

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, sobretodo 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	Cazamagos
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/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.

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.

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.

xxx

LANZADOR

xxx

RECEPTOR

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.

DE LAS LIGAS MENORES (TRANSFORNDO)

xxx

Competencia con habilidades: xxx 2 habilidades

Idiomas: xxx 2 idiomas

Equipo: xxx un saco que contiene 15 po.

Rasgo: xxx

xxx

Características sugeridas

xxx

1d8	Rasgo de personalidad
1	
1d6	Ideal
1	
1d6	Vínculo
1	

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 guanteles 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 gauntelete 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.