



# 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

**E**L 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



OMO DICE LA GENTE EXPERTA EN ESTE INCREÍBLE deporte, "El CrunchBall es un deporte de elfos practicado por enanos". xxx

## ¿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

También 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

AS REGLAS PARA HACER PARTIDOS SE DIVIDEN EN 3 partes, antes del partido, durante el partido y despues del partido. Mientras que en el antes y el después del partido pueden participar toda tu mesa, durante el partido solo participarán aquellas personas que tengan personajes que puedan participar en un partido.

## ANTES DEL ENCUENTRO

xxx



## ENTRENAMIENTOS

xxx

## CONTRATAR NEWBIES

xxx

## DURANTE LOS 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 para cada equipo de 10x10.

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 una 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

Esta pelota ovalada tiene un interior de madera ligera y está recubierta de tela y cuero cosido para mejorar su agarre. Puede ser usado como arma debido a su núcleo de madera que la hace tan contundente como un garrote de madera. Hay versiones de combate con pinchos para aumentar su daño al lanzarla o golpear con ella.

Coste	Daño	Peso	Propiedades
2 mp <sup>1</sup>	1d4 contundente	0,5 lb	

*<sup>1</sup> 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 <sup>1</sup>

## 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 <sup>1</sup>	1d4 contundente	0,5 lb	Guante <sup>1</sup>

## 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 <sup>1</sup>	1d6 contundente	1 lb	Guante <sup>2</sup>

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

*<sup>2</sup> 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 ponerte o quitarse un arma de guante.*

## DESPUÉS DEL ENCUENTRO



En este punto veremos que pasa después del partido que engloba dos partes importantes, la recaudación y el reparto de puntos de experiencia.

### RECAUDACIÓN DEL PARTIDO

xxx

### EXPERIENCIA

La experiencia se puede hacer de la forma tradicional, calculando la experiencia que da el partido como si fuera un combate más o atribuyendo un valor de experiencia al partido. El primero es más adecuado cuando tu mesa se mete en un único partido como parte de una aventura. El segundo está pensado más para aventuras en que tu mesa llevas jugadores/as de CrunchBall y el resto del equipo técnico como parte de la aventura.

### MÉTODO TRADICIONAL DE EXPERIENCIA

Calcula el VD de los contrincantes como si fuera un encuentro normal. Si ganan se llevan esa experiencia para repartirla entre los PJ de tu mesa, si empatan solo se llevan la mitad y si pierden no se llevan nada.

**METODO POR ATRIBUCIÓN DE VALOR AL  
PARTIDO**

xxx

# REGLAS PARA HACER LIGAS

**L**NA OPCIÓN MUY INTERESANTE ES INTRODUCIR EN tu campaña una liga de CrunchBall de forma que la excusa para moverse por todo el mundo sea participar en diferentes partidos. En cada nuevo lugar podrían tener una aventura y además avanzar en la liga compitiendo con el equipo local.

Otra opción es que la propia liga sea la campaña y montar una especie de aventura en el que un equipo de perdedores van mejorando y ganando partidos. Cada capítulo puede ser la preparación y el jugar el partido teniendo en cada pueblo alguna aventura extra. Planteátelo como jugar esas películas de equipos de perdedores con entrenador borracho que acaban ganando la liga para sorpresa de todos.



## 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 quieres 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

# 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	Ataque adicional
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	Ataque adicional
18	6	+20/+15/+10	Rasgo de posición en el campo
19	6	+20/+15/+10	Mejora de característica
20	6	+20/+15/+10	Fama y fortuna

## **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.

## **ATAQUE ADICIONAL**

A partir del nivel 8, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

El número de ataques aumenta a tres cuando llegas al nivel 17 de esta clase.

## **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 elegir a un oponente y gastando su acción tirar Perspicacia (CA 10). Si pasan la tirada en el siguiente turno podrán actuar antes que él. Al siguiente turno volverá a su iniciativa normal.

Se puede preparar antes de tirar iniciativa si no has sido cogido por sorpresa y ha habido tiempo de hablar y observarse al menos 1 turno, por ejemplo mientras se coloca la defensa y el ataque en un partido de CrunchBall.

Si dos PJ usan este rasgo entre sí, va primero el que sacó la tirada más alta. Si PJ2 lee a PJ1 y PJ3 lee a PJ2, PJ3 actúa antes que PJ2 y PJ1. Si PJ2 puede actuar lo hará antes que PJ1.

En caso de no tener competencia con Perspicacia, reciben esa competencia en vez de «Leer a tu oponente I».

## **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**

A este nivel consigues además tener ventaja a la hora de atacarle.

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

## **FAMA Y FORTUNA**

Solo muy pocos llegan a este nivel de maestría en este deporte y es por ello que ha llegado la hora de retirarte y disfrutar de la vida.

Consigues una taberna con tu vivienda encima. La taberna está cerca del campo de tu equipo preferido. Es una taberna magnífica con numerosas estancias. La atmósfera es limpia, fresca y acogedora. El lugar está amueblado y decorado con recuerdos de tu años jugando a CrunchBall. Contiene bebida suficiente como para servir copas y jarras de buen alcohol a 100 personas. Trabajan para ti unas 10 personas que sirven bebida y comida, limpian, cocinan, hacen cuentas y te dejan 2000 mo limpias todos los meses para tus gastos.

Además podrás ver los partidos que deseas desde el palco de honor y te invitarán a encuentros de viejas glorias donde disfrutaras recordando los buenos tiempos.

## 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 ataque 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:** 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/A

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 marca 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 sus 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/A

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	

1d6	Ideal
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1d6	Vínculo
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1d6	Desventaja
1	
2	
3	
4	
5	
6	

# **AVISO LEGAL**

## **OPEN GAME LICENSE**

### **VERSION 1.0A**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1.Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2.The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open

Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4.Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7.Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8.Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9 Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10.Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11.Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12.Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13.Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14.Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15.COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a  
Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

## ATRIBUCIÓN DE IMÁGENES

- [Portada de RomCova](#)
- [Contraportada de RomCova](#)
- [Halflings de RomCova](#)
- [Orcos-humanos de Taonavi](#)
- [Entrenador de LANZAestudio](#)

## MAQUETACIÓN

Maquetado con [Homebrewery.Naturalcrit.com](#)

# 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.»

**Walter MacCraff** entrenador y capitán de los Pisaverde de LagoClaro

Este suplemento es un producto FAN donde encontrarás reglas para integrar el CrunchBall en tus aventuras de D&D.

El CrunchBall es un brutal juego de pelota practicado por la mayoría de razas inteligentes muy parecido al rugby, pero más duro y con menos reglas, lo cual demuestra que no son tan inteligentes.

En este suplemento encontrarás:

- Una descripción completa del CrunchBall con su historia y sus grandes equipos.
- Reglas para jugar partidos.
- Reglas para jugar ligas.
- Una nueva clase de personaje, jugador/a de CrunchBall.
- Consejos e ideas para integrar el CrunchBall en tus aventuras.

