



# The Drinklings

*En laiv av Anna-Karin Linder og Mo Holkar*

*Oversatt av Kalle Grey*

# Introduksjon

En gruppe venner møtes jevnlig på en pub. De jobber alle som høyt respekterte og velrennomerte akademikere på et eldgammelt universitet, men på fritiden skriver de fantastisk fiksjon. Laiven består av små gløtt inn i deres månedlige møter, der de snakker om livet, leven og litteraturen. De gir tilbakemelding på hverandres romaner, og hjelper hverandre når de står fast. I den siste scenen, som er mye senere i tid, møtes en gruppe litteraturkritikere for å diskutere arbeidet til disse store forfatterne.

Dette er en lettbeint laiv som omhandler vennskap og spennet mellom støtte og konkurranse. Hva gjør du når din venn får en bokavtale, mens ditt (totalt overlegne!) mesterverk bare blir refusert? Hvordan vil ditt liv skrives inn i verdenshistorien?

## Praktisk

*The Drinklings* er designet for 4 til 8 spillere, og 5 eller 6 er nok det beste antallet. Enten med en separat fasiliator, eller ved at en av spillerne tar styring som fasiliator. Laiven varer omtrent to og en halv time.

Den er laget for å spilles i en pub eller i et lignende miljø, men stedet bør ikke være for bråkete, da spillerne må kunne høre klart og tydelig hva hverandre sier.

## En merknad om alkohol

Vi har lagd denne laiven sånn at den kan spilles med alkohol hvis spillerne ønsker det. Karakterene drikker, så spillerne kan også. Tenk på at noen spillere ikke kan eller vil drikke, eller at de er ukomfortable med å være sammen med folk som drikker. Tryggheten og sikkerheten til spillerne er alltid det viktigste, så hvis du synes det skal være et alkoholfritt arrangement, så er det helt greit å drikke alkoholfritt. Karakterene vil selvsagt likevel drikke, selv om spillerne er edru.



# Manus

Dette manuset er skrevet for deg som fasilitator for laiven, så det står “du” og “dem”, som henviser henholdsvis til deg og til spillerne. Hvis du skal være spiller på laiven selv i tillegg til å fasiliere, så gjør de forandringene som trengs. Det er antatt at fasilitatorens rolle er foreningens formann enten du spiller det som en fullverdig rolle eller bare for å fasiliere.

## Setting

Denne laiven har en historisk setting, nemlig 1930-tallet. Det er viktig å ikke bli for opptatt av historiske detaljer og autensitet, og heller la spillerne improvisere seg fram til hva som er riktig. Det er likevel ønskelig å ha følelsen av tiåret. Vedlagt er et kort briefingdokument om 1930-tallet, som du leser opp for spillerne. Alternativt er det helt greit om spillerne eller arrangørene velger en annen setting på forhånd. Kostymer er et pluss, men ikke et krav.

## Tidsskjema

Laivens tidsskjema ser sånn ut:

Hva?	Hvor lenge?
Oppsett, lage roller	50 minutter
Runde 1	20 minutter
Mellomspill 1	5 minutter
Runde 2	20 minutter
Mellomspill 2	5 minutter
Runde 3	20 minutter
Mellomspill 3 – karrieren	5 minutter

Runde 4 – epilogen	20 minutter
Avrunding	5 minutter
<b>Totalt</b>	<b>2 timer 30 minutter</b>

Runde 4 vil ta lengre tid jo flere spillere som er med. Dersom du har med 7 eller 8 spillere, må du beregne mer tid.

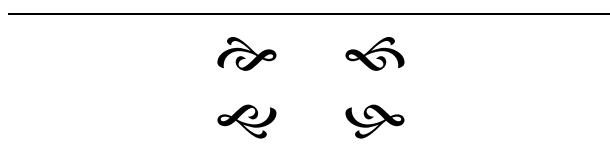
## Oppsett

Introduser deg selv med navn, og gå runden rundt bordet så alle får introdusert seg selv.

Forklar hva laiven går ut på, for eksempel ved å lese introduksjonen høyt, og forklar at laiven går i fire runder. Forklar at hver runde spilles ut i sanntid, men mellomspillene mellom er ikke en bestemt tid. Hvor lang tid det tar i spill mellom hver rolle er opp til dere, det kan være alt fra neste møte om en måned til flere år.

Les opp den vedlagte briefingen om Storbritannia på 1930-tallet, og den historiske gruppen forfattere som kalte seg The Inklings.

(Hvis spillerne har avtalt på forhånd at de heller vil spille en annen tidsperiode enn 1930-tallet, eller hvis du som arrangør har bestemt noe annet, er det selvsagt helt greit, bare juster brifingen så det passer.)



## Storbritannia på 1930-tallet

Storbritannia på tidlig 1930-tall var et usikkert sted. Millioner av unge menn hadde blitt sendt til Den Store Krigen, noe som kastet en skygge over alle familier. Av de som overlevde krigen, som nå er middelaldrende, har mange mentale arr. Det ser stygt ut til at verden ikke lærte leksen, krigen som skulle gjøre slutt på alle kriger bragte ikke fred til Europa. Sett fra de Britiske Øyer, er situasjonen i Europa urovekkende. Fascismen er på vei opp, og den store verdenskrisen setter spor.

På det eldgamle universitetet i Oxford er det fremdeles mulig å legge vekk slike bekymringer, ja til og med la dem gå helt i glemmeboken.

Elfenbenstårnet lar de som er akademisk begavet fortsette sine studier uforstyrret fra omverdenen, og ofte behøver de ikke engang undervise studenter. De solfylte plenene, den forsiktige ringingen til kappelklokkene og lukten av bøker i biblioteket, bidrar til refleksjon, abstraksjon, og en følelse av å være i et eget univers.

Sykling i rolig fart er den mest populære transportmåten på universitetet, og akademikernes svarte kapper flakser bak dem som kråkevinger. Den fineste mat blir servert i kantinen, og universitetes vinkjeller har mange fine årganger. Når de ønsker å koble av, drar de ned til en av byens puber, og slår seg ned rundt en av de store eikebordene nært den knitrende peisen, med et glass engelsk øl. Her glemmes de strenge skillene i akademia, her finnes bare medmennesker med ulike hobbyer og interesser. Blant venner som forstår denne friheten, møtes en gruppe for å snakke om den edleste gesjeft av alle – selv om ingen av de akademiske lederne må få nyss i dette – nemlig skrivingen av fantastisk fiksjon.

The Inklings var en gruppe akademikere og forfattere med base i Oxford på 1930- og 1940-tallet. Minneverdige medlemmer var JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, og mange som var store på den tiden, men som historien har glemt. Gruppen møttes hver tirsdagskveld, i en pub som het The Eagle And Child, for å diskutere fremdriften, støtte hverandre og gi tilbakemelding på den siste ukes skriving. Rollene i denne laiven er ikke The Inklings, men de er inspirert av dem. Dere kan velge, som spillere, hvor nærme den historiske gruppen dere ønsker å spille, og hvor alvorlig eller tøysete tone dere ønsker i laiven.

## Stemming

Hjelp spillerne å komme frem til stemmingen i laiven. Dette skal være en avgjørelse tatt av hele gruppen. Kanskje er stemmingen ekstremt satirisk eller et lavmælt drama om å unnsnippe traumene fra første verdenskrig.

Stemmingen kan også være tvetydig hvis fortellingene de skriver er et symbol på deres virkelige liv og relasjoner. Instruer spillerne til å ha dialogene korte og fengende. Legg vekt på humoren og lettheten i spillet.

Spør spillerne hvordan de ønsker å behandle sexisme og kjønnsforskjeller. Det er kort oppsummert to alternativer:

- ❖ **Ingen sexisme:** Spill i en alternativ versjon av tidsperioden der det ikke finnes sexisme, og der professorne og forfatterne kan være av alle kjønn.
- ❖ **I en boble:** Verden rundt er sexistisk, men DERE er særdeles framskrittvennlige og inkluderer alle kjønn i gruppen. Spillerne spiller det kjønn de er mest komfortable med, og gruppen kan bli enige om hvor mye sexisme, om noe, de ønsker å spille på.

Forklar sikkerhetsreglene:

- ❖ **Kutt:** Dersom en farlig (fysisk eller psykisk) situasjon oppstår, skal den nærmeste spilleren si KUTT. Da skal alt spill opphøre umiddelbart. Dersom spilleren ikke greier å si fra selv, skal en annen spiller kutte for hen.
- ❖ **Se vekk:** Dersom det oppstår en situasjon du som spiller ikke ønsker å spille på, kan du holde hånda foran øynene i øyenbrynshøyde, og så se ned under hånda. Dersom spilleren ønsker å forlate rommet, skal de få gjøre det uten at noen skal stille spørsmålstegn ved eller kommenterer det. Spilleren kan komme tilbake senere når hen føler seg klar. Dersom spilleren forblir i rommet, skal spill roes ned litt. Ingen kan spørre hvorfor spilleren velger å gjøre dette, da det kan være veldig personlige ting som hindrer spill, og spilleren skal ikke bli presset til å forklare dette.
- ❖ **Åpen dør:** Dersom en spiller – uansett grunn – ikke ønsker å delta videre, kan personen gå uten å bli hindret. Hen bør si fra hvis hen drar for godt.

Selv om dette er ment til å være en lett og morsom laiv, kan det komme opp situasjoner der disse mekanismene trengs, og alle forventes å respektere sine egne og sine medspilleres grenser, og vise omtanke for hverandre.

## Runder

Les de neste tre avsnittene høyt. De forklarer hvordan rundene fungerer, og hva temaet for hver av de fire rundene skal være.

Laiven er delt inn i fire runder øl. (Eller noe annet dersom laiven er alkoholfri eller hvis noen ikke vil drikke øl.) Etter den fjerde runden, ender spillet. Når en ny runde begynner har det gått noe tid fra forrige runde. Spillerne blir selv enige om hvor lenge det er siden forrige gang. Det kan være neste møte om en uke, ti år inn i framtida, eller bare noen timer senere samme kveld. Starten av en ny runde trenger ikke å være den første runden øl i spillet, for eksempel dersom dere ønsker en grunn til at spillerne allerede har tatt et par øl.

Hver runde skal normalt sett avsluttes ganske naturlig når spillerne er klare for det. Fortell på forhånd at hver runde skal ta omtrent 20 minutter. Alle spillere kan foreslå å avslutte runden, ved å for eksempel si noe i retning av *“Jeg vet ikke med dere, men halsen min begynner å bli tørr etter all denne praten, hva om vi henter oss en ny runde?”* Dersom de andre er enige, avsluttes runden etter eventuelle korte avsluttende kommentarer.

Dersom dette ikke har skjedd etter omtrent 20 minutter, kan formannen foreslå å avslutte på samme måte.

Spillerne går så ut av rolle for et kort mellomspill før neste runde øl kommer til bordet, der de trekker nye kort og sammen blir enige i hvor lang tid som har gått i spill fra siste runde. Spillet starter igjen når formannen tar den første slurken av den nye rundens drikke.

**Runde 1** – Posisjonering mot hverandre, “Venn eller fiende?”

**Runde 2** – Personlig drama og svakhet, “Inn i bresjen, kjære venner!”

**Runde 3** – Vennskap og trygghet, “Broderskapet”

**Runde 4** – Epilog, “På skuldrene til disse kjemper”



## Lage karakterer

Legg ut de tre minikortstokkene med karakterdesign på bordet, og hjelp spillerne til å velge de elementene som utgjør deres karakter. Hver spiller velger og tar tre karakterdesignkort, en av hver type, av følgende utvalg:

- ❖ Jobbtittel
- ❖ Forskningsområde
- ❖ Bokens tittel

Det finnes noen “velg din egen”-kort for spillere som foretrekker å lage sine egne elementer.

Forklar at jobbtittelkortene er ment som en indikasjon på relativ akademisk stand. Disse følger den vanlige akademiske rangsstigen, dekaner er over professorer, som erer overordnet amanuensiser, med studenter helt nederst. Alle karakterene er venner, så mange av disse forskjellene er visket ut på grunn av vennskap.

(I en mindre seriøs oppsetting av laiven kan “velg din egen”-kortene legges vekk, og spillerne trekker sine kort tilfeldig. Da må de prøve å gjøre det beste for å gi mening av kombinasjonen de får.)

Del ut penner og navnelapper som spillerne kan skrive rollens navn og tittel, for eksempel “Professor Harley Smith”, og fest dem på genseren så de er synlige for de andre spillerne. Del så ut de blanke rollearkene, så instruer spillerne til å fylle dem ut med informasjonene fra kortene.

## Verdensbygging

Legg ut de ni ulike verdensbyggingkortene på bordet. Hver spiller velger noen av elementene fra disse, kanskje en fra hver, men det trener det ikke være, og skriver noen setninger om hva boken handler om. Denne gangen skal de ikke ta kortene vekk fra bordet, alle må dele, og det er greit at flere har det samme elementet i sin bok.

Eksempel: *“En episk roman om en post-apokalyptisk romnasjon, på en fjern imperisk planet som har begynt å dø. Inspirert av vitenskap og antikke Atlantis. Romanen har hovedfokus på verdenen, og historien er litt i bakgrunnen. Historien følger en av*



*herskerfamiliene som forsøker å finne de eldgamle tegningene som forklarer romfart, så de kan unnsnippe den døende verdenen de bor i. Null seksuelt innhold. Mange merkelige vesener, og tung symbolikk.”*

Hvis spillerne vil skrive dette som en vaskelapp er det flott, men det er ikke et krav så lenge teksten viser den generelle meningen og følelsen til boken.

## **Intervjuer og introduksjoner**

Når spillerne har avsluttet den individuelle forberedelsen, par dem opp og la de gå litt unna bordet for å intervju hverandre i rolle. Dersom det er oddetall antall spillere, skal den første gruppen være en gruppe med 3. Dette er en ganske kort prosess der hver enkelt lærer de viktigste detaljene om en av de andre. Når alle spillere har intervjuet den andre, kommer de tilbake til bordet og introduserer den andre for gruppen.

Introduksjonen gjøres som om den presenterte en viktig tale på en galla eller tilsvarende høytidelig anledning. Spilleren reiser seg og sier noe som *“Dette er Professor Harley Smith. Han forsker på gamle egyptiske hieroglyffer, han er lingvist og en av de smarteste menneskene jeg kjenner. Bortsett fra at han er fra Cambridge (jeg er jo selv fra Oxford!) er han en av de hyggeligste menn jeg noen gang har møtt. Gi en stor applaus for Professor Smith!”*

Dersom karakterene ønsker å ha flere bånd til hverandre ut over drikking og skriving, så er det fint, men ikke nødvendig. Kanskje de går til kinematografen sammen, kanskje de er med i roklubben, eller kanskje den ene er barnevakt til den andres barn. Et viktig poeng her, er at de ikke trenger å finne på eller bruke tid på dette før vi starter, det er helt greit å finne på sånt under veis i laiven.

Dersom spillerne ønsker en overgang inn i laiven, kan det for eksempel gjøres ved at du ber dem lukke øynene, tenke på karakteren, tenke på hvordan de snakker og ter seg. Når de åpner øynene er de i spill. Dette trenger ikke være nødvendig, det er helt greit å bare starte laiven uten innrolling som dette.



## Spillet

### Runde 1 – Posisjonering mot hverandre, “Dem eller fiende?”

Denne runden handler om å være den beste, den smarteste, og å få de andre til å se dårlig ut mens du ser ut som en vinner. Den handler om å forklare lingvistiske detaljer når du finner opp ditt eget språk, og at alver er en ukultivert radbrekking av de irske mytologiske feene, osv. Alle er likevel svært høflige, med utsagn som “Dette er flott gamle kamerat!”. Ingen direkte angrep eller fiendtlighet, det kommer i andre runde.

### Mellomspill 1 – ute av rolle

Trekk mellomspillkort (se under for detaljer), og bestem sammen hvor mye tid som har gått. Spillerne bytter plass tilfeldig før starten av neste runde.

### Runde 2 – Personlig drama og svakhet, “Inn i bresjen, kjære venner!”

Dolke hverandre i ryggen, uhøflige svar til overordnede, og vise svakhet. Forsøke å skjule smerte, svik og feilskjær, ved å skryte enda mer. Ha svært intrikate forklaringer om romanen, og forsøk å få de andre til å si noe fint om den. Krangling og brudd i vennskap.

(Spillerne kan ha plukket mellomspillkort som tilsynelatende går mot stemningen i denne runden, men spillerne selv velger hvordan de vil spille på disse kortene. Det samme gjelder i de neste rundene.)

### Mellomspill 2 – ute av rolle

Trekk mellomspillkort (se under for detaljer), og bestem sammen hvor mye tid som har gått. Spillerne bytter plass tilfeldig før starten av neste runde.

### Runde 3 – Vennskap og trygghet, “Broderskapet”

Behovet for posisjonering er over, og nå handler det om genuin interesse i hverandres arbeid og personlige liv. Det handler om å gi hverandre kjærlighet og takknemmelighet, og å dele sannheter som for eksempel “Jeg har alltid tenkt at du er den smarteste av oss alle”. Noen spisse stikk kan fortsatt forekomme, men den generelle stemningen skal ende positivt.

### Mellomspill 3 - Karrieren

Ute av rolle, start arbeidet med epilogen. Spillerne skal individuelt bestemme resten av deres egen rolles karriere opp til døden. Ingen kort deles ut, bare skisser historien som nødvendig. De kan ta notater på baksiden av arket hvis de vil. Spillerne bytter plass tilfeldig før starten av neste runde.

### Runde 4 – Epilog, “På skuldrene til disse kjemper”

Selv om denne runden er ikke i samme tidslinje som de andre, er den likevel i en pub, og er akkompanert av en ny runde øl. Kritikerne er like glade i øl som de originale Drinklings.

Kort oppsummert, alle var store genier. Hver spiller tar på en rolle som en litteraturkritiker, og sier en kort minnetale over Drinklingen som de spilte og som kritikeren er en ekspert på. Vi antar at anledningen er en uformell kollokvie som feirer forfatterne.

Etter denne talen (som maksimalt skal vare et par minutter), skal kritikeren ta spørsmål fra de andre kritikerne. Dette lar dem videreutvikle ideer, og henvise til tidligere hendelser hvis de ønsker det.

Formannen hjelper dem til å holde det kort, rettferdig, og tillater litt halvfrekke kommentarer. Hver kritiker har omtrent fem minutter totalt med tale og spørsmål.

### Avslutning

Dersom spillerne ønsker å snakke sammen om tanker og følelser de har fått gjennom laiven, la det gå en runde der hver person får snakke omtrent et mintutt eller så. Sannsynligvis er det ikke nødvendig med en strukturert samtale, det er helt greit å la det degenerere til prat.



## Mellomspill 1 og 2

Hver spiller trekker et mellomspillkort tilfeldig i mellomspill 1 og igjen i mellomspill 2. (I en mer seriøs gjennomkjøring, velger spillerne ett selv.) Kortet representerer de store hendelsene siden forrige runde. Etter at et kort er brukt skal det kastes, så ikke samme hendelse skjer flere ganger. Spillerne kan selvsagt finne på ting som har skjedd i mellomtiden i tillegg til disse kortene.

Hvis en spiller virkelig ikke liker kortet de har trekt, eller hvis det ikke passer med den etablerte historien (for eksempel kan kortet ha noe med en ektefelle, enda det er etablert at rollen er ugift), kan de putte den tilbake, stokke om, og trekke et nytt. Generelt bør spillerne ha den innstillingen at de går for det som kommer opp, og få det til å passe til historien.

For eksempel kan det trekkes kort som er tvert mot rundens tema. Et kort som sier at en rolle hater en annen kan dukke opp like før runde 3, som handler om vennskap. Da kan de begynne runden med å hate hverandre, men finne en vei ut av det i løpet av runden, og avslutter som venner.

Dersom en stor livshendelse blir trukket, som de andre rollene helt sikkert vet om, bør spilleren kort informere de andre før vi starter runden. For eksempel dersom en karakter har blitt gift, er det som regel noe hen har fortalt om tidligere. Hold denne informasjonsbiten kort, max en setning, og ta resten av diskusjonen i rolle. Hvis de vil finne på sine egne hendelser i tillegg, er det bra å ta sånt i rolle underveis i en runde.

## Takk til

Takk til våre fantastiske spilltestere! Og takk til arrangørene av A Week In Sweden 2018, der laiven først ble satt opp.

# The Drinklings Rolleark

**Spillerens navn:**

**Rollens navn:**

**Jobbtittel:**

**Forskningsområde:**

**Bokens tittel:**

**Verdensbygging:**

# Stillingstitler

<p><b>Dekan</b> Kjent som “Dekan [Smith]”</p> <p>Leder for hens fagretning på universitetet</p>	<p><b>Professor</b> Kjent som “Professor [Smith]”</p> <p>En av de mest erfarne i hens fagretning</p>	<p><b>Assisterende dekan</b> Kjent som “Dean [Smith]”</p> <p>Nestleder for hens fagretning, med mye ansvar for studentene</p>
<p><b>Dosent</b> Kjent som “Dr [Smith]”</p> <p>Høyt respektert person i hens fagområde, som folk vil reise for å høre tale</p>	<p><b>Første- amanuensis</b> Kjent som “Dr [Smith]”</p> <p>En veletablert akademiker med fast jobb på universitetet</p>	<p><b>Universitets- lektor</b> Kjent som “Dr [Smith]”</p> <p>En kapabel akademiker som har ansvar for å undervise studenter</p>
<p><b>Vitenskapelig assistent</b> Kjent som “Dr [Smith]”</p> <p>Har akkurat startet sin vitenskapelige karriere</p>	<p><b>Stipendiat</b> Kjent som “Mr/Miss [Smith]”</p> <p>Studerer fortsatt, jobber mot en doktorgrad</p>	<p><b>Velg din egen stillingstittel</b></p>

# Forskningsområder

<p><b>Gammel historie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mesopotamia</li> <li>❖ Egypt</li> <li>❖ Etruria</li> <li>❖ Roma</li> <li>❖ Aten</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Språk</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Sumerisk</li> <li>❖ Etiopisk</li> <li>❖ Keltisk</li> <li>❖ Gotisk</li> <li>❖ Slavisk</li> <li>❖ Indisk</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Filosofi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Etikk</li> <li>❖ Logisk positivisme</li> <li>❖ Stoisisme</li> <li>❖ Ny-Platoisme</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>
<p><b>Jus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Kriminologi</li> <li>❖ Rettslære</li> <li>❖ Kontrakt</li> <li>❖ Tort</li> <li>❖ Grunnlov</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Klassisk litteratur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Homer</li> <li>❖ Virgil</li> <li>❖ Horats</li> <li>❖ Dante</li> <li>❖ Chaucer</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Moderne litteratur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Shakespeare</li> <li>❖ Milton</li> <li>❖ Dickens</li> <li>❖ Austen</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>
<p><b>Naturvitenskap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Fysikk</li> <li>❖ Zoologi</li> <li>❖ Botanikk</li> <li>❖ Kjemi</li> <li>❖ Geologi</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Diverse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Arkeologi</li> <li>❖ Antropologi</li> <li>❖ Folklore</li> <li>❖ Musikk</li> <li>❖ Matematikk</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Velg ditt eget fagområde</b></p>

## Bokens tittel

<b>Edens kammers</b>	<b>Ulven og hjertet</b>	<b>Omreisende stjerner</b>
<b>Om sverd og smog</b>	<b>Fløytens reise</b>	<b>Tvilens tevling</b>
<b>Gudinnen i øst</b>	<b>Det mørke arkanum</b>	<b>[Velg din egen]</b>



# Inspirasjon til verdensbygging

<p><b>Struktur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Roman</li> <li>❖ Trilogi</li> <li>❖ Epos</li> <li>❖ Samling av episodiske fortellinger</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Sjanger</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ High fantasy</li> <li>❖ Low fantasy</li> <li>❖ Magisk-Historisk</li> <li>❖ Romopera</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Stil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Arkaisk</li> <li>❖ Utsmykket</li> <li>❖ Enkel</li> <li>❖ Imiterende</li> <li>❖ [velg din egen]</li> </ul>
<p><b>Setting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Imperisk</li> <li>❖ Post-apokalyptisk</li> <li>❖ Barbarisk</li> <li>❖ Bonde-romantisk</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Modus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dekadent</li> <li>❖ Heroisk</li> <li>❖ Lettbeint</li> <li>❖ Fantastisk</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Tone</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melankolsk</li> <li>❖ Filosofisk</li> <li>❖ Symbolsk</li> <li>❖ Lystig</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>
<p><b>Innhold</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Reise</li> <li>❖ Krig og politikk</li> <li>❖ Personlig drama</li> <li>❖ Eventyr</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Religion</li> <li>❖ uunngåelig undergang</li> <li>❖ Menneskelig eksepsjonalisme</li> <li>❖ Familieplikt</li> <li>❖ [velg din egen]</li> </ul>	<p><b>Inspirasjon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Myter</li> <li>❖ Drømmer</li> <li>❖ Litteratur</li> <li>❖ Religiøse tekster</li> <li>❖ [Velg din egen]</li> </ul>

## Mellomspillkort (3 sider)

<p>Du finner på et helt nytt språk for boken din, men det er mye vanskeligere enn du først tenkte. Spør om hjelp.</p>	<p>Du brente manuset ditt etter en krangel i fylla. Velg en ny tittel og nye verdensbyggingkort.</p>	<p>Du har oppdaget tantrisk sex, og boken har tatt en veldig seksuell vending. Prøv å få det til å se ut som et sofistikert valg.</p>
<p>Du har blitt tilbudt en prestisjefyllt jobb på universitetet, men dine nye kolleger vil kanskje ikke tenke fint om din fantastiske og sensasjonelle skriving. Du må gjøre arbeidet med boken til å se mer respektert ut, eller takke nei til jobbtilbudet.</p>	<p>Du har fått tilbud om en bokavtale når du er ferdig med boken. Foreleggeren har spurt om du kan anbefale noen andre forfattere med samme sjanger.</p>	<p>Et selvkostforlag har kontaktet deg og tilbudt deg å publisere boken i en flott lærbundet utgave, men du må betale dem £50 for jobben.</p>
<p>En amerikansk fan av ditt forfatterskap har kommet til byen og stalker deg. Du er ikke sikker på om du skal skryte av det eller be om hjelp fra dine venner.</p>	<p>Du har nylig stiftet familie. Dette har potensialet til å ta dyrebar tid fra skrivingen. Hvordan har dine venner løst dette problemet?</p>	<p>Du er saksøkt av en annen, totalt ukjent for deg, forfatter, som hevder at din setting og ditt tema er en kopi av deres. Du mistenker at en av dine "venner" har tipset dem for å ødelegge for deg.</p>

<p>Du har blitt tilbudt en høyere ansett jobb på et annet universitet. Dersom du takker ja, vil du bare kunne delta på disse samlingene innimellom. Du er usikker på hvilken innvirkning det har på din skriving.</p>	<p>Du har skaffet deg en ny hund, som du elsker over alt på jord. Du skriver om boken til å inneholde en trofast bikkje som en heroisk karakter.</p>	<p>For mange sene, alkoholfylte netter har gitt deg et alvorlig alkoholproblem. Du er ganske sikker på at du har kontroll, vennene dine vil i alle fall ikke merke noe forskjell!</p>
<p>Du møtte nylig en vakker og talentfull poet, hvis utsøkte dikt har fanget en del av din sjel. Du skriver nå om boken til å være et langt dikt på rim.</p>	<p>Du tror virkelig at de andre er så utrolig talentfulle og intelligente at du sannsynligvis er den med minst talent i hele gruppen.</p>	<p>Du startet litt tidligere enn de andre med et par øl før du gikk hjemmefra. Du er nå fylt av kjærlighet til de andre, de er de flotteste kompisene du noen gang kunne forestilt deg.</p>
<p>Din ektefelle stikker kjepper i hjulene for din skriving, og du trenger støtte og råd.</p>	<p>Noe et annet gruppemøte sa forrige gang har virkelig plaget deg, og du har bestemt deg for å ordne opp. Mente hen virkelig å kalle deg en trassig gammel gubbbe? (eller annen fornærmelse som passer bedre)</p>	<p>Du begynner å tvile på verdensbyggingen din, og trenger råd fra de andre. Du vil ikke at de skal oppdage at du er i tvil, så du må være forsiktig.</p>

<p>En av de andre går deg på nervene, og du føler et intenst behov for å si fra en gang for alle.</p>	<p>Spiller: Din forrige karakter døde! Du er nå det voksne barnet til din forrige karakter, som har tatt over bokprosjektet og plassen i gruppa.</p>	<p>Du har hatt problemer med hukommelsen i det siste. Har du blitt gammel og senil, eller er det bare stress?</p>
<p>Du har fått en veldig prestisjefull litteraturpris, og vil gjerne skryte av det til alle, men uten at det skal høres ut som skryt.</p>	<p>Du har bestemt deg for å slutte å skrive. Underveis i runden blir du derimot i tvil om avgjørelsen var riktig, og du ender runden med å si opp jobben på universitetet for å skrive på fulltid.</p>	<p>Ektefellen din har truet med å gå fra deg hvis du ikke slutter med den der tullete skrivingen.</p>
<p>Du har mottatt trettiåtte refusjonsbrev. Du begynner å tvile på deg selv.</p>	<p>Du saksøker en av de andre forfatterne i gruppa for å ha stjålet hele konseptet ditt.</p>	<p>[Velg din egen]</p>