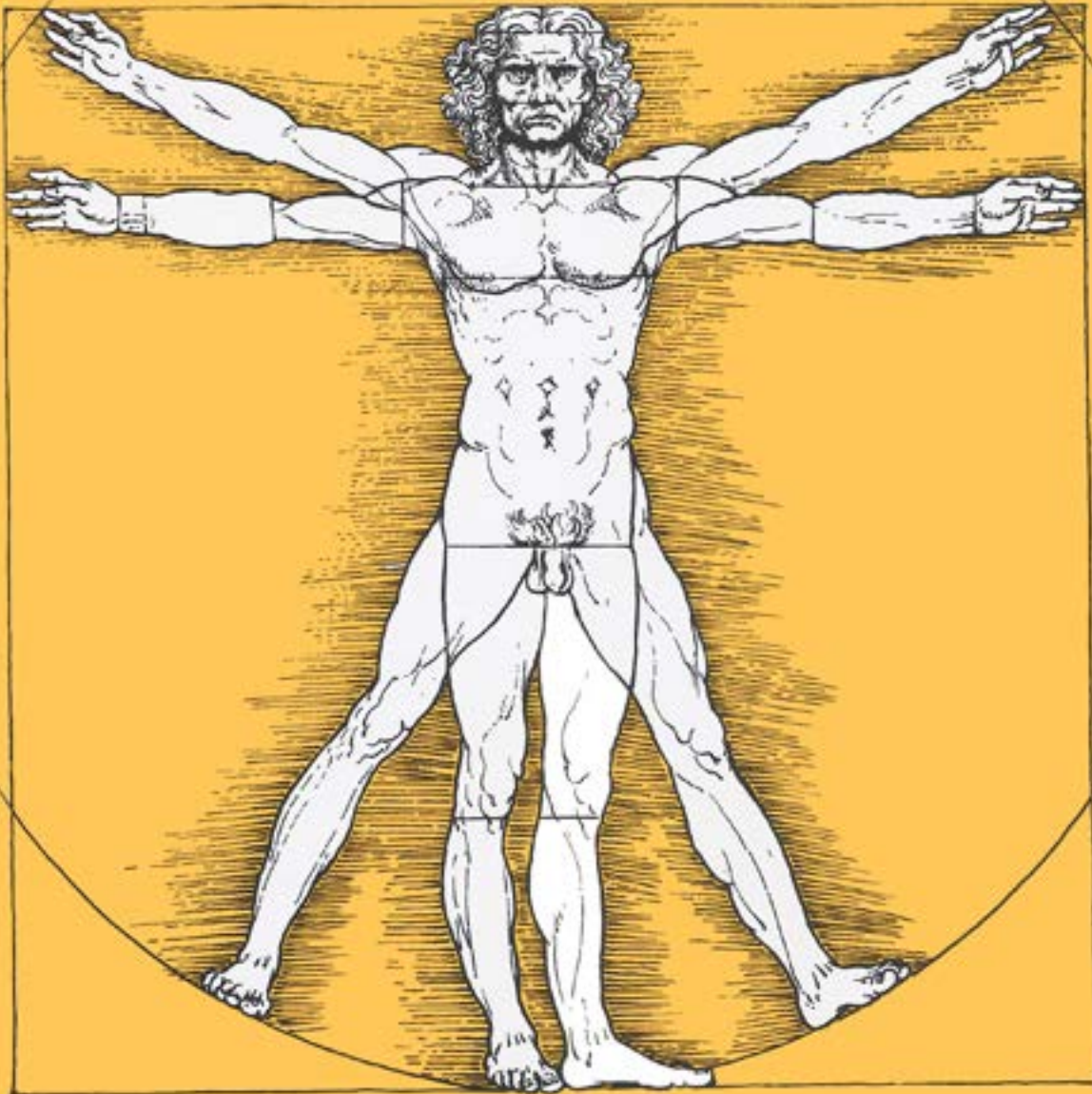


# Geniet Victoria von Höpp



av Åsa Roos

Ett hypotetiskt äventyr till 6d6  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

”Ja, barn, som ni vet fanns det inga män före 1835. Kommer ni ihåg vem som uppfann dem?”

Ett av barnen, en flicka noterade Amalia nöjt, räckte upp handen.

”Emelie?”

”Victoria von Höpp, fröken. I sitt laboratorium. För hon ville inte celldela sig igen.”

”Kommer du ihåg varför?”

”Hennes första klon dog av telomerförkortning, och hon dog nästan när hon delade sig.”

”Mycket riktigt.”

En av pojkarna ställde sig upp. ”Min pappa säger att det är propaganda. Han säger att männen kommer att ta makten, han...”

Innan pojken hunnit tala klart kom två svartklädda kvinnor in i rummet och förde ut pojken. Oroliga ögon följde honom. Alla visste vad som hände med män som käftade emot.

---

## Caveat lector!

Äventyret Geniet Victoria von Höpp är en del i 20.000-teckenprojektet och som sådant är det vare sig testspelat eller korrläst. För det andra är det kort, så läs igenom och komplettera där det behövs.

Det är även lite utav ett samhällskritiskt äventyr i samma anda som Egalias döttrar. Det är inte ett uttryck för manshat, snarare är det inspirerat av diskussioner på Facebook där en god vän berättade att det inte fanns kvinnor innan 1800-talet. Jag vände på det. Tänk om mannen inte fanns innan 1800-talet?

Jag har också lånat terminologi ifrån Egalias döttrar. Istället för “man” skriver jag “dam”, istället för “människa”, “kvinniska”.

## Stämningen i äventyret

I och med Victoria von Höpps uppfinning klonades de första männen fram 1835. Runt 1850 föds de första barnkullarna som befruktats utan celldelning. Runt år 1900 är många män vuxna och börjar knorra om sina rättigheter.

Tänk på suffragetter mixade med guerillakrigsföring. Männen vill ta makten. Det råder upploppsstämning i vissa områden och männen använder sitt styrkemässiga övertag för att försöka ta makten med våld.

## Synopsis

Som en följd av Victorias uppfinning har män och en del kvinnor börjat engagera sig i något de kallar mannens frigörelse. Det är en rörelse som begär att män skall få samma samma rättigheter som kvinnor.

För att deras krav skall höras tar män till något som den rådande ordningen ser som ett bevis på att mäns psyken är defekta - de använder våld för att driva igenom sina krav. Som spelbjäs i detta farliga spel har rörelsens ledare bestämt sig för att kidnappa Victoria von Höpps dotter Elizabeth.

Äventyret utspelar sig under timmarna innan och strax efter kidnappningen. Rollpersonerna kan själva välja på vilken sida de står. Om de väljer att stå på mannens sida handlar äventyret om kidnappningen. Om de väljer kvinnornas sida handlar det om att förhindra den och förhandla med kidnapparna.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvianischer\\_Mann.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvianischer_Mann.jpg)



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

# Geniet Victoria von Höpp

Ledaren för männen heter Jenn och är bland de första männen som fötts efter klongenerationen.

I hans åsikt finns det bara en ett sätt att visa att män är lika mycket värda som kvinnor, och det är att byta till sig mäns rättigheter genom att hålla en kvinna fången.

Planen är som följer. Under de närmsta dagarna hålls ett symposium om mannen, fördelar, nackdelar och vetenskapliga rön. Elizabeth von Höpp är huvudtalare och hedersgäst på symposiet. Jenn har sett till så att många av mansrättsrörelsens nyckelpersoner finns bland personalen på anläggningen där konferensen skall hållas.

Jenn planerar att föra bort Elizabeth von Höpp på vägen från sitt hotellrum till föreläsningen och sedan låsa in henne och en liten skara aktivister i en del av konferensanläggningen som inte används och hålla kvar henne där tills dess att mansrättsrörelsens krav uppfylls.

Under äventyrets gång kommer dock våldsnivån att eskalera. Kvinnorna, som inte är fullt lika benägna att ta till våld, är chockerade och vill inte gå med på kraven. Elizabeth von Höpp, som lider av klonsjuka, måste också få vård utan vilken hon riskerar att dö.

Äventyret ställs på sin spets när von Höpp får ett kraftigt anfall. Jenn vill inte ge med sig och det är upp till rollpersonerna som måste ta ett beslut om hur de vill avsluta äventyret.

Som det kanske framgår vill jag med Geniet Victoria von Höpp ställa ett par frågor.

Hur ser världen ut där bara kvinnor drivit utvecklingen framåt?

Helgar ändamålen medlen? Vi är beredda att gå långt bara för att hävda våra åsikter och rättigheter. Är ett mål som syftar till att förbättra även något som berättigar att andra får det sämre? När säger vi stopp?

Äger all tänkande varelser samma rättigheter? Vad kan få oss att tro något annat?

## Bakgrund

För att ge en översikt över hur världen ser ut utan män, och vilka värden som varit kulturbärande fram till 1800-talet utan att bli långrandig och dessutom skapa en tillvaro som har inga eller få referenspunkter med vår verklighet tänker jag sammanfatta så gott jag kan i ett fåtal meningar.

Den kulturbärande religionen i väst är inte kristendom. Ingen Gud, ingen Jesus. Istället dyrkas en modersgudinna som har många gemensamma drag med Inanna.

USA existerar inte. Landmassan är bebodd till största delen av ursprungsbefolkningen, men det finns också handelskolonier på Haiti och Manhattan.

# 6d6

# Geniet Victoria von Höpp

# 6d6

Den ledande nationen i Europa finns vid medelhavet. Turkiet anses vara störst bäst och vackrast. Civilisationens vagga och ledande inom vetenskap och teknologi.

Rörelsen motsvarande upplysningen tog fart i Spanien och Turkiet under 1400-talet

I Sverige var Birgitta Birgittasdotter ett ledljus inom vetenskapliga upptäckter. Hon sade sig vara djupt inspirerad av vad hon kallade den heliga anden, en musa för henne. Birgitta var verksam under 1500-talet och var mycket inflytelserik.

Konflikter har uppstått, men inte alls i samma omfattning som i vår verklighet. Det är en lång och mödosam process att kлона sig själv, utan att barnet blir en exakt kopia och riskerar genetiska defekter. Det har hållit befolkningen på en låg nivå. Korståg och religiös extremism existerar inte. Inte heller terrorism. Förbrytare får behandling.

Vetenskapen - framförallt biokemi och neurologi - ligger längre fram medan transport fortfarande är på nivån häst, vagn och båt.

## Victoria von Höpp

1835 uppfann Victoria von Höpp mannen som ett försök att minska både påfrestning och dödlighet vid celledelning som tidigare varit sättet som använts för att befrukta ägg.

Victorias uppfinning tog bort behovet av koncentration och meditation som krävdes för att skapa ett friskt barn på egen hand. Istället sker inkubation av celler i något Victoria först kallar manuell enhet (man, manen) men som sedan får namnet man.

Victoria von Höpp förespråkar metoden hon kallar intima relationer eller insemination.

Som förväntat uppstår debatt runt manuella enheter, många förstår inte syftet med att låta mannen ta hand om befruktning men inte att bära barnet som uppstår. Statistiskt visar dock von Höpp att hennes uppfinning fungerar.

I en av de mer seriösa vetenskapstidningarna föreslår en författare åtskillnad mellan normala och intima relationer och de relationer som sker med män. Sexbegreppet införs.

Hela tiden förändras och förbättras mannen något litet. I egenskap av att vara en varelse som tagits fram med hjälp av genmanipulation är mannen till en början inte ens betraktad som kvinniska. Efter ett känslösamt tal av en av de första männen röstas dock grundläggande kvinnliga rättigheter igenom för män. Mycket vill dock ha mer, och en motståndsrörelse som protesterar mot hur män blir behandlade av kvinnor - som avelsdjur - bildas. Det är en liten grupp extremister i den här motståndsrörelsen som bestämt att kidnappa Elizabeth von Höpp.

# Geniet Victoria von Höpp

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan antingen vara säkerhetspersonal på konferenscentret, eller en del av den mansgrupp som planerar att kidnappa von Höpp och hålla henne fången i utbyte mot fler rättigheter i samhället.

Oavsett vilken sida rollpersonerna står på kommer de alla att behöva tampas med den näst intill fanatiska mansrättsaktivisten Jenn, som inte låter sig styras vare sig av män eller kvinnor.

## På kvinnornas sida

Om rollpersonerna hör till kvinnoläget tillhör de ett elitgarde som kallar sig för svarta gardet. Det är säkerhetspolis som sätts in vid exceptionella tillfällen men som annars i huvudsak sysslar med informationsanalys.

Trots det till största delen fredliga läget i världen förekommer det avvikelser. Svarta gardet är specialister på sådana avvikelser.

Om rollpersonerna spelar svartgardister är deras syfte att hålla ett öga på Jenn, en mansrättsaktivist som ställt till mycket besvär på sistone.

Jenn är inte främmande för att ta till våld. Det är därför svarta gardet är inblandat. Rollpersonerna bör därför också ha minst en i gruppen som kan hantera våld.

De får en tjock mapp med information om Jenn. Använd hans beskrivning för att fylla mappen med fakta, men undanhåll gärna delar och låt rollpersonerna upptäcka lite på egen hand också.

För spelare som spelar kvinnor inleds äventyret med att svarta gardet får ett anonymt tips. Tipset går ut på att mansrättsaktivister har gjort Elizabeth von Höpp till sin måltavla och de planerar att slå till mot konferensen där von Höpp skall tala.

## På männens sida

Spelar rollpersonerna på männens sida har de samtliga kommit i kontakt med Jenn via en mansrättsrörelse.

Om spelledaren vill twista till det lite kan de vara planterade i rörelsen av svarta gardet.

Jenn som leder rörelsen har börjat förbereda en aktion som skall få kvinnor världen över att uppmärksamma männens situation. Till en början är aktionerna harmlösa, men ju längre tid som går, desto farligare blir det.

## Händelser och platser

Eftersom äventyret går att spela ”från båda håll” har jag gjort platser och händelser relativt neutrala.

I vissa sammanhang är det en fördel att vara kvinna, i andra man.

# 6d6

# Geniet Victoria von Höpp

# 6d6

## Inbrott på arsenalen

Innan den stora konferensen går av stapeln har Jenn bestämt att männen måste beväpna sig. Därför skickar han rollpersonerna och en av sina mest pålitliga löjtnanter för att införskaffa vapen.

På plats möts gruppen av motstånd, men tanken är att de skall lyckas få tag på nog med vapen för att genomföra kidnappningen.

Är rollpersonerna kvinnor skickas de som en reaktion på ett larm om att en arsenal råkat ut för inbrott.

## Karta över arsenalen

### 1. Vaktkuren vid entrén

Runt hela anläggningen löper ett energistängsel som ger alla de som försöker ta sig igenom en elak chock och sätter igång ett högljutt larm.

Den enda öppningen i stängslet är placerad vid vaktkureorna som är bemannade året om. En av vakterna är dock mansrättsaktivist och kommer att:

- Skapa ett kort strömförsörjningsfel som bootar om stängslet och ger mansrättsaktivisterna en lucka att smita in. Hon har också givit instruktioner om hur dam avaktiverar generatorerna som håller stängslet strömförande.
- Fördröja svarta gardet så länge hon kan genom att vara extra nitisk och dubbelkolla identifikation och orderhandlingar innan hon släpper in rollpersonerna för att undersöka stölden.

### 2. Generatorstation

En generatorstation bemannad med en vakt som kollar så att generatorn fungerar som den skall.

### 3. Generatorstation

En generatorstation som - om rollpersonerna gräver lite - varit obemannad i ca 15 minuter strax efter inbrottet på grund av en schemaläggningsmiss.

Det är mansrättsaktivisten som sett till att generatorn varit obemannad.

### 4. Generatorstation

En generatorstation bemannad med en vakt som kollar så att generatorn fungerar som den ska.

### 5. Stall

Stallet huserar hästar och vagnar för personalen. Hästarna är av förklarliga skäl specialtränade och därför mycket dyrbara. I stallet finns minst två hästskötare. Men det kan även finnas vakter. Det är upp till spelledaren.

### 6. Kontorsbyggnad/ barack

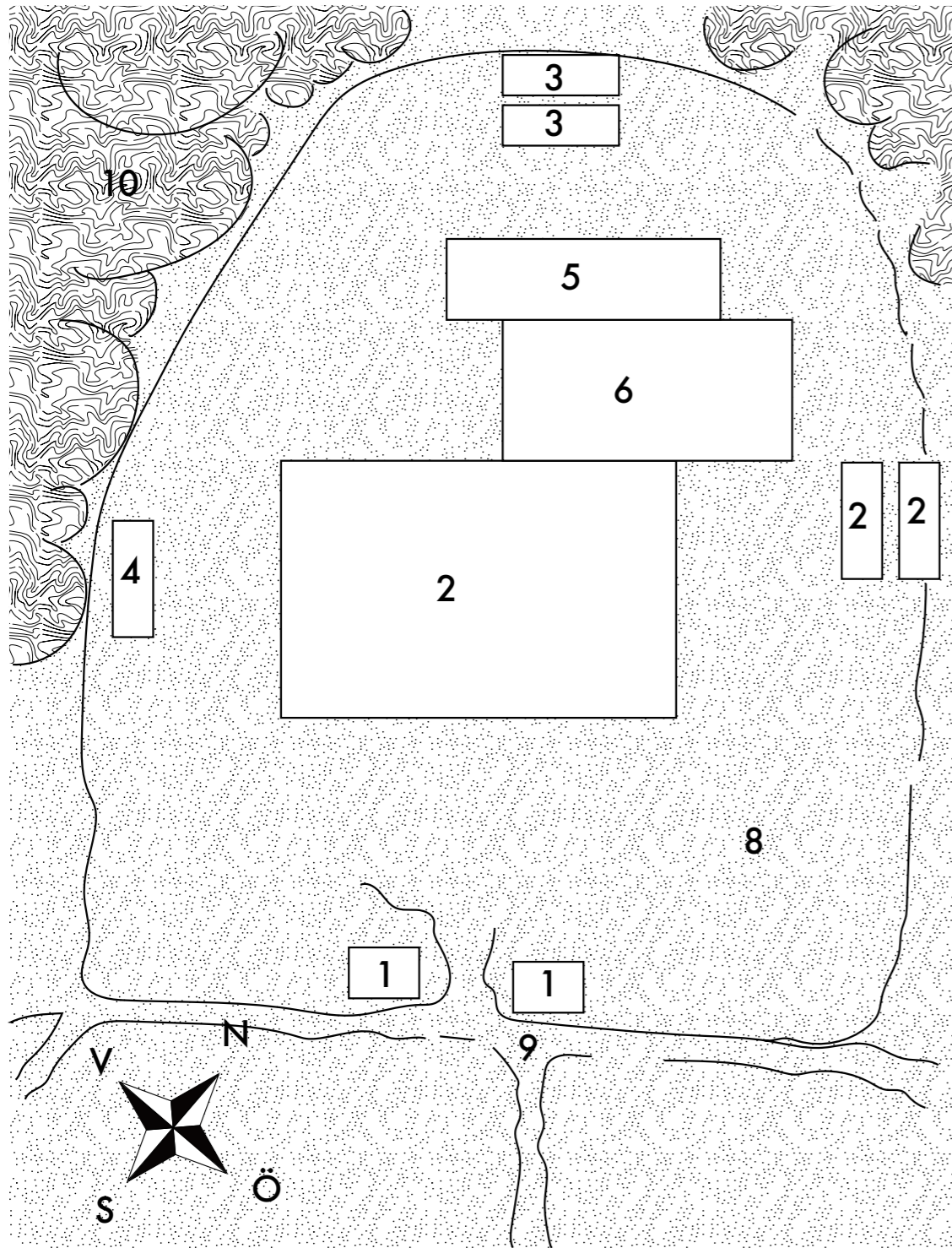
I det här huset finns kommunikationscentral, alla vapenregister och administrationsdel för de som jobbar här. På övervåningen finns också sex rum för vaktstyrkan, kök och badrum åt de som bor här.

# Geniet Victoria von Höpp

## 7. Vapenbyggnad

I vapenbyggnaden finns dels ett vapenlager - som är mansrättsaktivisternas mål - och dels ett vapenlabb och en skyttebana som går längs byggnadens långsida.

Vapnen som finns här är i första hand icke-dödliga energivapen, men det finns också batonger och knivar av olika slag. Jenn är ute efter teslavågor och



# Geniet Victoria von Höpp

batonger, men även ett vapen som nyligen tagits fram och som är dödligt, en taser-liknande, handhållen pistol som bygger på teslavågorna.

Även här finns en mansrättsaktivist som samlat vapen i en lättåtkomlig garderob.

Jenn vet precis vart han skall gå för att hitta materialet.

För svarta gardets räkning innebär det att det är svårt att veta exakt hur många vapen som faktiskt saknas.

## 8. Gärd

Gården runt huset är ett platt, öppet fält utan några ställen att gömma sig.

## 9. Väg in

Det här är vägen in till anläggningen. Den är bevakad, men inte mer än via vaktkurerna vid grinden till anläggningen. Det sitter speglar som ger vakterna en överblick över vägen även där den svänger.

## 10. Omgivande skogsparti

Skogen som omger vapenarsenalen är tät och mörk. Det är både lätt och svårt att spåra någon igenom den. Lätt därför att det är omöjligt att inte lämna några spår. Svårt därför att skogen är tät och inte tillåter en lätt framfart.

Om rollpersonerna är män eller mansrättsaktivister skall de ta sig in. Svarta gardet kommer dit när larmet går och skall spåra dem.

För äventyrets skull är det bra om rollpersonerna inte blir tillfångatagna/lyckas hindra mansrättsaktivisterna.

## Konferensen - Mannen i fokus

Konferensen är en stor affär. Det kommer delegater tillresande från utlandet och dignitärer och forskare från hela landet kommer att finnas på plats. Hedersgäst är Elizabeth von Höpp, som är Victoria von Höpps biologiska dotterklon.

Den öppna agendan är att efter någon generation av män diskutera för och nackdelar.

Några av de tillresande är där för att införskaffa en rad män till sitt eget land, och några är där enbart av nyfikenhet.

Den dolda agendan handlar om huruvida män överhuvudtaget bör få existera. Det finns övertygande statistik om att våldsdåd gått upp i och med männens tillkomst och många är oroliga över hur sexuella relationer stökar till det kvinnligt rationella sättet att tänka på. Män är så känslösa och därför opålitliga.

Ett eutanasi-program är föreslaget av de mest extrema mansmotståndarna. Huruvida det kommer att genomföras är en av punkterna på programmet.

# Geniet Victoria von Höpp

Svarta gardet har inte informerats om detta. Men det är definitivt något de kan få reda på. Tanken är att äventyret skall ställa frågor som inte är så lätta att svara på.

Mansrättsaktivisterna vet dock om den dolda agendan, det är därför de bestämt sig för att kidnappa och hålla von Höpp gisslan.

Det är inte den smartaste lösningen, men desperata tider kräver desperata åtgärder. Jenn har sammanställt en dokumentärfilm om kidnappade män som lever i misär som han har tänkt visa för konferensens deltagare för att påvisa att våld föder våld.

## Innan konferensen

Vare sig rollpersonerna tillhör svarta gardet eller mansrättsaktivisterna går tiden innan konferensen åt att planera kidnappning/ säkerhet och att hålla sig undan från respektive jaga varandra.

Händelser fram till konferensen kan inbegripa att någon mansrättsaktivisternas tillhåll (under övertygande former), att en känd forskare kommer ut som mansrättsaktivist och förespråkar kvinnliga rättigheter även för män etc. etc. Den politiska stämningen fram till det stora symposiet får gärna vara uppiskad och hätsk.

Män som demonstrerar på gatorna om sina rättigheter blir anhållna för att ha piskat upp stämningen. Kvinnor som stöttar männen ses som manligt irrationella och enbart ute efter att få ha sexuella relationer med männen de slåss för.

## Gripandet - mansrättsaktivisten

Från mansrättsaktivisternas sida blir gripande av en av deras egna en smärre katastrof. Det antas att aktivisten pratar, och snart nog står svarta gardet på högkvarterets tröskel. Om du som spelledare vill vara lite elak här kan du låta slump och skicklighet avgöra utfallet, men om du vill att äventyret skall fortsätta som det är tänkt kan du låta aktivisterna komma undan. Det är en liten trupp svartgardister som skickas in. Det kan mycket väl hända att de misslyckas enbart på grund av att de är för få.

Svartgardisterna å sin sida får namnet antingen genom en av de gripna mansrättsaktivisterna från arsenalen, eller via ett anonymt tips eller via ren och skär tur.

Rollpersonerna får gärna vara med och planera gripandet.

Det hela går lugnt till. Aktivisten som heter Eli gör inget motstånd vid gripandet. Däremot är det svårt att få honom att tala, så rollpersonerna har händerna fulla med det. Här är det absolut inte fel att ta till regler för att lösa situationen.

## Margarete Hofsdal

Margarete Hofsdal är en välkänd och högt respekterad etikforskare som tidigare ifrågasatt skapandet av männen till att börja med, men som nu går ut och säger att män borde få ta del av samma rättigheter som kvinnor.

# 6d6

# Geniet Victoria von Höpp

# 6d6

Hofsdals utspel så nära konferensen är en politisk förlust för de som motsätter sig männens rättigheter. Spelar rollpersonerna svartgardister innebär det en kraftig nedgång i popularitet, något som kan bli märkbart när rollpersonerna har med människor att göra.

Om du känner att det är lämpligt kan du även peta in ett upplopp eller en demonstration knuten till Hofsdals uttalande. Kvinnor och män är upprörda över statens brist på ansvarstagande i mansfrågan.

(Det bör ha framgått vid det här laget att ”Geniet Victoria von Höpp” är politiskt. Använd samma retorik mot mansrättsrörelsen som anti-feminister använder mot den feministiska rörelsen. Blir det svårt går det att leta upp källor på nätet. Använd sökord som MRA och anti-feminism.)

Det allmänna konsensus är att män inte alls har det dåligt och att kvinnliga rättigheter bara är en formalitet. Att män ses som egendom är ett direkt resultat av att de ju faktiskt inge existerade innan 1835. Dam betvivlar också att män med sin begränsade intellektuella kapacitet kan förstå vad det innebär med mänskliga rättigheter.

Det finns helt enkelt för lite forskning som tyder på att män alls har kapacitet att lära sig saker.

## Svarta gardet

Under hela perioden måste så klart rollpersonerna (om de är svartgardister) rapportera tillbaka till sina befälhavare.

Det är välkänt att rollpersonerna arbetar på mansrättsfallet, så många av de övriga svartgardisterna är sugna på att prata om både rörelsen och rollpersonernas egna politiska åsikter.

Snacket i barackerna är oerhört mansfientligt och det händer vid fler än ett tillfälle att det uppstår bråk mellan mansrättsförespråkare och antimansrörelseförespråkare.

Förväntningarna på rollpersonerna är att de skall vara emot mansrätten.

## Mansrättsaktivisterna

Mansrättsaktivisterna har ungefär samma utgångspunkt som anti-mansrörelsen. I vissa sammanhang råder det rent kvinnohat bland medlemmarna. Det är inte alls ovanligt att dam kan få frågan om man verkligen är på männens sida om en inte hatar kvinnor.

Politiska diskussioner om mäns lika värde är vardagsmat, liksom det konstanta ifrågasättandet av männen och deras upplevelser av diskriminering, hat och trakasserier.

Misstroendet är massivt, ibland till och med inom de egna leden.



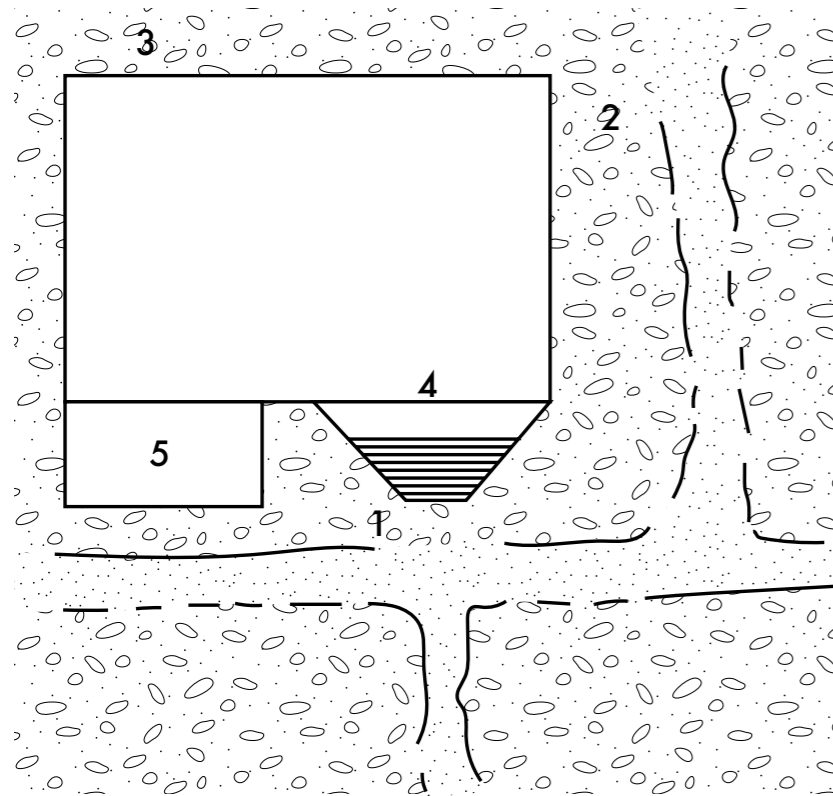
### Konferensen

Allt leder så klart till den stora konferensen där Elizabeth von Höpp skall tala.

För svartgardisterna gäller att de måste sätta upp tillräckliga säkerhetsåtgärder, medan det för mansrättsaktivisterna gäller att bryta sig igenom konferensanläggningens säkerhetsåtgärder.

Resten av äventyret består av ett tidsschema för konferensen, ett program, samt en karta över anläggningen.

### Konferensanläggningen



#### 1. Stora entrén

En massiv trappa leder upp till svängdörrar som vid mässtillfällena får stå öppna om vädret tillåter. Bakom dörrarna finns säkerhetspärar och registreringsdiskar. Dam kan inte komma in på mässområdet genom entrén utan att passera säkerhetspärarna.

#### 2. Sidoentrén

Sidoentrén är avsedd för VIP-besökare och gäster med höga säkerhetskrav samt konferenstalare och människor som arbetar på området.

Säkerheten är inte lika hög här, men det krävs passerkort för att ta sig in och ut genom sidoentrén.

### 3. Bakre entrén/ varumottagningen

Varuentrén är sämst bevakad. Människor kommer och går konstant och ibland lämnas dörrar öppna för att leveranser skall gå lättare. I teorin är det samma säkerhetskrav här som vid sidoentrén (passerkort), men i praktiken är det bara att kliva in.

### 4. Entrén

Entréhallen utgörs av en rad registreringsbås som sedan slussar besökarna genom en säkerhetskontroll. Kontrollen är inte alltid bemannad, men inför manskonferensen är säkerhetspådraget högt.

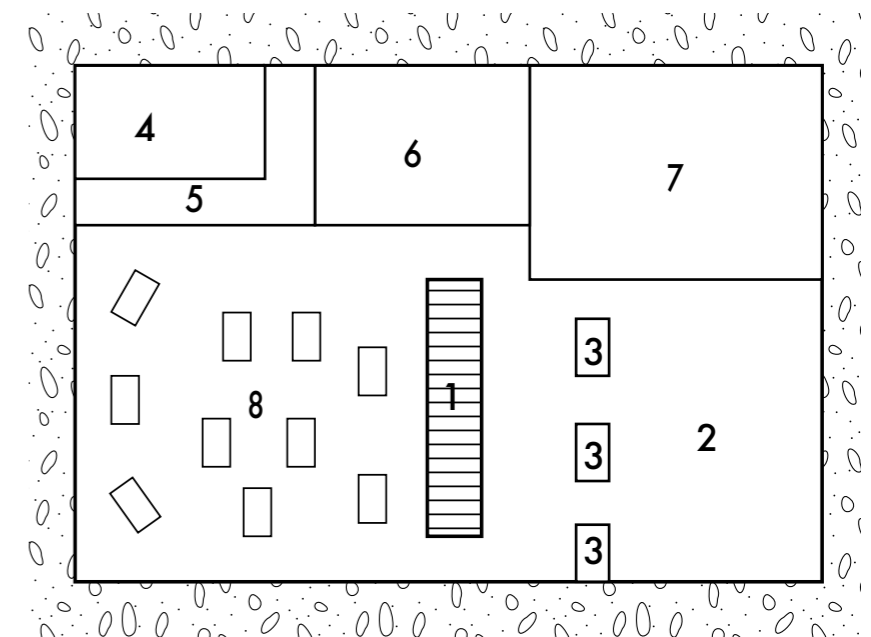
Det finns kameror placerade i entrén, och nästan inga blinda punkter.

### 5. Stallet

Här finns plats för en rad ekipage. I stallet arbetar fyra yngre kvinnor med att ta hand om besökarnas hästar medan de går på konferensen.

I stallet finns också en direktingång till anläggningen. Denna dörr är inte bevakad.

### Våning 1



#### 1. Trappa

En trappa till 2:a våningen.

#### 2. Entréhallen

Här tas besökarna emot och registreras. Det finns pålar och band som delar upp rummet i en kö.

# Geniet Victoria von Höpp

6d6

# Geniet Victoria von Höpp

6d6

## 3. Registreringskiosker

Här registreras besökarna innan de släpps in i byggnaden. Det är grindar och vakter här. Det är svårt att smita in.

## 4. Varumottagning

Här tas varor emot för att slussas vidare in i anläggningen. Det mesta gäller matvaror för anläggningens restaurang/ kök för frukost, fika och lunch.

## 5. Korridor

Korridor mellan varumottagning, säkerhetsrum och kök.

## 6. Säkerhetsavdelning

Här finns säkerhetskameror, vakter och diverse displayer och liknande. Som spelledare kan du bestämma själv lite hur du vill att säkerheten skall se ut.

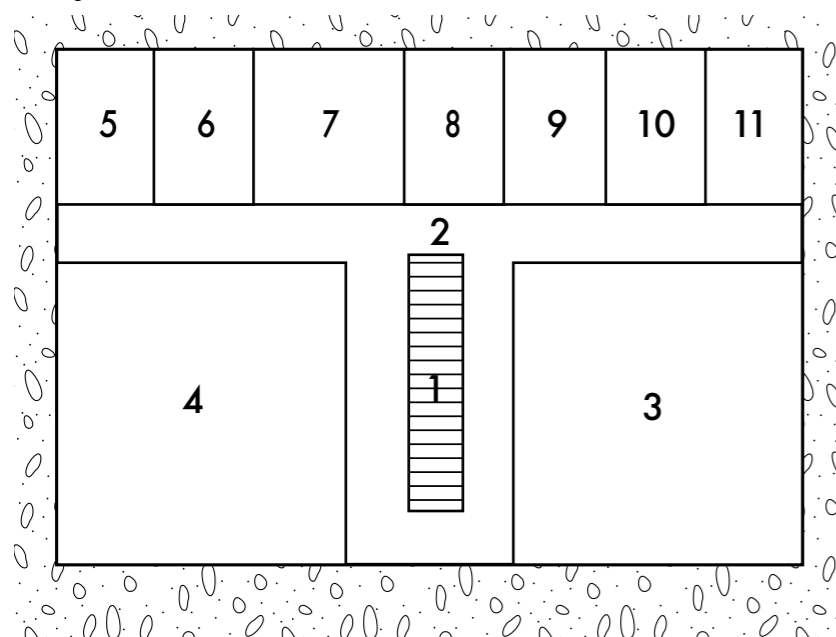
## 7. Kök

Här tillreds frukostar, luncher och fikor för anläggningen. Här finns också serveringspersonal och kökspersonal.

## 8. Lunch och mingelutrymme

Här finns en rad bord och stolar. Det är en stor sal som även kan användas som utställningssal. Under konferensen används salen som lunch- och samlingsplats.

### Våning 2



### 1. Trappa

En trappa till 3:e våningen

## 2. Korridor

Korridor mellan föreläsningssalarna. Korridoren är möblerad med stolar och bord i små öar.

## 3. Västra Stora Salen

Den här salen är störst i konferensanläggningen. Det är här Elizabeth von Höpp skall hålla sitt anförande. Salen är försedd med stolar och ett podie.

## 4. Norra Salen

Norra salen är en av de största salarna i anläggningen. Den används till att föreläsa och för luncher som hålls i anläggningen.

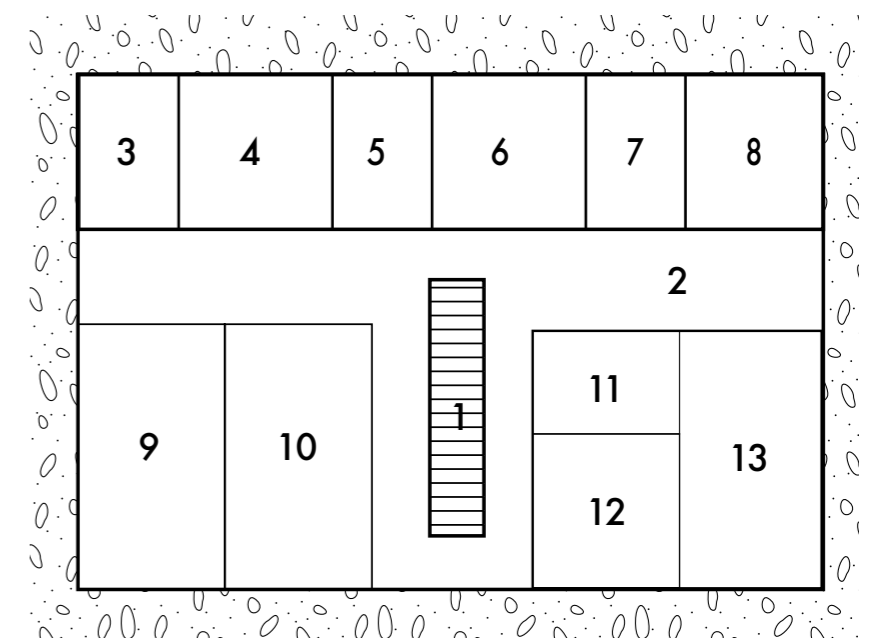
## 5 - 11. Föreläsningssalar

Föreläsningssalar i olika storlekar, där föreläsningarna äger rum.

### Våning 3

#### 1. Trappa

En trappa upp till 3:e våningen (eller ner till 2:a, beroende på perspektiv).



## 2. Korridor

Korridor mellan de olika föreläsningssalarna. Här serveras också kaffe och lunch. Längs väggarna står det soffor, bord och fätöljer.

## 3 - 13. Föreläsningssalar

Föreläsningssalar i olika storlekar där föreläsningarna hålls.



# Geniet Victoria von Höpp

## Konferensschema

### Tisdag

10.00	Invigningsceremoni	
11.00	Wilma Ardent	Mannen - kvinniska eller konstruktion?
12.00	Lunch	
13.30	Patricia Hernan	Är mannen intelligent?
14.30	Felicia Jay	Med sikten på kvinnliga rättigheter - mansrättsrörelsen
15.30	Fika	
16.00	Ragna Hollister	Nackdelar med sex - att förlora kontrollen över avkomman

### Onsdag

10.00	Nema Oslov	Män i ett kvinnosamhälle - Hur påverkar männen kulturen
11.00	E. von Höpp	Geniet Victoria von Höpp - Är mannen evolution eller misstag?
12.30	Lunch	
14.00	Norma Hodar	DNA och reproduktion
15.00	Anna Presswick	Män, män, män - Vad händer med kvinnorna?
16.00	Avslutningsceremoni	

## Kidnappad

När Elizabeth von Höpp kidnappas av Jenn finns det ett par omständigheter du som spelare måste hålla i åtanke. Den första är att Elizabeth lider av klonsjuka och får krampanfall som kan vara så kraftiga att ben kan brytas. Hon tar medicin emot detta, men den har hon inte med sig. För Elizabeth ett anfall är det möjligt att hon kan dö.

Jenn är mordisk. Han vill inte släppa von Höpp, oavsett kostnad. Använd Jenns fanatism för att skapa spänning i äventyret.

## Spelardarpersoner

### Jenn

Jenn är en av de första generationerna män som fötts av kvinnor. Han är i det närmaste hatisk mot kvinnor, i synnerhet mot sin egen mor. Hans far har försökt tona ner Jenns förakt för kvinnor, men har svårt att nå sin son.

Jenn växte upp på en gård och fick tidigt börja jobba med de sysslor som fanns att göra. Som ett resultat har han blivit både funktionellt stark och har kunskap om det mesta från skörd till slakt. Han är också duktig på att hantera vapen eftersom han fått en grundläggande militär utbildning.

Jenn är en fanatiker. Av diverse olika anledningar har hans personlighet blivit helt förvridd. Sexuella övergrepp av unga kvinnor som bestämt sig för att fortplanta sig med honom, misshandel av andra unga män som en del av initieringsriter i gäng och en far som aldrig tog honom i försvar

Inför en kritisk mor som hellre velat ha en dotter är bara en liten del av allt som hänt Jenn.

# 6d6

# Geniet Victoria von Höpp

# 6d6

Jenn började engagera sig i mansrättsaktivism när han var fjorton år och har gjort "karriär" både genom att vara kompromisslös och ställa krav som allt som oftast gått igenom. De som är närmast honom vet dock att han är en bomb på väg att explodera.

(Värdena är tagna från 6d6 Monster Bestiary, sidan 100, Human, Nazi)

Dynamic	4	MCP	9
Static	2	CP	81
Recoup	2		
Free resist	1		

**Fanatic** 1D6+3

Monster, Path Static

CP: 10

Someone absolutely committed to the cause

**Military Service** 1D6+1

Path Static

CP: 5

A member of the armed forces

**Belief** 1D6+0

Life, Mind CP: 4

Convinced of a certain truth

**Disciplined** 1D6+2

Life, Mind CP: 7

Conscientiously follows orders and rules

**Manual Dexterity** 1D6+2

Body, Life CP: 7

Hand-to-eye coordination and nimbleness

**Stubborn** 1D6+0

Life, Mind CP: 4

Unwilling to change their behavior or back down.

**Toughness** 1D6+2

Body, Life CP: 7

Hardness and resilience.

**Dogma** 1D6+0

Knowledge Static

CP: 4

A principle or set of principles laid down by an authority as incontrovertibly true.

**Resist Idea** 1D6+2

Dice Static

CP: 7

Resistant to new ideas, thoughts and influence. Reroll ones and twos on the dice.

**Snap Shot** 1D6+1

Opportunity Static

CP: 5

Use a range attack on an opponent who has just moved.

**Survival** 1D6+0

Skill CP: 4

Finding food and shelter in extreme conditions

**Weapon Experience** 1D6+2

Dice, Skill CP: 7

Skilled in using particular types of weapons such as pistols, rifles, shotguns, bows or knives. Reroll ones on the dice.

# Geniet Victoria von Höpp

## Elizabeth von Höpp

Elizabeth von Höpp är forskare, precis som sin mor, men hon är inriktad på en mer akademisk bana än hennes mor.

Elizabeth lider av svår klonsjuka, en åkomma som drabbar en av tio klonfödda kvinnor. Det finns bromsmediciner och andra terapier som gör att sjukdomen inte hindrar kvinnor att leva ett normalt liv, men utan medicinen drabbas den sjuka av kraftiga krampfall.

Elizabeth förstår männens perspektiv, men hon kan inte förstå varför våld anses vara svaret på frågan om kvinnliga rättigheter.

Dynamic	4	MCP	9
Static	2	CP	70
Recoup	2		
Free resist	1 [Quick Wits]		
<b>Academic</b>	<b>1D6+0</b>		
Path	Static		
CP:	4		
University and the pursuit of learning			
<b>Educated</b>	<b>1D6+0</b>		
Path	Static		
CP:	4		
In receipt of good schooling			
<b>Traveller</b>	<b>1D6+0</b>		
Path	Static		
CP:	4		
Widely travelled			
<b>Linguistics</b>	<b>1D6+1</b>		
Life, Mind	CP: 5		
Adroit at words and languages			
<b>Memory</b>	<b>1D6+0</b>		
Life, Mind	CP: 4		
The ability to store and recall information			
<b>Quick Wits</b>	<b>1D6+0</b>		
Life, Mind	CP: 4		
Fast in thought and word			
<b>Philosophy (Empiricism)</b>	<b>1D6+0</b>		
Life, Soul	CP: 4		
Belief and trust in a school of intellectual thought			
<b>Academic research</b>	<b>1D6+0</b>		
Double [Knowledge], Skill	CP: 4		
Using written sources to aid research, particularly in areas the character is familiar with. A single Knowledge advantage used in the action counts double towards the action dice.			
<b>Co-operative</b>	<b>1D6+0</b>		
Aid Other	Static		
CP:	4		
Good at working in a team. Help another character in action without adding situation bonuses.			
<b>Cultural Trivia</b>	<b>1D6+0</b>		
Knowledge	Static		
CP:	4		

# 6d6

# Geniet Victoria von Höpp

# 6d6

A smattering of words in a dozen languages, the polite way to greet people on six continents and a myriad of trivial but useful facts about other cultures.

<b>Engender Trust</b>	<b>1D6+0</b>
Skill, Status	Static
CP:	4
Convince other person you are trustworthy. Targets gain the Friendly status effect.	
<b>Literacy</b>	<b>1D6+0</b>
Skill	CP: 4
Strong skills in writing and analysing texts.	
<b>Reasoned debate</b>	<b>1D6+0</b>
Dice, Skill, Time (Scene)	CP: 4
The ability to put across a well-informed, coherent point of view. Reroll ones on the dice.	
<b>Science</b>	<b>1D6+0</b>
Knowledge	Static
CP:	4
A broad understanding of science.	
<b>Socially Adept</b>	<b>1D6+0</b>
Double [Body Language], Skill	CP:4
Able to understand and use the complex social dynamics of groups.	
<b>Technology</b>	<b>1D6+0</b>
Skill	CP: 4
Understanding and use of modern technology	
<b>Working Language</b>	<b>1D6+1</b>
Knowledge	Static
CP:	5
Able to speak, read and work in a variety of languages, common to the character's background, location and occupation.	

## Margarete Svendsen

Maragrete Svendsen är en känd och respekterad debattör och filosof som ofta lägger sig i publika debatter. För det mesta möts hennes uttalanden av ett konsensus. Hon har för det mesta vettiga åsikter och - enligt en majoritet - en moraliskt och etiskt försvarbar position. När Svendsen uttalar sig för mansrätten är det ett svårt slag mot anti-mansrättsrörelsen.

Privat är Svendsen en bestämd men ödmjuk kvinna som gärna diskuterar kniviga problem med ett öppet sinne.

## Mansrättsaktivist på vapenarsenalen (kvinna)

De kvinnliga mansrättsaktivisterna är nästan lika övertygade som männen i rörelsen, men de har mindre att förlora och är kanske inte fullt så dedikerade. De har samma värden som svartgardisterna.

## Svartgardist

Svarta gardet är den absoluta eliten inom militärväsendet. Det finns inget utrymme för tvivel hos en svartgardist. De existerar för att skydda viktiga kvinnor ifrån hot utifrån och de gör det med stor effektivitet.

(Värdena är tagna från 6d6 Monster Bestiary, sidan 47, Human, Greek Amazon)

# Geniet Victoria von Höpp

6d6

Dynamic 4 MCP 10  
Static 2 CP 75  
Recoup 2  
Free resist 2

**Humanoid** 1D6+1

Monster, Path Static

CP: 5

Walks on two legs with two arms for manipulating objects.

**Intelligent** 1D6+0

Monster, Path Static

CP: 4

A creature that uses tools and has a recognisable language and culture

**Tribal Warrior** 1D6+0

Monster, Path Static

CP: 4

Fighting for a tribe

**Brawn** 1D6+2

Body, Life CP: 7

Physical strength

**Manual Dexterity** 1D6+2

Body, Life CP: 7

Hand-to-eye coordination and nimbleness

**Quick Wits** 1D6+1

Life, Mind CP: 5

Fast in thought and word

**Toughness** 1D6+1

Body, Life CP: 5

Hardness and resilience.

**Armour Use** 1D6+0

Dice, Skill CP: 4

Trained in donning and moving in armor. Reroll ones on the dice in movement and resistance actions.

**Rural** 1D6+0

Environment Static

CP: 4

Farmland, parks and similar managed landscapes

**Tactical Thinking** 1D6+1

Skill CP: 5

Skilled at making plans and thinking ahead in combat

**Track** 1D6+0

Skill CP: 4

Finding, identifying and following tracks

**Weapon Experience** 1D6+2

Dice, Skill CP: 7

Skilled in using particular types of weapons such as pistols, rifles, shotguns, bows or knives. Reroll ones on the dice.

## Mansrättsaktivist (man)

De manliga mansrättsaktivisterna delar övertygelser och värden med Jenn.

De är dock för det mesta inte fullt så fanatiska.

# Geniet Victoria von Höpp

6d6

# Geniet Victoria von Höpp

*”Ja, barn, som ni vet fanns det inga män före 1835. Kommer ni ihåg vem som uppfann dem?”*

*Ett av barnen, en flicka noterade Amalia nöjt, räckte upp handen.*

*”Emelie?”*

*”Victoria von Höpp, fröken. I sitt laboratorium. För hon ville inte celldela sig igen.”*

*”Kommer du ihåg varför?”*

*”Hennes första klon dog av telomerförkortning, och hon dog nästan när hon delade sig.”*

*”Mycket riktigt.”*

*En av pojkarna ställde sig upp. ”Min pappa säger att det är propaganda. Han säger att männen kommer att ta makten, han...”*

*Innan pojken hunnit tala klart kom två svartklädda kvinnor in i rummet och förde ut pojken. Oroliga ögon följde honom. Alla visste vad som hände med män som käftade emot.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>