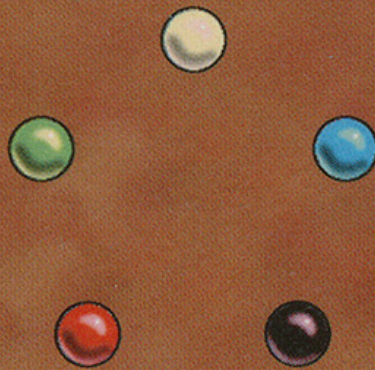


Mana Burn

The Gathering®



DECKMASTER®

Et scenarie om at tabe

Af Claus Raasted & Piotr Duda-Dziewierz

Baggrund

Vi er et sommerhus i Nordsjælland, hvor fem veninder spiller 5-Player Magic the Gathering. Hvad der startede som en hyggelig idé er dog blevet til en mareridtsagtig konkurrence, hvor alle nu sidder i skidt til halsen.

Karriereræseren Pernille har lagt bilnøglerne til sin elskede Porsche på bordet. Den er godt nok lidt slidt, men er alligevel er en god sjat penge værd. Mette har lagt sin dyrebare bærbare på bordet, og uden den er hun lidt tabt på Mediografiker-uddannelsen. Tinas diamantøreringe fra Daddy til 52.000 kr. ligger også på bordet, og super-jaloux Karen har lagt en seddel på bordet med sin italienske kærestes navn på. Amira har lagt sin vielsearring, vel vidende, at der falder brænde ned hvis hun kommer hjem uden den.

Spillet, de fem spiller er Sandheds-Magic, hvor man enten må tage skade eller skal svare ærligt på et spørgsmål. Og selvom de fem er tætte veninder, er der nogle svar, der ikke tåler dagens lys.



Indhold

Dette scenarie indeholder:

- 1 Scenarietekst (den du er ved at læse)
- 1 Handout - "Navnecirkel"
- 5 Roller
- 5 Rekvisitter (Bilnøgle, øreringe, laptop, vielsearring og papirlap)
- 5 Magic-decks á 60 kort

Din rolle som spilleleder

Velkommen til *Mana Burn*! Scenariet du sidder med, adskiller sig fra de fleste traditionelle Fastaval-scenarier i den forstand, at der ikke er en egentlig spilleleder. Du er mere en spilgangsætter eller en "spiller+". Din opgave er at kort præsentere scenariet, gennemgå Magic-reglerne og scenariets spilmekanikker, læse introen, og så ellers træde ind i spillet på lige vilkår som de andre spillere. Selve scenariet er én uafbrudt scene, der foregår omkring et spil Magic - derfor er der ikke behov for en spilleleder til at håndtere scenskift, NPC'ere eller andet godt. Du vil kunne koncentrere dig fuldt om at spille din rolle - og Magic!

En vigtig forudsætning er dog at du har styr grundlæggende styr på Magic-reglerne, da disse kun vil blive forklaret meget sporadisk her. Det er din opgave at klæde de andre spillere på, om nødvendigt, så alle er klar til et par timers kortspil og hemmeligheder.

Resten af scenarieteksten er derfor designet som en lettilgængelig tringuide til hvordan du starter scenariet:

- 1) Introduktion til scenariet
- 2) Spilmekanik
- 3) Magicregler
- 4) Rollefordeling og spilstart

1) Introduktion til scenariet

Byd spillerne velkommen, og forklar dem kort hvad scenariet går ud på. Find ud af hvor erfarne de er med Magic - det får du brug for at vide når du skal gennemgå reglerne.

Læs følgende intro for at sætte stemningen:

"Du glemte at untappe den, Tina. Længere er den ikke. Hvis vi spiller om penge, så spiller vi også på den hårde måde."

Solen bagte ned på terrassen, hvor de fem piger sad og spillede. Der lå penge på bordet. Mange penge. Men det var ikke det eneste. Der lå også en bilnøgle, en splinterny Macbook Pro og en håndskrevet seddel med Karens kærestes navn på. Det havde ellers været en møghyggelig sommerhustur indtil da. Lige indtil Amira havde spurgt om de ikke skulle snuppe et spil SandhedsMagic, bare for at nørde som i gamle dage på gymnasiet. Det var også Tinas skyld. Det var hende, der havde foreslået, at de skulle spille om penge, ligesom i poker. Og hvis det bare havde stoppet der, så havde det nok gået an. Men nej, selvfølgelig stoppede det ikke der. Ikke når Pernille og Karen var der til at køre hinanden op. Der var allerede flere tusinde kroner på bordet, da Pernille ikke kunne dy sig mere.

"Hvad siger du, Karen? Hvis jeg nu smider Porschen i puljen, så smider du et knald med Caesar i?". Stilheden havde været total. Havde Pernille lige satset sin bil mod at få lov til at knalde Karens lækre kæreste, som hun altid flirtede med når der var fest? Ingen havde vidst om det var en joke. Karen havde i hvert fald taget det dødsens alvorligt, og havde nuppet et papir fra bordet og skrevet 'Caesar' på det. Derfra havde det ikke taget lang tid før Mettes MacBookPro til tredive tusinde lå på bordet sammen med Tinas møgdyre diamantrøreringe, som hendes rige far havde givet hende i bryllupsgave. Men det vildeste var, at Amiras vielsesring også lå der.

Mette kiggede på sine kort igen. Hun manglede stadig to mana til, hvis hun skulle have sin Mahamoti Djinn i spil. Det så ikke godt ud.

2) Spilmekanik

Mana Burn er designet som én lang scene. Fra scenariet går i gang, til det slutter, sidder karaktererne omkring et bord i et sommerhus, koncentrerede om Magic og hinandens hemmeligheder der gradvist kommer til overfladen. Der er ingen flashbacks, monologer eller andre specielle fortælleteknikker.

Alle starter med 25 liv, og har lagt en værdifuld og personlig buyin for at være med i spillet. Derfor vil karaktererne gå rigtigt langt for at holde sig inde i spillet - ellers er deres indsats jo tabt! De specielle regler for Sandheds-Magic er som følger:

1. Hvis man giver en anden spiller skade, kan man vælge at sige udfordre med et spørgsmål i stedet. Spørgsmålet skal være et ja/nej-spørgsmål, og afhængigt af hvor personligt/groft/etc det er, jo mere skade kan man undgå med det. Det er op til de tre som ikke er involveret at vurdere hvad et spørgsmål "koster". Et spørgsmål om man barberer sine ben to gange om dagen afværger måske kun en enkelt skade, men spørgsmålet "Kneppede du min kæreste til julefrokosten i 2011?" kan måske tælle for ti point skade.
2. Hvis man selv kommer langt ned i liv, måske endda ned i minus, kan man vælge at grave dybt og selv vælge at dele en af sine dybeste hemmeligheder. Vælger man at gøre dét, kan man sige "Jeg vil afsløre en hemmelighed", hinte til hvad den går ud på, og forhandle med de andre spillere om hvor mange point den er værd. Ved en spiltest blev den første store hemmelighed vurderet til 15 point, og det var en fin baseline.

Play to lose!

Om rollerne svarer sandt eller ej vælger de selv, men æresfølelsen er stærk. Selvom den gensidige respekt godt kan komme til at tage nogle hug i løbet af scenariet, så er grundindstillingen stadig, at man (sgu') ikke snyder i Sandheds-Magic.

Derfor må du også godt lige præcisere at scenariet ikke handler ikke om at vinde, men om at få fortalt en god historie! Hemmeligheder eksisterer fordi de skal deles eller afsløres.

Endgame

Spillet slutter når der kun er én spiller tilbage. Hvis de tilbageværende i spillet dør samtidigt (ved f.eks. en Earthquake eller Hurricane), og ingen kan komme op over 0 ved at fortælle en hemmelighed, er der ingen vinder, og spillerne kan alle tage deres indskud tilbage.

Scenariet slutter når spillerne finder ud af hvad de gør, nu hvor kortene er blevet lagt på bordet. Hvis der ikke kommer et oplagt øjeblik hvor alle ved at det er slut, må du gerne sige "Cut", og afslutte scenariet.



3) Magic-regler

Du vil få spillere med forskelligt forhåndskendskab til Magic, og måske nogle der slet ikke har prøvet at spille det før. Derfor bliver det sandsynligvis nødvendigt at kort gennemgå reglerne.

Det er ikke meningen at du skal gennemgå alle Magic-regler minutiøst. Hvis nogen af spillerne er helt nye til Magic, eller kun et sporadisk kendskab så gennemgå følgende:

Land

- Ét lægges pr. tur. Tappes for mana.
- Forklar mana cost i øverste højre hjørne på ikke-land kort.
- Mana Burn for ubrugt mana i slutning af hver fase!

Summon (Creatures)

- Spells der hidkalder monstre der kæmper for en. Skal kastes i egen tur.
- Summoning Sickness i første tur.
- Forklar derudover hvordan de angriber, blocker og giver skade.

Instants/Interrupts

- Engangsspells der kan bruges "altid" - i alle faser - også modstanderens.
- Forklar kort stakken - First In First Out.

Sorceries

- Engangsspells der kun kan bruges i egen tur (Main Phase).

Enchantments

- Spells der bliver liggende. Skal kastes i egen tur (Main Phase)

Artifacts

- Spells der bliver liggende. Skal kastes i egen tur (Main Phase). Kan være creatures.

Activated Abilities

- Fra diverse creatures og artifacts. Virker som instants, og bruger stakken.

Når først scenariet er i gang, bliver det ikke afbrudt for at opklare regelspørgsmål. Disse klares ingame. Det gør ikke noget at spillerne har forskellig viden om Magic-reglerne - det kan bare overføres til deres karakter. Hvis der er en spiller som er helt novice udi Magic, afspejler det bare at dennes karakter ikke har spillet Magic siden venindernes glade gymnasiedage, og kan spille på dét. Derimod kan rigtige Magic-hajer spille på at deres karakter har spillet masser af Magic siden da, og bare har styr på det.

Forklar dog de andre spillere at det endeligt ikke må komme ud i situationer hvor man har lange regeldiskussioner - med mindre det er helt intentionelt, in character og giver godt spil. Hvem der evt. har ret offgame er klart sekundært, og bør ikke afbryde spillet.

4) Rollefordeling og spilstart

Du bestemmer selv hvordan du fordeler rollerne. Helt tilfældigt, castet efter hvem du synes passer bedst, ud fra spillernes ønsker om yndlingsfarve... Det er dit kald. Du bestemmer så også hvem du skal spille - om du vælger først, sidst, eller får en tilfældig rolle. Du kan endda vælge ikke at læse alle rollerne på forhånd, og dermed være helt på samme niveau med de andre spillere, ved ikke at kende deres hemmeligheder offgame.

Til rollerne hører selvfølgelig et Magic-deck. Vi anbefaler at du forbereder alle decks inden du møder spillerne, ved at "pakke dem". Tag kortene, minus land, og læg dem manuelt op så de bliver så ligeligt fordelt som muligt. Ellers bare bland dem grundigt. Læg så landet i - to kort, et land, to kort, et land, og så fremdeles. Dette gøres for at undgå at der bliver spildt tid på *Mulligans* i starten. Du kan så blande deckene ganske let foran spillerne, lige inden du deler dem ud sammen med karaktererne.

Læg handoutet med manasymbolerne og navnene midt på bordet, og flyt rundt på spillerne så de sidder ud for deres karakterers navn. Læg rekvisitterne på bordet. Gevinsten er på plads. Alle har deres decks. I er klar til at spille!

Tursekvens

Beginning Phase
Untap
Upkeep
Draw Card

Main Phase 1
Attack Phase
Main Phase 2
End Phase



Tina (Hvid) er den forkælede lillepige, som lyver overfor sig selv om, at hun ikke har brug for sin far til at ordne verden.

Tina

Tina har altid været fars lille pige – også efter, at hun er blevet voksen. Hendes to brødre har altid måttet kæmpe for tingene, men Tina har næsten altid fået det hun har peget på; og hun har peget på meget. En lækker Østerbro-lejlighed skaffede Daddy hende da hun flyttede hjemmefra. "Hun er jo den sidste, Henriette, og vi må sgu' da godt at forkæle hende lidt. Og markedet er jo godt lige nu!".

Studierne gik det også nemt med. Nogle af hendes medstuderende drillede hende godt nok med, at den eneste grund til, at hun havde tid til at studere så meget var fordi Daddy hverken lod hende betale husleje eller for studieboøger. Hvad skulle hun have gjort? Sagt nej, tak? Psykologi-bøger er jo ikke ligefrem billige, og han foreslog det jo selv.

Så er der Marcus, hendes svenske ægtefælle. Ham har hun også peget på og fået, men det var godt nok på et forfærdeligt diskotek i Malmø tilbage i 2008. Han er fantastisk, selvom han nogle gange er lidt for optaget af samfundsdebat, og lidt for lidt af at få færdiggjort sin Ph.D. Heldigvis tjener Tina nogenlunde, og selvom Marcus ikke vil høre af det, så får hun stadig lidt penge af Daddy når der skal rejses eller festes. Der skal jo være fordele ved, at sidde på familieøkonomien.

I bund og grund er Tina virkelig tilfreds med sin tilværelse, og selvom hun måske inderst inde godt ved, at meget af den skyldes hendes far, så er det ikke noget hun på nogen måde vil indrømme overfor hverken sig selv eller andre.

Tinas lyse side

Tina er et godt menneske, i ordets klassiske forstand. Hun er god ved børn og dyr, overbærende overfor stakler og venlig overfor fremmede. Hun er en god kæreste og en god veninde, og kan både tale alvorligt og feste igennem når det skal være.

Tinas mørke side

Tina har aldrig behøvet kæmpe for noget, og forstår ikke hvad andre mener, når de siger, at tilværelsen er barsk. Hun nikker og lytter, men har ikke meget reel empati, og fordi hun aldrig selv har oplevet skyggen af økonomiske problemer har hun et fuldstændigt forskruet forhold til penge og det arbejde det kræver at tjene dem.

Veninderne

Mette (Blå): Kunstner. Impulsiv. Flyvsk. Ustruktureret.

Pernille (Sort): Businesskvinde. Kontant. Kompromisløs. Egoistisk.

Amira (Rød): Lærer, Selvstændig. Hemmelighedsfuld. Impulsiv.

Karen (Grøn): Læge. Sjov. Omsorgsfuld. Usikker.

Fem hemmeligheder, der vil skabe alvorlige problemer

- I gymnasietiden lånte Tina tit penge til Mette, og Mette betalte dem aldrig tilbage. Det var ok med Tina, der så det som gaver, og hun har aldrig bragt det op, men det var over 20.000 kr. i løbet af tre års gymnasietid. Tina ved, at Mette aldrig ville tilgive hende for at bringe det op, og det kunne hun heller ikke finde på.
- Tina ved godt, at Pernille og Karens kæreste Caesar har knaldet for et par år siden til en fest. Hun har svoret ikke at fortælle det til nogen (især ikke til Karen!), og ville ønske, at hun kunne glemme, at hun havde lavet et walk-in på de to.
- For et par måneder siden ringede Amira grådkvalt op til Tina for at fortælle hende, at hun ikke ville have børn og er blevet steriliseret uden at fortælle Erkan om det. Tina trøstede hende selvfølgelig og sagde intet videre.
- Diamantøringene til 52.000 kr. er ikke de rigtige diamantøringene, men kopier købt i Beijing, hvor Tina og Marcus var på bryllupsrejse, og hvor Tina mistede dem allerede tredje aften. De er gode nok til, at ingen har lagt mærke til det – hverken Daddy eller Marcus har specielt godt styr på diamanter, og Henriette (Daddys kæreste) går mere op i kunst end i smykker.
- Daddy er i virkeligheden ikke Tinas far. Som teenager fandt hun et håndskrevet brev fra en eller anden fyr der hed Morten, som bad Daddy om lov til at være en del af Tinas liv, og skrev, at hun alligevel ville finde ud af det en dag. For Tina betød brevet bare, at hun knyttede sig endnu mere til Daddy og tog afstand til sin mor i stedet. Tina har aldrig talt om det til nogen, ikke engang Marcus.



Mette (Blå) er den sprudlende kunstner, som aldrig helt kommer i mål. Hun har et hjerte af guld, men en vilje af kviksølv.

Mette

Mette drømte altid om at blive noget fantastisk. Linedanser, violinist eller måske portrætmaler. Siden hun var ni har hun været sikker på, at hun en dag skulle blive kunstner og forandre verden med sin kunst – eller bare en lille bid af den. Den dag er desværre ikke rigtigt kommet endnu, men selvom hun nu har to halve BA-grader, en studiegæld på en kvart million og en halvusel et-værelses i Vanløse, så har hun stadig ikke opgivet drømmen. Hun har bare skiftet den ud et par gange.

Hendes nyeste plan er at blive mediegrafiker og lave plakater for Det Kgl. Teater. Hun ved, at denne her gang skal den nok være der, for hun har flair for det. Meget flair endda, og selvom hun godt nok har misset nogle kritiske uger på uddannelsen på grund af et frivilligt teaterprojekt, der faldt til jorden, så skal det nok blive til noget. Denne her gang.

Mettes venner tror også på det, men det gør det jo altid når hun starter. Sandheden er, at hun er fantastisk kreativ og dygtig med både hænder og hoved, men at hun ikke trives i modgang. Men hvem gør også det? Hun læste engang en bog af en selvhjælpsguru, hvor der stod, at det vigtigste var at vide hvornår man skulle give op og rykke videre. Det råd har hun fulgt og hun priser sig altid lykkelig over hvor mange gange hun har magtet at sige nej og starte forfra, i stedet for at fortsætte ned af en sjæleløs og udmattende sti, der alligevel bare ville gøre hende ulykkelig.

Når det handler om at begejstre andre mennesker er Mette fantastisk. Hun er charmerende, kreativ og lærenem. Desværre for hende, så er hun ikke synderligt vedholden og opfatter modgang som tegn på, at hun skal skifte sti.

Mettes lyse side

Mette tør leve livet. Hun kaster sig ud i kærligheden, skriver digte uden at grine af det og kan henrykkes af en solnedgang. Hun er god til ord og følelser og ser det smukke i både skønhed og smerte.

Mettes mørke side

Mette giver op, når det bliver hårdt eller kedeligt. Det er et under, at hun stadig er en del af venindegruppen, men de andre fire har heller aldrig rigtigt stillet krav til hende – for krav får hende til at flygte.

Veninderne

Tina (Hvid): Psykolog. Godhjertet. Fars pige. Forkælet.

Pernille (Sort): Businesskvinde. Kontant. Kompromisløs. Egoistisk.

Amira (Rød): Lærer, Selvstændig. Hemmelighedsfuld. Impulsiv.

Karen (Grøn): Læge. Sjov. Omsorgsfuld. Usikker.

Fem hemmeligheder, der vil skabe alvorlige problemer

- Dengang de gik i gymnasiet lånte Mette tit penge af Tina. Hun formåede dog aldrig at betale dem tilbage, og selvom det blev mere og mere pinligt jo flere penge hun lånte, kunne Mette ikke lade være. Hun lovede sig selv at betale dem tilbage en dag, men det er ikke sket endnu. Det er over 20.000 kr. og Mette ville hellere dø end fortælle de andre piger om det.
- For et par år siden var der en legendarisk fest, hvor alle var pænt visne, og der endte Mette og Amira sammen i en dobbeltseng. Mette er helt åben om sin biseksualitet og for hende var det ikke nogen stor ting, men Amira fik hende til at love højt og helligt, at hun aldrig måtte sige noget om det til nogen – især ikke til Erkan, Amiras mand!
- Pernilles chef, Jørn, har engang firma bestilt kunst af Mette, som Pernille har fortalt er en meget lovende kunstner, hvis værker er en sikker investering. Problemet var at han ville have noget Pop-Art, som Mette aldrig rigtigt har lavet, så hun plankede noget fra en mindre kendt spansk kunstner fra 60'erne - Arroyo. Fordi maleriet er et plagiat bliver det aldrig noget værd, og det vil være noget af en plet på Mettes kunstneriske omdømme hvis det blev opdaget. Mette fik hele 50.000 kr. for maleriet, men det er bestemt ikke penge hun er stolt af.
- Nogle gange kommer Karens kæreste Caesar til Mettes lille værksted og så drikker de sig fulde og snakker om verden. Der har aldrig været noget imellem dem udover god venne kemi, men de er begge to enige om, at Karen bare ville blive ked af det og jaloux hvis hun vidste det. Derfor har Mette nu i flere år haft et hemmeligt tæt venskab med Caesar, som ingen af de andre kender til.
- Mettes MacBook Pro er faktisk ikke hendes egen, men er en hun har lånt af sin kusines rocker-kæreste, fordi parret skulle på backpacker-tur til Sydøstasien i seks måneder. Den er hverken forsikret eller med kvittering eller noget, og Mette lever i en konstant frygt for, at der skal ske den noget, for hun er sikker på, at hun kommer til at skylde de forkerte mennesker penge hvis den går i stykker. Alligevel lånte hun den da hendes egen brød sammen for tredje gang, for uden den computer bliver hun mere eller mindre nødt til at forlade sit mediegrafiker-studie.



Pernille (Sort) er den succesrige stræber, der lever sit liv gennem sine materielle goder og har svært ved at knytte bånd.

Pernille

Pernille er mønsterbryderen. Fighteren. Vilje af stål og baller af stål også. Hun er en af dem, som politikerne peger på, når de skal rose "den danske model", for selvom hun kommer fra nogle ret barske kår, så er det lykkedes for hende. Hun fløj igennem sin cand. merc., hiver 55.000 hjem om måneden plus pension og har flere gange været med i dameblade med sin lækre Østerbro-lejlighed. Helikopter-skitur til Azerbaijan, sommørsol i Monaco og tennis med privatinstruktør, som hun også knalder med. Pernille elsker at spille på klichéerne – så længe det er klichéer hun har valgt.

Set udefra er hun et præmieeksempel på succes. Og Pernille ville nok også selv hævde, at hun har "klaret det". Men der er blevet betalt en pris for succes, og den er grim – især fordi Pernille ikke selv mener det er sådan. Moralen er dog røget et sted på vejen, og selvom hun gør hvad hun kan for ikke at skade sine veninder, så er Pernille i bund og grund mest interesseret i Pernille.

Men hey – det moralske bliver jo først umoralsk i det øjeblik nogen opdager det, right? Det citat har hun fra en tidligere elsker fra skisportsstedet Val d'Isère, og Pernille er god til ikke at blive opdaget. Rigtig god.

Pernilles lyse side

Pernille har aldrig haft det nemt, men til gengæld har hun altid haft en vilje af stål. Lektielæsningen var hård, men gav pote, ligesom de mange løbeture og mavebøjninger har givet hende en krop mange ville misunde. Hun er benhård og giver aldrig op, og har i mange år haft mottoet Whatever it takes tatoveret på underarmen.

Pernilles mørke side

Pernille tror ikke så meget på rigtigt og forkert, som på dumt og smart. Hun er ret ligeglad med konventionel moral og vil have det bedste ud af livet, selvom det nogle gange går ud over andre mennesker. Pernille er parat til at gøre det, der skal til - altid. Whatever it takes er ikke altid noget, andre forstår.



Veninderne

Tina (Hvid): Psykolog. Godhjertet. Fars pige. Forkælet.

Karen (Grøn): Læge. Sjov. Omsorgsfuld. Usikker.

Amira (Rød): Lærer, Selvstændig. Privat. Impulsiv.

Mette (Blå): Kunstner. Impulsiv. Flyvsk. Ustruktureret.

Fem hemmeligheder, der vil skabe alvorlige problemer

- Pernille skulle ikke have haft sin hue. I et desperat forsøg på at få sit snit op over 11 snød hun til sin skriftlige eksamen i matematik – og blev opdaget. Heldigvis var det af en af eksamensvagterne; en lærer ved navn Knud, som fangede hende på vej mod toiletet og konfronterede hende med det. Pernille væmmes stadig ved tanken om det blowjob hun gav ham for at slippe for at blive afsløret, og lovede sig selv aldrig at blive opdaget i at snyde igen. Det var ikke fordi han var specielt klam og en pik er jo en pik, men det rykkede alligevel Pernilles moralske kompas et sted hen, hvor det ikke burde have været.
- Pernille har knaldet med Caesar, Karens kæreste. Ikke bare en gang, men mange gange. Den ene gang lavede Tina endda et walk-in på dem! Det var til en fest for et par år siden, men Tina har lovet at holde helt kæft omkring det. Og Caesar? Han kunne aldrig drømme om at sige noget, men omvendt kan han heller ikke holde fingrene fra hende når de ses. Sidste gang de knaldede var for en uges tid siden, hvor han kiggede forbi Pernilles kontor, en aften hvor hun arbejdede sent.
- Jørn, Pernilles chef, har engang købt noget kunst af Mette. Eller det tror Mette i hvert fald. I virkeligheden fik Pernille medlidenhed med Mette, der aldrig kunne sælge sin kunst til ordentlige penge, og aldrig havde råd til noget, og fortalte derfor Mette at hendes chef var interesseret i at give gode penge for Pop-Art af nye lovende kunstnere. Mette lavede et maleri på bestilling, og "Jørn" købte det for 50.000. I virkeligheden er det gemt bagest i Pernilles klædeskab, men det blev faktisk ret godt, så måske bliver det noget værd en dag?
- Erkan – Amiras mand – er hende utro. Eller han prøver i hvert fald på det. Det er ikke noget Pernille ved med 100% sikkerhed, men hun har i hvert fald set, at han har en profil på datingsiden Victoriamilan.dk, hvor gifte mennesker leder efter diskrete affærer. Han hed godt nok noget andet, og alderen var også forkert, men det var sgu' Erkan. Hun skrev sjovt nok ikke til ham, og vil egentligt helst ikke fortælle nogen hvad hun selv lavede på siden. Jo, jo, Pernille har en thing for forbuden frugt, men de går jo selv ind til det!
- Tinas øreringe er fake. Det er hun sikker på. Pernille har altid været misundelig på de lækre ting Daddy købte til Tina, og hun var helt oppe at køre over, at hun fik lov til at prøve dem på til Tinas og Marcus' bryllup. Derfor lagde hun også mærke til, at det ikke var de øreringe hun havde med til Beijing, som hun kom hjem med. Pernille har aldrig sagt noget til nogen om det, men hun er 98% at de er falske. Selvom det er gode kopier, så er Pernille nok en modesnob til at kunne kende dyre diamanter når hun ser dem på tæt hold.

Amira (Rød) er den diskrete rebel, som lever sit liv på sine egne præmisser, men holder kortene meget tæt til kroppen.

Amira

Amira er sin helt egen, og det betyder, at ingen ved helt præcis hvor de har hende. Selv ikke Erkan, hendes mand, bliver lukket helt ind i hendes hjerte, men det har han accepteret. På samme måde ved Amiras bedste veninder godt, at hun har hemmeligheder for dem, som kun sjældent får lov at se dagens lys – og det er ok.

Som teenager oplevede Amira som en del andre indvandrerpiger, at hun blev nødt til at træffe et valg. Hendes familie ville hende det godt – men de ville det på en anden måde end Amira ville. Det var ikke fordi hun brød med dem på en voldsom og "Nu-taler-vi-aldrig-sammen-mere" måde, men det var et brud. Hun flyttede ud den dag hun fyldte 18 og der er stadig nogle ting, som der ikke bliver talt om når hun besøger sine forældre.

Der er også nogle ting, hun og Erkan ikke taler om, for selvom Erkan på ingen måde ledte efter en underdanig hustru, så tænker han stadig på dem som "os" og ikke som "dig og mig". Amira bryder sig dog ikke om at lyve for ham, for Erkan fortæller hende alting og kunne aldrig drømme om at gå bag ryggen på hende.

Amira er lidt delt omkring det med at være "den muslimske pige". Nogle gange synes hun det er fedt at blive komplimeret for at være blevet som hun er på trods af hendes opvækst, og andre gange synes hun det er helt forfærdeligt at høre folk sige den slags ting – hun er da for helvede den hun er pga sin opvækst!

Amiras lyse side

Amira er stærk og selvstændig, men også omsorgsfuld og tolerant. Hun har oplevet fordomme på egen krop og betragter mennesker som mennesker uden at dømme dem på forhånd. Hun kan både være kærlig og ærlig, og er ikke bange for hverken at vise medfølelse eller tage konflikter.

Amiras mørke side

Amira mister nogle gange kontrollen, og så gør hun meget uovervejede ting. Ting, hun senere fortryder eller prøver at holde hemmeligt, men næsten altid når hun har fortalt det til nogle. Det værste er, at hun ikke altid ved hvad det er, der får hende til at ryge derud hvor hendes moral forsvinder.

Veninderne

Tina (Hvid): Psykolog. Godhjertet. Fars pige. Forkælet.

Mette (Blå): Kunstner. Impulsiv. Flyvsk. Ustruktureret.

Pernille (Sort): Businesskvinde. Kontant. Kompromisløs. Egoistisk.

Karen (Grøn): Læge. Sjov. Omsorgsfuld. Usikker.

Fem hemmeligheder, der vil skabe alvorlige problemer

- Amira fik en af lærerne i gymnasiet fyret ved at komme med racisme-anklager mod ham. Det hele blev tyssed ned og de fleste fandt aldrig ud af andet end, at han sagde op, men det var Amira der stod bag. Egentligt var han ikke racist, men han havde fortalt hende, at hun ville dumpe i matematik, og det kunne hun ikke leve med. Så måtte han ud, og selvom hun godt ved det var forkert har hun ikke fortrudt det.
- Amira har aldrig ønsket at få børn. Det ved Erkan godt, men han tror også, at han nok skal få hende omvendt, hvis bare han er tålmodig. Det kommer dog aldrig til at ske, for Amira er blevet steriliseret i smug, og den eneste der ved det er Tina, som hun kom til at røbe det overfor for nogle måneder siden. Forhåbentligt holder Tina kæft, for det må aldrig komme ud. Erkan ville aldrig tilgive hende.
- Der var en fest for et par år siden, hvor Amira havde drukket lige lovligt meget. Hende og Erkan var inde i en skidt periode, og hun overvejede at gå fra ham. I stedet endte hun i seng med Mette, som bare grinede og sagde, at hun også nogle gange blev lidt træt af mænd. Morgenen efter var de moralske tømmermænd langt værre end de fysiske, og hun fik Mette til at sværge, at hun aldrig ville sige det til nogen.
- En ting er, at Pernille knalder med hvem hun har lyst til, men nu er hun også begyndt at gå efter gifte mænd på den forfærdelige dating-side victoriamilan.dk. Det ved Amira fordi hun har en veninde, der skrev en universitet-sopgave om sitet og inkluderede billedeprofiler for at vise noget om iscenesættelsen på sitet. Og der var Pernille – helt umulig at tage fejl af. Amira har ikke sagt noget om det, men hun er virkeligt forarget.
- Karen har fået lavet fedtsugninger, men vil ikke indrømme det. Det er sådan set fint nok for Amira, for hvad rager det andre, men når Karen højlydt fortæller om hvordan hun selv har klaret det hele gennem viljestyrke, sved og tårer, så er det lidt kvalmende at vide. Det er selvfølgelig også kun fordi Amiras kusine Shadiyah er sygeplejerske på Hvidovre Hospital og genkendte hende fra en fødselsdagsfest.



Karen (Grøn) er den tykke pige der tabte sig, og nu lever i konstant frygt for, at hun ikke er god nok alligevel.

Karen

Da Karen var teenager var hun tyk. Rigtig tyk. Hendes gymnasietid gik mest med at forsøge at smiske sig ind hos nogle af de lidt sejere piger, og hun følte, at hun havde vundet lotteriet da hun blev lukket ind i vendefirkløveret Mette/Tina/Amira/Pernille. De var ligeglade med om hun var tyk, bare hun var hyggelig og sjov.

Og hvis der er noget Karen er, så er det hyggelig og sjov. Som mange andre tykke piger fandt hun tidligt ud af, at man måtte kompensere for sin manglende lækkerhed ved at være en humørbombe. Det passede hende heldigvis ret godt, for hun har altid været noget af en spradebasse. Hun har også altid været god til det med drenge – ikke så meget det med at score dem (det satte vægten alligevel lidt en stopper for), men det med at være venner med dem. De så hende som en af deres egne, og mens hendes veninder havde travlt med at flirte og spille lækre, så havde Karen travlt med at banke klassekammeraterne i brætspil og drikke ølbong til festerne.

Alt det ændrede sig dog efter gymnasiet. I en alder af 22 fik Karen nok. Nu måtte der forandring til, koste hvad det ville. Hun skiftede kost, begyndte at dyrke motion og fik i al hemmelighed lavet et par fedtsugninger også. Resultatet lod ikke vente på sig, og et par år efter var det en slim størrelse Medium der kiggede ud fra spejlet. Og så mødte hun Caesar, hendes gudesmukke italienske kæreste. Han var alt det, hun havde sukket efter siden teenageårene og hun har gjort alt hvad hun kunne for at holde fast på ham i årene siden. Også nogle ting hun måske egentligt ikke havde lyst til, men hvad gør man, når man har opnået lykken? Så giver man vel ikke op bare fordi der bliver stillet krav, vel?

Karens lyse side

Karen er altid klar med en joke og en opmuntrende bemærkning. Hun er også næsten altid i godt humør og ser tingene i et positivt lys. Hun er en fantastisk veninde, og en omsorgsfuld og forstående kæreste. Der er ikke meget, som Karen ikke vil tillade sine nærmeste.

Karens mørke side

Karen er dårlig til at sige nej. Hun har altid været en pleaser, og derfor får hun jævnligt accepteret ting hun egentligt ikke kan stå inde for. F.eks. så har hun sagt, at hun er ok med at Caesar flirter med andre, selvom hun er ved at brække sig hver gang det sker. Hendes selvhad er stort, men det er sjældent hun lukker det ud.

Veninderne

Tina (Hvid): Psykolog. Godhjertet. Fars pige. Forkælet.

Mette (Blå): Kunstner. Impulsiv. Flyvsk. Ustruktureret.

Pernille (Sort): Businesskvinde. Kontant. Kompromisløs. Egoistisk.

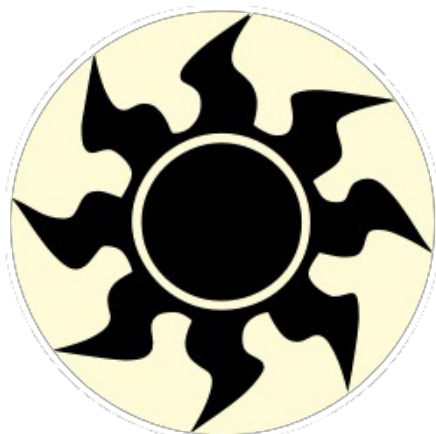
Amira (Rød): Lærer, Selvstændig. Privat. Impulsiv.

Fem hemmeligheder, der vil skabe alvorlige problemer

- Karen har faktisk haft sex en enkelt gang før hun mødte Caesar. Det var med en ældre lærer i gymnasiet, der hed Knud, og som var lidt af en pervers kigger. Hun har aldrig fortalt nogen om det, men hun er ikke i tvivl om, at en af grundene til, at hun har var ok med sit manglende sexliv i årene fra 18-25, var Knud. Tanken om, at hun ville blive nødt til at gå tilbage til fyre som Knud hvis hun mistede Caesar, har også gjort, at hun er gået med til ting, hun ikke burde. For i Karens hoved er det enten eller.
- Tina lever stadig ret meget af Daddys penge, selvom hun ikke indrømmer det. Karen har haft talt med hendes kæreste Marcus og har lagt to og to sammen et par gange, og hun ved godt, at de ikke kan have det liv de har med de indkomster de nu engang har. For en som Karen, som virkelig har slidt for tingene, så er det virkelig frustrerende, at Tina ikke alene nyder godt af sin rige far, men ikke vil stå ved det.
- Amira har været Erkan utro en gang. Karen kender ikke detaljerne, men hun er god til at forbinde prikkerne, og der var en fest for nogle år siden, hvor der helt sikkert skete et eller andet. Hvem det var Amira knaldede med, ved hun ikke, men hun ved, at der skete noget den aften, som Amira har fortiet lige siden. Men hun holder selvfølgelig også altid kortene tæt til kroppen – hun er bare ikke altid lige god til det!
- Pernille og Caesar har engang kysset til en fest, og Karen så det gennem en rude. Hun vidste ikke hvad hun skulle stille op, for selvom hun havde lyst til at råbe af Caesar og skære Pernille ud af sit liv vidste hun godt, at det ville være hende som endte som taberen. I stedet gik hun bare fra festen og græd ud derhjemme. Hun har aldrig fortalt Caesar, at hun så det, og har ikke turde spørge. For tænk hvis der egentligt skete mere.
- Mette er ude efter Caesar. Det er ikke noget, hun har fortalt nogen om, men hun har godt lagt mærke til hvordan Mette altid virker som om hun kender Caesar lidt bedre end hun egentligt gør. Hun smiler alt for familært til ham i forhold til, at de kun ses en sjælden gang imellem og hun snakker tit længe med ham til festerne. Karen ved godt, at Caesar ikke er interesseret i Mette, for han har fortalt hende, at der ikke er noget mellem dem, og at han tror Mette er lidt forelsket i ham.



Rollernes position omkring bordet



Tina



Karen



Mette



Amira



Pernille

Decks

Tina (White)	Karen (Green)	Mette (Blue)	Amira (Red)	Pernille (Black)
4 Samite Healer 4 Savannah Lion 4 Serra Angel 4 White Knight 3 Wall of Swords 1 Northern Paladin 4 Holy Strength 2 CoP: Black 2 CoP: Blue 2 CoP: Green 2 CoP: Red 2 Disenchant 1 Castle 1 Crusade 1 Reverse Damage 1 Righteousness 1 Wrath of God 1 Forcefield 20 Plains	4 Craw Wurm 3 Giant Spider 3 Ironroot Treefolk 3 Llanowar Elves 3 Scryb Sprites 2 Cockatrice 1 Force of Nature 4 Giant Growth 4 Regeneration 4 Stream of Life 1 Berserk 1 Desert Twister 1 Hurricane 1 Regrowth 1 Tranquility 4 Juggernaut 20 Forests	4 Air Elemental 4 Phantom Monster 4 Prodigal Sorcerer 4 Water Elemental 1 Mahamoti Djinn 4 Counterspell 4 Psionic Blast 4 Spell Blast 2 Control Magic 1 Ancestral Recall 1 Timetwister 1 Time Walk 1 Icy Manipulator 1 Mox Sapphire 1 Sol Ring 1 Soul Net 1 Time Vault 20 Islands	4 Dragon Whelp 4 Fire Elemental 4 Uthden Troll 1 Shivan Dragon 1 Rock Hydra 4 Disintegrate 4 Fireball 4 Lightning Bolt 4 Mana Flare 2 Earthquake 2 Shatter 1 Wheel of Fortune 4 Howling Mine 1 Gauntlet of Might 20 Mountains	4 Black Knight 4 Drudge Skeleton 4 Frozen Shade 4 Sengir Vampire 1 Demonic Hordes 1 Nightmare 1 Royal Assassin 4 Bad Moon 4 Dark Ritual 4 Howl From Beyond 4 Terror 4 Unholy Strength 1 Black Vise 20 Swamps