

Walhalla

Combate de Glíma



Cálculo de PB: DES + FUE
+ grado de la capacidad de GLÍMA

Victorias parciales



Desarrollo de un combate de Glíma

1. Los participantes compran y declaran sus *brögd* (maniobras de glíma), una finta completa o permanecen pasivos, colocando un contador en secreto sobre su acción elegida.
2. Ambos participantes comparan, a la vez, sus acciones elegidas. Consultando los resultados explicados más abajo, se anotan las victorias parciales conseguidas, se restan los PB empleados del total y se marcan los usos de las maniobras.
3. Repetir los asaltos desde el paso 1 hasta que uno de los participantes consiga 3 victorias parciales, lo que le permite hacer una **tirada de Glíma en dificultad NORMAL** (o **FÁCIL** si el oponente tiene 0 victorias).
4. Con un **éxito**, derriba a su oponente (que recibe 1D3+1 puntos de daño), y con un **crítico** se consigue una proyección perfecta (**TRa**: aumenta su moral en 10 puntos) y causa, a elegir, entre 0 y 8 puntos de daño, lo que en ambos casos da por finalizado el combate. Con un **fallo** se empieza desde el paso 1 con las victorias a 0 y 10 PB más para cada participante. Con un **fracaso**, el adversario puede devolverle la tirada de **Glíma** a dificultad **FÁCIL**.

Siempre existe la posibilidad de vulnerar el código de honor de la glíma, el *drängskap*, para ganar un combate (algo parecido a hacer trampas). Según el *drängskap*, los contendientes deben permanecer siempre erguidos y caminar constantemente en el sentido de las agujas del reloj, lo que favorece las posibilidades de ataque. Además, no está permitido caer sobre el rival o empujarlo hacia abajo a base de fuerza bruta, ni tampoco está bien visto mirarlo por debajo de los hombros. La deportividad es fundamental, y el *drängskap* muy riguroso. Romper el *drängskap* otorga las tres victorias parciales de forma automática, es decir, permite realizar la tirada por *Glíma* a dificultad NORMAL directamente. Claro que imponerse en un combate de *glíma* mediante la vulneración del código de honor que rodea a la disciplina es algo que solo puede causar deshonor en aquel que lo hace.

Acciones



Pasivo (0 PB)

Usos permitidos: indefinidos



Finta completa

Coste en PB: variable

Usos permitidos:

◇ 10 PB ◇ 20 PB ◇ 30 PB

Brögd (maniobras de glíma)



Hnéhnikkur (1 PB)

Agarre y giro plano

Usos permitidos:

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇



Leggjarbragd* (5 PB)

Barrido de pierna

Usos permitidos:

◇ ◇ ◇ ◇



Haelkrókur (2 PB)

Presas vertical con la pierna

Usos permitidos: indefinidos

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇



Hnéhnikkur á lofti (6 PB)

Agarre y giro oblicuo basculando sobre el muslo

Usos permitidos:

◇ ◇ ◇



Kraekja (3 PB)

Elevación con palanca media frontal

Usos permitidos:

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇



Kloibragd (7 PB)

Elevación completa con palanca alta de rodilla

Usos permitidos:

◇ ◇



Snidglíma (4 PB)

Giro de cadera con agarre posterior

Usos permitidos:

◇ ◇ ◇ ◇ ◇



Mjadmahníkkur (8 PB)

Elevación completa con giro de cadera

Usos permitidos:

◇

Resultados

- **PASIVO vs. PASIVO**: ningún jugador se anota victoria alguna.

- **BRAGD vs. PASIVO**: el jugador que declara la bragd se anota una victoria parcial.

- **BRAGD vs. BRAGD**: el jugador con la bragd de mayor valor se anota una victoria parcial.

* **Atención**: la *leggjarbragd* (barrido de pierna) funciona al contrario del resto de *brögd*: pierde frente a las de menor coste y vence frente a las de mayor coste.

- **BRAGD vs. FINTA COMPLETA**: el jugador que declara la finta completa se anota dos victorias parciales.

- **FINTA COMPLETA vs. PASIVO**: el jugador que declara el pasivo se apunta la victoria parcial.

- **FINTA COMPLETA vs. FINTA COMPLETA**: ningún jugador se anota victoria alguna (aunque los PB se gastan, como es evidente).