera y luchar por recuperarla.

Lo normal los equipos estén un tiempo jugando contra visitantes en sus campos y luego salgan de viaje para ganar más banderas o recuperar su bandera. En esos viajes juegan varios encuentros muchas veces medios pactados, pero puede que si les va muy bien o muy mal el viaje se alargue o se acorte.

De normal, pero no siempre, robas el banderín de equipo local, pero si quieras puedes robarle el de otro equipo que tenga en su estadio. Esto se hace muchas veces para forzar a ciertos equipos a enfrentarse a mi equipo por rencillas entre ellos o porque la recaudación del partido puede ser muy jugosa.

Si ninguno de los equipos tiene su banderín, no pueden jugar en su campo y deben jugar en el campo de un tercer equipo. En este caso, como no hay locales, el ganador simplemente roba un banderín al perdedor.

Al final de temporada los dos equipos con más banderines se enfrentan en una final en un campo de un tercer equipo.

Podría parecer que pudiera haber equipos que jugarán menos partidos más escogidos y conseguir un buen número de banderines, pero recordemos que los equipos viven de la recaudación de los encuentros y si no se enfrentan a otros equipos no ganan dinero. Muchos equipos salen de gira no porque lo necesiten para ganar la liga, sino porque hay que ganar dinero.

ESPÓNSORES

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

JUGADORA DE CRUNCHBALL (JCB)



OS 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 rosas.

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:

Nivel	Bonificador por competencia	Esprint Ar. Ligeras/Medias/Pesadas
1	2	-
2	2	+5/0/0
3	2	+5/0/0
4	2	+5/0/0
5	3	+5/0/0
6	3	+5/0/0
7	3	+10/+5/0
8	3	+10/+5/0
9	4	+10/+5/0
10	4	+10/+5/0
11	4	+10/+5/0
12	4	+15/+10/+5
13	5	+15/+10/+5
14	5	+15/+10/+5
15	5	+15/+10/+5
16	5	+15/+10/+5
17	6	+20/+15/+10
18	6	+20/+15/+10
19	6	+20/+15/+10
20	6	+20/+15/+10



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

Rasgos

Liniero/a, Estilo de juego

Esprint adicional

Posición en el campo

Mejora de característica

Leer a tu oponente I

Mejora de característica

Rasgo de posición en el campo

Mejora de característica

Cazamagos

Rasgo de posición en el campo

Leer a tu oponente II

Mejora de característica

xxx

Mejora de característica

Rasgo de posición en el campo

Mejora de característica

xxx

Rasgo de posición en el campo

Mejora de característica

xxx

LINIERO/A

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

Y lo más importante que entrena un liniero/a es sacar fuerzas de flaqueza para aguantar todo un partido corriendo y recibiendo duros golpes. Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a $1d8 + \text{tu nivel de JCB}$. Una vez usas este rasgo, debes un descanso prolongado (entre partidos) o breve (intermedio del partido) antes de poder usarlo otra vez.

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.

ESPRINT ADICIONAL

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.

LEER A TU OPONENTE I

Las grandes jugadoras y jugadores de CrunchBall aprenden a leer a sus oponentes. Leen su lenguaje corporal, sus tics, sus expresiones y sus tonos de voz y aprenden a interpretarlos. En mitad de combate pueden gastar una acción xxx y tirar Perspicacia (CA xxx) para xxx

En caso de tener competencia con Perspicacia, reciben esa competencia en vez de Leer a tu oponente.

CAZAMAGOS

La magia puede ser la diferencia entre ganar y perder un partido es por ello que a nivel 5, recibes la competencia en la habilidad Conocimiento arcano.

A estos niveles de profesionalidad no es raro que haya magas, hechiceros y seres con habilidades mágicas en los equipos y estos conocimientos mágicos son muy útiles para detectar la magia y defenderse de ella.

LEER A TU OPONENTE II

xxx

Si no tienen Leer a tu oponente, reciben ese rasgo en vez de Leer a tu oponente II.

POSICIONES EN EL CAMPO

Cada JCB, 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.

A nivel 3 aprendes a proteger a otros jugadores/as de forma eficiente. Si lo decides al principio de tu turno, todos los ataques CaC a aliados a 5 pies o menos de ti reciben desventaja hasta su siguiente turno. Centrarte en tus compañeros hace que no puedas centrarte en tu defensa, con lo que todos los ataques CaC a ti tienen ventaja si tienes aliados a 5 pies o menos de ti.

Cuando alcanzas el nivel 7 eres tan bueno trabajando en equipo y ayudando al resto de la defensa que puedes prestar ayuda a tus aliados para que ataquen a enemigos que estén a 10 pies o menos de ti.

A nivel 10 xxx

Al alcanzar el nivel 15 xxx

A nivel 18 xxx

LANZADOR

Estos jugadores y jugadoras suelen ser las estrellas de los equipos, al ser el eje principal de la mayoría de las jugadas y hacer lanzamientos precisos que ponen al público en pie mientras vuela la pelota para caer en menos de un receptor.

A nivel 3 has practicado tantos lanzamientos de balón que puedes lanzar a largas distancias. Doblas la distancia de todas las armas arrojadizas.

Por ejemplo, un arma arrojadiza improvisada pasa de 20/60 a 40/120.

Cuando alcanzas el nivel 7 xxx

Al alcanzar el nivel 10 xxx

A nivel 15 xxx

Cuando alcanzas el nivel 18 xxx

RECEPTOR

Siendo el elemento más pido y diestro del equipo pueden colarse entre las líneas del equipo del enemigo y esquivar a sus atacantes hasta recibir un pase un marcar un tanto.

Cuando alcanzas el nivel 3 te conviertes en un gran saltador de forma que pueden sumar tu bonificador de Destreza a tu Fuerza a la hora de calcular la altura de sus saltos de altura.

También pueden sumar tu Destreza a tu Fuerza a la hora de calcular la distancia de tus saltos largos.

En caso de tener que hacer tiradas el bonificador de Destreza se suma a tu Fue. Además, eres tan bueno saltando que durante el salto puedes hacer interacciones con objetos que te rodean como si fuera movimiento normal de forma que durante el salto puedes coger o dar un objeto a otra persona o recoger un objeto del suelo.

En el nivel 7 xxx

Al alcanzar el nivel 10 xxx

Cuando alcanzas el nivel 15 xxx

A nivel 18 xxx

CORREDOR

Unas de las figuras más queridas del CrunchBall por el público son los valientes corredores. Estos temerarios recogen el balón y corren hasta la línea de meta esquivando o placando enemigos.

A nivel 3 tu entrenamiento corriendo en todo tipo de entorno hace que en combate no sufras penalizaciones por terreno difícil.

Cuando alcanzas el nivel 7, xxx

A nivel 10 xxx

Al alcanzar el nivel 15 xxx

A nivel 18 xxx

DE LAS LIGAS MENORES (TRASFONDO)

xxx

Competencia con habilidades: xxx 2 habilidades

Idiomas: xxx 2 idiomas

Equipo: xxx un saco que contiene 15 mo.

Rasgo: xxx

xxx

Características sugeridas

xxx

1d8 Rasgo de personalidad

1
2
3
4
5
6
7
8

1d6 Ideal

1
2
3
4
5
6

1d6 Vínculo

1
2
3
4
5
6

1d6 Desventaja

1
2
3
4
5
6

ARMAS DE JCB

NUDILLERAS

Las nudilleras son piezas de metal con una forma que se ajusta alrededor de los nudillos. Concentran la fuerza de un golpe en un punto pequeño haciendo que los puñetazos sean más fuertes y dañinos. Las nudilleras de CrunchBall son más grandes que las normales, ya que el hecho de poder ocultarlas no es importante y el espacio extra se suele usar para poner nombres de patrocinadores.

Coste	Daño	Peso	Propiedades
50 mp	+2 contundente	0,1 lb	Guante ¹

GUANTELETE

Estos guanteletes son como los que se venden con las armaduras sin ningún tipo de modificación, pero usados como arma en vez de como protección.

Coste	Daño	Peso	Propiedades
8 mo ¹	1d4 contundente	0,5 lb	Guante ¹

GUANTELETE ARMADO

Este guantelete ha sido modificado con placas contundentes de metal, cuchillas o pinchos para aumentar su capacidad de hacer daño. Las reglas del juego no permiten que esos elementos estén afilados (deben ser romos) por lo que siempre hacen daño contundente. La elección de pincho o cuchillas es una cuestión más estética que otra cosa.

Coste	Daño	Peso	Propiedades
15 mo ¹	1d6 contundente	1 lb	Guante ²

¹ Precio es por unidad, ya que hay jugadores/as que solo usan uno y tienen la otra mano sin guantelete. ²

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 solo 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.

ESTO ES CRUNCHBALL

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

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

xxx Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

