



ESTO ES CRUNCHBALL

Guía deportiva del CrunchBall para D&D 5E



POR GwANNON

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

HISTORIA DEL CRUNCHBALL

EL CRUNCHBALL SE PIERDE EN LOS ALBORES DE la historia y los expertos no tiene muy claro su origen. En lo que toda la gente que ha estudiado su historia coinciden es que el alcohol y la violencia descerebrada fueron elementos fundacionales de este deporte.

Hay dos corrientes de pensamiento principales sobre su origen.

CORRIENTE DIVINA

Puede cambiar, el lugar, la especie y la época, pero la teoría de estas corrientes en resumen dice que a una panda de borrachos se les apareció una de sus divinidades y les entregó el CrunchBall.

En todas las tradiciones, el dios o la diosa está relacionado con el engaño, las trampas, las bromas y las fiestas. Se considera que el deporte es una broma malvada de la divinidad para llevar a la sociedad a la decadencia y se ríe a carcajada en su plano divino viendo a sus fieles peleándose por un trozo de madera y cuero.

CORRIENTE ANTRÓPOCÉNTRICA

En este caso, en un grupo de borrachos, alguien lanzó algo a alguien, normalmente fruta parecida a un balón de CrunchBall, y terminaron montando una pelea. La pelea atrajo a más gente y el tabernero local vendió un montón de cerveza.

Así que el tabernero empezó a organizar estas peleas periódicas y cada vez tenían más reglas hasta conformar el CrunchBall primigenio.

EL CRUNCHBALL MODERNO

Se considera que el CrunchBall tal y como lo conocemos apareció hace 150 años.

xxx

RELIGIÓN Y CRUNCHBALL

xxx

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.

¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?

xxx

USO DE MAGIA Y ARMAS

El uso de magia dentro del campo está Muy restringido, según dicen los expertos porque la magia corrompe la pureza de este deporte. xxx

SALÓN DE LA FAMA



LO LARGO DE LA HISTORIA HA HABIDO GRANDES jugadores y jugadoras de CrunChBall y la mayoría han muerto demasiado jóvenes y casi siempre de forma brutal y violenta.

xxx

EQUIPOS

LOS GUARDIANES DE PUERTA DE BALDUR

Tambien conocidos como los porteros (chiste con que son los guardianes de la puerta), xxx

JUGADORAS Y JUGADORES DE LEYENDA

xxx

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.

ENCUENTROS

Los encuentros tienen dos tiempos y a lo largo de ellos hay infinidad de jugadas en las que se gana o se pierde, pero que no influyen realmente en el partido. Solo hay dos jugadas magistrales por tiempo que cambian el sentido del encuentro. Estas jugadas deben tomarse combates que acaban al de 10 turnos o si se marca un gol. Pasados los 10 turnos la jugada magistral ha perdido la gracia y vuelve a ser una jugada normal.

Lo primero es decidir quien tiene la posesión del balón y lo segundo en que situación están los equipos. Por ello deben tirar en la tabla de posiciones aleatorias y seguir sus normas de colocación de equipos. xxx

EL CAMPO

El campo tiene unas dimensiones de 10x20 casillas y está dividido en dos partes

xxx

MAGIA DURANTE LOS PARTIDOS

La regla principal de la magia durante los encuentros es que no puede cruzar las líneas exteriores del campo.

Hay dos excepciones a esa regla, si es parte del jugador o jugadora o si está imbuida en el equipamiento de juego y tiene carácter defensivo.

Así pues para empezar, una hechicera enana podría entrar en el campo y lanzar cualquier hechizo de su lista de conjuros con normalidad. Lo que sucedería es que el equipo contrario se lanzaría a por ella nada más gesticular el primer hechizo.

Sin embargo tirar un hechizo en el entretiempo y volver al campo con sus efectos activos se considera ilegal aunque te lo hayas lanzado tú mismo.

Por otro lado, un jugador podría jugar todo un partido con una cota de llamas +1 sin problemas y unos brazaletes de protección. Pero serían ilegales si tuvieran algún poder no defensivo como por ejemplo un casco que da luz.

A pesar de que es ilegal, un jugador/a pueda meter ilegalmente algún objeto mágico oculta entre su equipamiento y usarlo furtivamente. Con una tirada de

Juegos de manos (CA Percepción pasiva del árbitro) puedes escamotear un único objeto mágico dentro del campo.

Necesitará otra tirada de Juegos de manos (CA Percepción pasiva del árbitro) y una acción completa para usarlo. De esa forma se podría meter una poción de curación en el campo y tomártela o usarla en una criatura.

ARMAS EN EL CAMPO DE JUEGO

Cualquier tipo de arma está prohibida en el campo, a excepción de las nudilleras protectoras, el guantelete y el guantelete armado.

Eso no quiere decir que un jugador/a pueda meter ilegalmente alguna pequeña arma oculta entre su equipamiento para hacer ataques furtivos. Con una tirada de Juegos de manos (CA Percepción pasiva del árbitro) puedes escamotear un arma pequeña dentro del campo.

La pelota de CrunchBall también puede ser usada como arma debido a su peso y la contundencia que le otorga su interior de madera.

BOLA DE CRUNCHBALL

xxx

Coste	Daño	Peso	Propiedades
2 mp ¹	1d4 contundente	0,5 lb	

¹ Precio por un balón profesional, se pueden comprar balones de mucha menos calidad por unas 5 mp.

NUDILLERAS PROTECTORAS

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 protectoras 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.

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 en pie 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, balón de crunchball, nudilleras protectoras, 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.

Nivel	Bonificador por competencia	Esprint Ar. Ligeras/Medias/Pesadas	Rasgos
1	2	-	Liniero/a, Estilo de juego
2	2	+5/0/0	Esprint adicional
3	2	+5/0/0	Posición en el campo
4	2	+5/0/0	Mejora de característica
5	3	+5/0/0	Derribo
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	Leer a tu oponente I
10	4	+10/+5/0	Rasgo de posición en el campo
11	4	+10/+5/0	Estilo de juego adicional
12	4	+15/+10/+5	Mejora de característica
13	5	+15/+10/+5	Leer a tu oponente II
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/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.

PRECISO

Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas arrojadizas.

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 CARACTÉRISTICA

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.

DERRIBO

A partir del nivel 5, cuando realizas un ataque CaC sin usar armas o con nudilleras o guanteletes puedes elegir derribar al oponente como parte del ataque. El oponente deberá pasar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Fuerza) para evitar el derribo. Solo puedes derribar a oponentes hasta una categoría de tamaño mayor que tú.

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.

ESTILO DE JUEGO ADICIONAL

En el nivel 11, puedes elegir una segunda opción para el rasgo de clase Estilo de juego.

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.

Protección: 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.

Trabajo en equipo 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.

Caer en plancha: A nivel Al alcanzar el nivel 10 aprendes a usar tu corpulencia como arma para caer en plancha sobre tus contrincantes y derribarlos.

Si te mueves mínimo 10 pies puedes elegir un enemigo y un enemigo adyacente a él y caer sobre ellos. Los seres que estén en esas casillas deben hacer una salvación de Destreza (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Fuerza) para evitar que les caigas encima o recibir 3d8 + bonificador de Fue de daño. Si reciben daño acaban derribados en el suelo. Además el oponente principal siempre es empujado 5 pies en una dirección a tu elección.

Solo puedes caerle encima a criaturas hasta una categoría de tamaño mayor que la tuya y por desgracia tú también acabas derribado en la casilla donde estaba el enemigo empujado.

xxx: Cuando alcanzas el nivel 15 xxx

xxx: A nivel 18 xxx

LANZADORA

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.

Pase largo: 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.

Evasión: A nivel 7, tu entrenamiento te permite esquivar la trayectoria de ciertas áreas de efecto, tales como el aliento de un dragón o un conjuro de bola de fuego. Cuando estás sujeto a un efecto que te permite hacer una tirada de salvación de Destreza para obtener la mitad del daño, no obtienes ningún daño en su lugar si la superas, y si la fallas obtienes la mitad.

xxx: Al alcanzar el nivel 10 xxx

xxx: A nivel 15 xxx

xxx: Cuando alcanzas el nivel 18 xxx

RECEPTOR/A

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.

Saltos asombrosos: Cuando alcanzas el nivel 3 te conviertes en un gran saltarín/a 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.

xxx: En el nivel 7 xxx

xxx: Al alcanzar el nivel 10 xxx

xxx: Cuando alcanzas el nivel 15 xxx

xxx: A nivel 18 xxx

CORREDORA

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.

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

Cazamagos: La magia puede ser la diferencia entre ganar y perder un partido es por ello que a nivel 7, recibes la competencia en la habilidad Conocimiento arcano de forma que la conoces y puedes identificar las criaturas con conocimientos mágicos. Como corredor, en la defensa, una de tus tareas es derribar a los lanzadoras, sean de conjuros o de balones, por ello, además, xxx

Robar balón: A nivel 10 tu técnica de robar balones de las manos a tus oponentes es tan buena que puedes usarla también para desarmar a tus oponentes con solo tus manos. xxx

xxx: Al alcanzar el nivel 15 xxx

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.

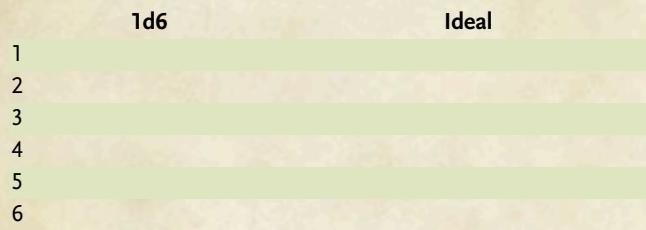
Rasgo: xxx

xxx

Características sugeridas

xxx

1d8	Rasgo de personalidad
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



ATRIBUCIONES

IMÁGENES

- [Portada de RomCova](#)
- [Contraportada de RomCova](#)

ESTO ES CRUNCHBALL

Si puedes aguantar en pie 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.

