**Skapa rollpersoner**

Helst två per spelare.

Välj ätt och ras utan bp kostnad.

De två rollpersonerna bör ha släkt- eller starka vänskapsband. Den sekundära kommer dock att rollspelas väldigt tillbakadraget.

Ni har extraordinär bakgrund på rollperson 1 och erfaren på rollperson 2. Strunta i syn och hörsel. Lägg poäng på Grundegenskaper, färdigheter, särskilda förmågor, tatueringar och de andra tabellerna i grundreglerna. Ni slår alltså inte fram grundegenskaperna.

För rollperson 1 och 2: Max FV 17 eller enligt reglerna om de anger ett högre värde för extraordinära.

Namn: Följ anvisningar i ätteinformationen och använd sen gärna länkarna –

<https://kulturbilder.wordpress.com/2013/07/14/nordiska-namn/>

(Google: ”kulturbilder nordiska namn”)

<http://www.vikingsofbjornstad.com/Old_Norse_Dictionary_E2N.shtm#s>

(Google: ”vikingsofbjornstad old norse dictionary”)

**Husregler**

Begränsa gärna er till 1-2 klassiska magiker och 1 bastardmagiker i gruppen.

Järn är inte särskilt besvärligt för magiker längre.

Det finns en gräns för antal memorerade besvärjelser, men den är så mycket högre än förut så att ni inte behöver tänka på den.

De flesta besvärjelser kommer att kunna få ökad räckvidd.

Har ej bestämt ännu om några gamla magiskolor (tex illusionism) kommer att bli allmänna, men animism, elementarmagi, mentalism och nekromanti är definitivt grunden. Sägs inget mer så kan uppdelningen i magikerns handbok följas.

Magiker kommer att kunna experimentera friskt med ännu ej formeliserad magi. Ett högt skicklighetsvärde på magiskolan underlättar.

Besvärjelser köps till normalt färdighetspris när rp:n skapas.

Dubbel bc på brottning, slagsmål, sjunga, simma, första hjälpen.

Färdigheten bärsärk kommer att justeras och bli attraktivare.

Det finns få lärdomssäten i Norden och Gårdarike. Var sparsamma med lärdomsfärdigheter eller ha bra förklaringar.

Vapentekniker förekommer.

Vapenfärdigheterna är breda. Tex ”Svärd”, ”Trästav/Spjut”, ”Kastvapen”, ”Pilbåge”.

Strid kommer troligen att ske med ett turordningssystem baserat på initiativpoäng. Den som har flest initiativpoäng börjar utföra en handling, sedan kollar man vem som har flest initiativpoäng efter detta. Det kan vara samma rp eller så går turen över till någon annan. När alla har slut på initiativpoäng är stridsrundan slut. Slump, smidighet och krigarbakgrund är grunden i initiativet. Även sköld eller två vapen inverkar positivt. Väljer du ett yrke som inte är krigare så har du kanske redan lite plus i initiativ ändå, annars får du det efter några skarpa situationer i spel. Långa vapen ger fördelen att de kan användas en extra ruta jämfört med korta vapen. Nackdelen är sedan att de kostar mer initiativpoäng att använda. Jag är övertygad om att striderna inte kommer att bli klumpigare och mer tidskrävande än förut.