

La Gran Fecundación



La Gran Fecundación

La Gran Fecundación es un juego de rol rápido, de acción implacable y frenética, en el que nos ponemos en el lugar de un espermatozoide y vivimos de cerca su mortal carrera hacia su objetivo, el gran óvulo, colaborando por alcanzar un destino que solo uno entre 300-500 millones podrá tomar, si es que lo logra.

Autor: sido - Javier Barrera Gómez

Ilustrador: Jose M^a Bernadó Aznar

Nacionalidad: Española

Ingredientes utilizados: Grigori Rasputín, H.P. Lovecraft, Leonardo da Vinci, Nietzsche y Nikola Tesla.

Un juego que jugaría...

Grigori Rasputín porque tenía un gran control sobre el aparato reproductor femenino y utilizaba el sexo como terapia para muchos de sus enfermos.

H.P. Lovecraft porque un estudio demostró en el 2007 que la doble fecundación es posible y que suele acabar generando embriones malformados que raramente sobreviven, así que no se resistiría ante la idea de intentar crear un sub-humano.

Leonardo da Vinci porque sentía una verdadera curiosidad por la fecundación humana, los órganos sexuales y los fetos y embriones, de hecho realizó algunos estudios sobre el tema e incluso hizo algunas disecciones de los órganos sexuales femeninos y tiene algunos estudios de embriones.

Nietzsche porque no resistiría la tentación de crear un superhombre desde cero.

Nikola Tesla porque un estudio acaba de demostrar que los espermatozoides inician su carrera hacia el óvulo por un mecanismo eléctrico.

Índice

Información Básica.....	4
<i>El Espermatozoide</i>	<i>4</i>
<i>Geografía del Entorno Vaginal</i>	<i>5</i>
Creando tu espermatozoide	7
<i>Sexo</i>	<i>7</i>
<i>Rasgos</i>	<i>7</i>
<i>Salud.....</i>	<i>7</i>
Escuela de espermatozoides	8
Reglas	9
<i>Mitocondrias</i>	<i>9</i>
<i>Reto.....</i>	<i>9</i>
<i>Gasto y Daño.....</i>	<i>9</i>
<i>Disparo</i>	<i>10</i>
<i>Acidez.....</i>	<i>10</i>
<i>Iniciativa</i>	<i>10</i>
<i>Ejemplo.....</i>	<i>10</i>
<i>Trabajo en Equipo</i>	<i>11</i>
<i>La Fecundación</i>	<i>11</i>
Bestiario	12
<i>Enfermedades e Infecciones</i>	<i>12</i>
<i>Anticonceptivos</i>	<i>13</i>
Ejemplos de conflictos	15
<i>Vestíbulo.....</i>	<i>15</i>
<i>Vagina.....</i>	<i>15</i>
<i>Cérvix</i>	<i>15</i>
<i>Útero</i>	<i>15</i>

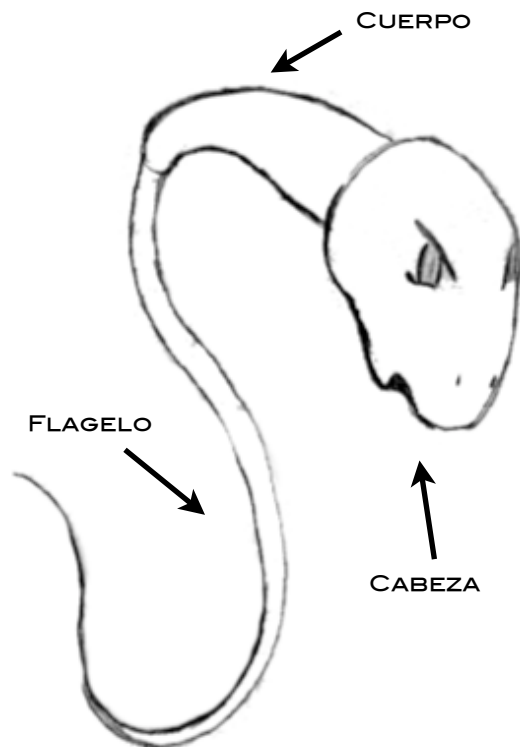
Información Básica

EL ESPERMATOZOIDE

El espermatozoide humano nace como espermátide dentro de los testículos y evoluciona hasta convertirse en un espermatozoide prácticamente maduro en unos 60 días.

Posteriormente, pasa a través de los conductos de los testículos hasta el epidídimo, donde terminará su maduración, un proceso que varía entre 10 y 14 días, y adquirirá la capacidad de fertilizar el óvulo.

El espermatozoide maduro consta de tres partes principales, Cabeza, Cuerpo y Flagelo (o cola).



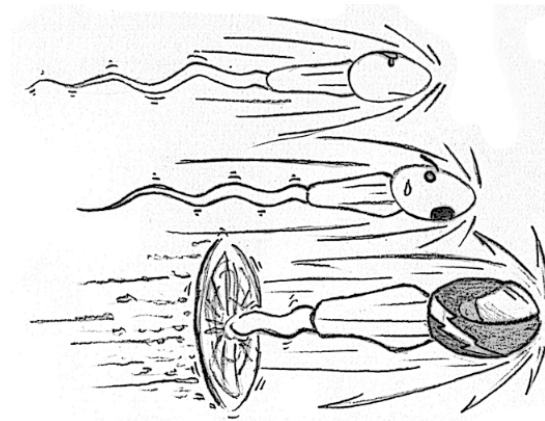
Cabeza: La cabeza es la parte más importante de un espermatozoide ya que es la parte que lleva toda la carga genética y, por tanto, la que fecundará el óvulo.

La cabeza de un espermatozoide humano ronda las 5 μm y está formada por el núcleo, el acrosoma (con unas enzimas que facilitan la penetración del óvulo), y una membrana que reviste a los dos anteriores y que une la cabeza al cuerpo.

Cuerpo: El cuerpo une la cabeza y el flagelo y posee la reserva de mitocondrias, la carga energética que permitirá al espermatozoide alcanzar el óvulo.

Flagelo: Mediante el flagelo, el espermatozoide es capaz de impulsarse y ascender por el cuello uterino hasta las trompas de Falopio donde encontrará el óvulo.

El flagelo de un espermatozoide es de 50 μm y con él, es capaz de impulsarse de 1 a 2 cm por hora.

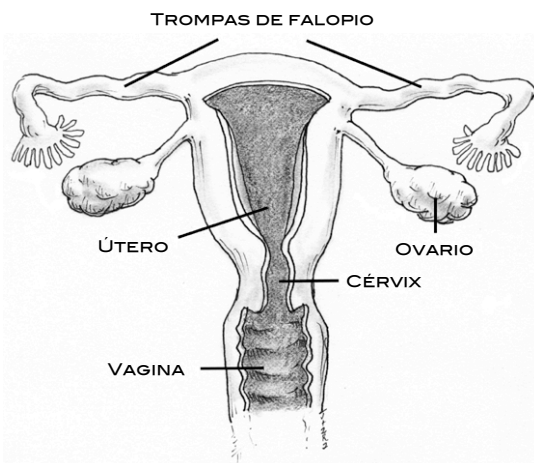


Un tamaño de cabeza y/o cola determinado o un diseño aerodinámico no aporta ningún tipo de ventaja al espermatozoide en su carrera hacia el óvulo.

GEOGRAFÍA DEL ENTORNO VAGINAL

El entorno vaginal está lleno de dificultades y peligros capaces de desorientar, atrapar y agotar un espermatozoide maduro, desde conductos alternativos para despistar su camino hasta filamentos tentaculares pegajosos que nunca más soltarán a su presa.

Pero eso no es todo, puedes encontrar una enfermedad venérea detrás de la próxima esquina, o incluso algo aún peor, un método anticonceptivo que defiende ferozmente el paso, así que para cuenta, porque la velocidad no es lo más importante en esta implacable carrera que puede durar hasta 3 días.

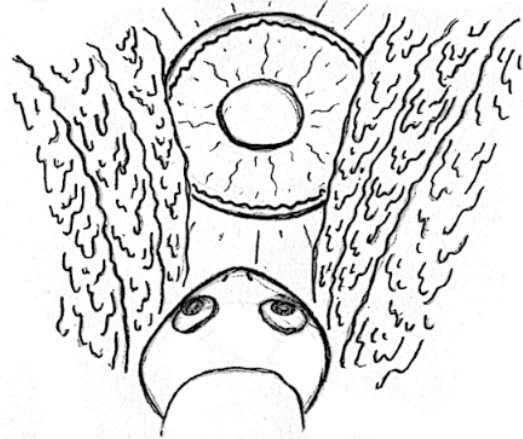


- **Uretra:** Esta es la primera dificultad con la que se topan muchos espermatozoides, sobretodo cuando el esperma no se introduce directamente en la apertura vaginal. La uretra es una bifurcación en el entorno vaginal que conduce a una gruta muy húmeda y estrecha con alto índice de oleaje, muy ácida y con gran cantidad de líquido así que, si un espermatozoide entra aquí por error las consecuencias serán devastadoras, ya que sufrirá un desgaste atípico en su membrana que posiblemente le deje invalidado para el resto de la carrera si no retrocede a tiempo.

- **Apertura Vaginal:** Esta amplia cueva, también conocida con el nombre de “vestíbulo” por ser la entrada principal y también única, lleva directamente al útero a través de la vagina, llegar aquí es indicativo de que los espermatozoides van por buen camino.

- **Vagina:** El camino es largo y pesado y, aunque es común que carezca de mucha más dificultad que su larga longitud y la propia acidez del entorno, alojada sobretodo en las paredes que lo rodean, es aquí donde podemos encontrar los peligros más mortales, enfermedades venéreas, infecciones y anticonceptivos se suelen situar a lo largo de este conducto para atrapar y destruir cualquier espermatozoide que intente acercarse. También es común encontrar mucosidad, en las paredes o expulsada por Glándulas de Bartolino que dificultarán el movimiento de los espermatozoides y los lanzarán contra las ácidas paredes.

- **Útero:** Consta de un cuerpo, una base, un cérvix (o cuello) y una boca.



El útero solo tiene 3 entradas y/o salidas. La situada en la parte inferior, por la que llegarán los espermatozoides desde la apertura vaginal, que se encuentra en la boca, lleva al cérvix uterino, donde encontraremos una pared de mucosa difícil de atravesar y, posteriormente, a la

base, donde se encuentra el tan ansiado óvulo. Las otras dos comunican el cuerpo uterino con las trompas de Falopio y están situadas en la parte superior derecha e izquierda.

- **Trompas de Falopio:** El óvulo está situado en el tercio exterior de una de las dos trompas de Falopio. Algunos espermatozoides se adentran en la trompa equivocada y mueren mientras intentan agónicamente encontrar el óvulo, otros tienen más suerte y llegan al óvulo.

- **Óvulo:** La sola visión de una célula tan bella y hermosa aumentará el deseo e instinto de supervivencia del espermatozoide.

Para conseguir fecundar el óvulo, el espermatozoide tendrá que traspasar las tres capas que protegen el núcleo del óvulo y fundirse, finalmente con él, perdiendo la cola y aportando el material genético del padre. En este momento el óvulo se volverá impermeable a la entrada de cualquier otro espermatozoide.

Creando tu espermatozoide

Para crear un espermatozoide solo hay que elegir su sexo y escribir dos rasgos que lo describan.

¡Tu espermatozoide listo en menos tiempo de lo que tardarías en expulsar uno!

SEXO

Un espermatozoide puede tener sexo X o Y, siendo el primero un espermatozoide femenino y el segundo uno masculino.

Dependiendo de este factor los espermatozoides tendrán unas características u otras, vayamos a verlas.

X

El espermatozoide femenino soporta un medio más ácido, es más lento, más fuerte y más resistente al paso del tiempo.

Es una apuesta lenta pero segura, para los que no quieren arriesgar y quieren llegar al final del viaje.



Ventaja: Parten con una membrana plasmática más resistente así que la dificultad de los chequeos de resistencia a la acidez se ve reducida en uno.

Y

El espermatozoide masculino es rápido pero poco resistente, por lo que se ve favorecido en medios alcalinos (preferentemente el mismo día de la ovulación o el día siguiente).



Ventaja: Pueden y deben elegir un rasgo de agilidad o velocidad.

RASGOS

Consiste en escribir dos rasgos que definan tu personaje. Los espermatozoides hembra no podrán usar ningún rasgo que implique agilidad o velocidad, mientras que los espermatozoides machos deberán llevarlo de serie.

Estos rasgos servirán, posteriormente, para reducir la dificultad de las acciones relacionadas en uno.

Ejemplos de rasgos serían:

Precavido, Bruto, Escurrizado, Ágil, Rápido o Atractivo.

SALUD

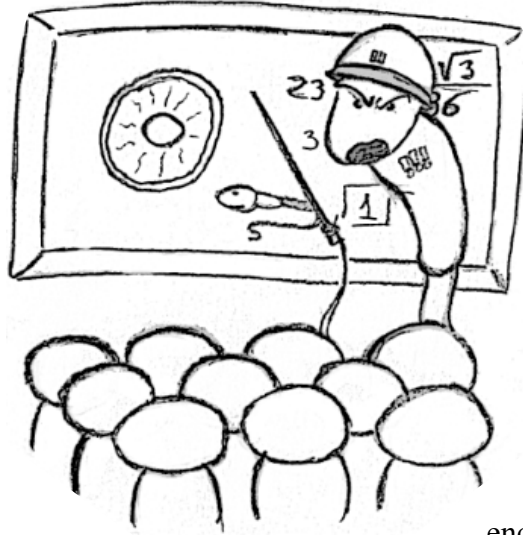
La salud de un espermatozoide depende de tres condiciones básicas que explicaremos en profundidad en la sección de reglas, su reserva de **Mitocondrias**, su **Acrosoma** y su **Membrana Plasmática**.

Todo espermatozoide tiene una reserva de Mitocondrias de 6 puntos y un acrosoma y una membrana plasmática de 4 puntos. Puedes representar estos valores con un 1D6 y 2D4.

Escuela de espermatozoides

Tras salir de los testículos y durante su estancia en el epidídimo, los espermatozoides reciben instrucción básica sobre el aparato reproductor femenino y sobre los peligros que pueden encontrar allí.

Adicionalmente les enseñarán que el objetivo principal y primordial es que al menos uno de los espermatozoides llegue a fecundar el óvulo, obviamente todos querrán ser El Espermatozoide que lo logre, pero no deberían pelearse entre ellos para conseguirlo. Este punto puede ser modificado fácilmente por el director de juego para aumentar o disminuir la competitividad.



Si es la primera vez que tus jugadores juegan a este juego deberías representar esta escena explicando el funcionamiento

básico del juego así como describiendo brevemente el trayecto que deben seguir y los peligros básicos que pueden encontrar.

Cualquier mención de un método anticonceptivo o cualquier extensa explicación sobre el entorno en el que se encontrarán está

desaconsejada, principalmente porque nadie ha logrado hacer el viaje y ha vuelto para contarlo así que todo lo que se enseña aquí son suposiciones.

Reglas

El sistema de reglas de La Gran Fecundación se basa principalmente en la gestión de las mitocondrias por parte de los espermatozoides, de manera que en un principio tendrán mucha energía pero a medida que avancen en el camino hacia su objetivo irán perdiéndola, dificultando sus acciones y libertad de movimiento.

MITOCONDRIAS

Cada espermatozoide parte con 6 puntos de mitocondrias que corresponden a 6d6 (6 dados de 6 caras). Estos son los dados que tirará para realizar cualquier acción, a no ser que pierda o gaste algún punto de mitocondrias, en cuyo caso, cada punto gastado o perdido será un dado menos para las siguientes tiradas durante el resto del juego.

RETO

Cada reto podrá tener un nivel y una dificultad diferente. El nivel del reto corresponderá al gasto de energía necesario para superarlo y siempre es el mismo para un determinado reto, mientras que la dificultad de la tirada corresponderá a la dificultad de la acción.

TABLA DE DIFICULTADES		
FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL
3	4	5

Un reto que exija pocas energías pero que sea moderadamente difícil puede tener un nivel de 1 y una dificultad de 4, mientras que un DIU, del que cuesta más escapar y que exige una dificultad mayor, tendrá un nivel de 3 y una dificultad de 5.

GASTO Y DAÑO

Gasto de mitocondrias

Los puntos de mitocondrias se pueden utilizar para añadir éxitos a una tirada. Si un espermatozoide se ha enfrentado a un reto con gasto de energía de 2 y solo ha alcanzado un éxito puede gastar un punto de mitocondrias para superarlo, sin embargo, su reserva de mitocondrias pasará a ser de 5, así que durante el resto de la partida solo tirará un máximo de 5 dados.

RESERVAS DE UN ESPERMATOZOIDE	
MITOCONDRIAS	6
ACROSOMA	4
MEMBRANA	4

Daño

Cuando un reto no es superado, el jugador puede elegir perder mitocondrias o acrosoma de la siguiente forma:

- 1 PUNTO DE MITOCONDRIAS
EVITARÁ 1 NIVEL DE DAÑO.

- 1 PUNTO DE ACROSOMA
EVITARÁ TODO EL DAÑO SUFRIDO EN UNA ACCIÓN, SEA DE NIVEL 1 O 4

Si un espermatozoide se queda sin acrosoma pierde su capacidad para fecundar el óvulo pero sigue operativo.

Si un espermatozoide se queda sin mitocondrias queda totalmente incapacitado.

DISPARO

Un espermatozoide puede efectuar un disparo en cualquier momento contra un enemigo, sea infección, anticonceptivo u otro espermatozoide. Para efectuar un disparo lanzará una mitocondria a alta velocidad, si consigue hacerlo correctamente la mitocondria impactará fuertemente y dejará aturdido o incapacitado al enemigo.

DISPARAR MITOCONDRIA
LANZAS UNA MITOCONDRIA CONTRA EL ENEMIGO CONTRA SU NIVEL Y DIFICULTAD 3.
-1 MITOCONDRIA

En caso de fallar el enemigo podrá intentar aprovechar la mitocondria para hacerse más grande con una tirada fácil de nivel 2. Si una infección o un anticonceptivo logra hacer esto aumentará en uno su nivel.

APROVECHAR MITOCONDRIA
TIRADA NIVEL 2 Y DIFICULTAD 3

ACIDEZ

Adicionalmente a la pérdida de mitocondrias y acrosoma hay que tener en cuenta que la membrana del espermatozoide se va debilitando por culpa de la acidez del entorno.

Por eso, cada vez que un espermatozoide, se adentre en una nueva “sección” del aparato reproductor femenino, cuando sea ralentizado, normalmente por fallar algún reto o por no saber reaccionar a tiempo, y cuando el director de juego lo diga, debe superarse una tirada de nivel 2 y dificultad 3 para evitar perder un punto de membrana.

ACIDEZ
TIRADA NIVEL 2 Y DIFICULTAD 3

Cuando un espermatozoide pierda todos los puntos de membrana comenzará a perder puntos de mitocondrias o puntos de acrosoma a elección del jugador.

INICIATIVA

En las ocasiones en que los espermatozoides tienen que actuar a la vez, deberán determinar su iniciativa.

INICIATIVA
1D6 + N° MITOCONDRIAS

El que tenga una iniciativa menor declara primero sus acciones y el que tenga una iniciativa mayor actuará primero tras todas las declaraciones.

EJEMPLO

Un espermatozoide recién lanzado dentro de la vagina se topa, de repente, con un chorro de flujo mucosoidal de nivel 1 expulsado por una Glándula de Bartolino.

Esquivarlo será una acción difícil, así que, para evitarlo, deberá igualar o superar una dificultad de 5 con cualquiera de los dados de su reserva actual de mitocondrias. Como todavía no ha gastado ni perdido ningún punto de mitocondrias tiene 6 dados, así que tira todos los dados.

Sus resultados son 3, 1, 4, 5, 5 y 6, por lo tanto, como al menos tiene un dado que supera o iguala la dificultad marcada, el espermatozoide logra esquivar el chorro y prosigue su camino sin necesitar gastar ningún punto de mitocondrias.

En hipotético caso de que el reto hubiera sido de nivel 3 también habría logrado superarlo pues 3 de los dados superan o igualan la dificultad.

Si no lo hubiera conseguido, tendría que optar por gastar una mitocondria por nivel

no superado o perder un punto de acrosoma para continuar.

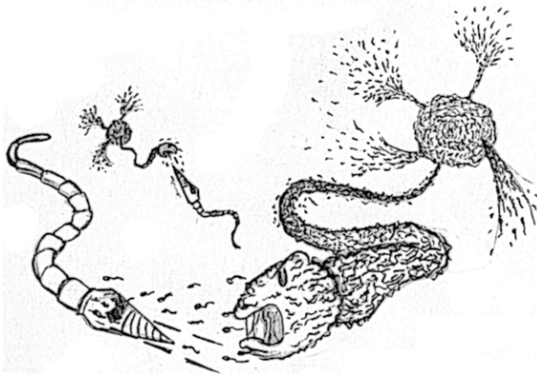
TRABAJO EN EQUIPO

Por lo general, cualquier espermatozoide no jugador se mostrará colaborativo ante los planes de cualquier jugador para acabar con un peligro. Tanto es así que en ocasiones podrán intentar formar un ser más grande para combatir peligros que de otra forma no podrían afrontar.

Para ello el jugador deberá hacer una tirada de nivel 1-3 (dependiendo de la complejidad de lo que quiera formar) y dificultad 3.

TRABAJO EN EQUIPO
TIRADA NIVEL 1-3 Y DIFICULTAD 3

Si lo logra podrá comandar y atacar la figura que han construido con 2-4 dados adicionales (dependiendo de lo bien que haya salido la tirada y de la efectividad de la forma realizada).



Espermicida siendo atacado por un grupo de espermatozoides

LA FECUNDACIÓN

Para fecundar un óvulo, el espermatozoide debe tener un mínimo de 3 puntos de acrosoma ya que deberá

gastar uno de ellos para cada una de las tres capas que cubren el óvulo. Si se gastan dos puntos de acrosoma para una capa se pasa esa capa automáticamente y sin tirada.

FECUNDAR
TIRADA NIVEL 1 Y DIFICULTAD 3

Adicionalmente al acrosoma gastado, deberá realizar una tirada de nivel 1 y dificultad 3 para pasar la capa correspondiente. Si se falla una tirada no es necesario gastar acrosoma otra vez.



Si dos espermatozoides intentan fecundar un óvulo a la vez, ganará aquel que haya sacado mayor cantidad de éxitos, si los dos tienen la misma cantidad de éxitos ganará el que tenga más dados, si aun así siguen teniendo la misma cantidad ganará el que tenga más cantidad de seises en la tirada, si siguen siendo iguales se mirarán los cincos, luego los cuatros, los treses, los doses y los unos.

En el raro caso de que dos jugadores traspasen el óvulo a la vez y con la misma tirada en la última capa del óvulo, se producirá una doble fecundación y Lovecraft sonreirá desde el mas allá.

Bestiario

ENFERMEDADES E INFECCIONES

Bartolinitis



Nivel: 2-4 (dependiendo del tamaño)

Dificultad: 3-5

Cantidad: 1-10

Descripción: Se trata de una infección en las glándulas de Bartolino que las obstruye impidiendo que saquen la mucosa. Las glándulas siguen almacenando mucosa llegando a alcanzar el tamaño de una naranja, siendo, lo normal, el de una nuez.

Nota: Pueden reventar en cualquier momento, sobretodo si un espermatozoide pasa cerca de ellas.

SIDA

Nivel: 1

Dificultad: 3-4

Cantidad: 5-100s

Descripción: Si el hombre que expulsa los espermatozoides tiene el Sida, algunos de



estos espermatozoides aparecerán junto al grupo de jugadores intentando penetrar hasta el óvulo.

No es tarea de los jugadores acabar con ellos pero pueden optar por hacerlo.

Nota: Por lo general se suele encontrar este tipo de espermatozoides en aventuras con preservativos.

Sífilis (*Treponema pallidum*)

Nivel: 2-3

Dificultad: 3-4

Cantidad: 5-100s

Descripción: La sífilis es causada por la bacteria *Treponema pallidum*, esta terrible bacteria con forma tentacular intentará atrapar y arrancar la cabeza de cualquier espermatozoide que vea cerca. Adicionalmente causa úlceras y heridas por todo el conducto vaginal o en el cérvix, dependiendo de donde se haya cogido la infección y de lo avanzada de la sífilis (estos síntomas deberán ser tratados aparte).



Nota: Normalmente es mejor intentar esquivar la bacteria aunque algunos osados espermatozoides se lanzan en combate contra ella y, por lo general suelen quedar sin energías o incapacitados.

Gonorrea

Nivel: 2-4

Dificultad: 4-5

Cantidad: 1-100s

Descripción: Se puede encontrar en vulva, vagina, trompas y uretra aunque lo habitual es encontrarla alojada en el cérvix.

Las consecuencias de esta infección son varias y variadas, desde enrojecimiento y fiebre hasta excreción vaginal e incluso esterilidad pudiendo causar incluso la ceguera al bebé durante el parto.

Nota: A veces pueden encontrarse en el útero intentando inutilizar el órgano reproductivo de la mujer.



escondiéndose en la parte superior del conducto y dejándose soltar cuando pasa el espermatozoide.

ANTICONCEPTIVOS

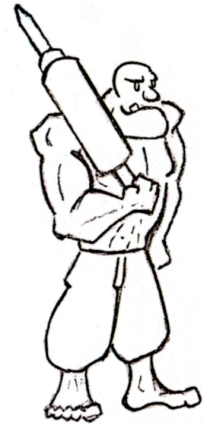
Agente anticonceptivo químico

Nivel: 2-4

Dificultad: 3-4

Cantidad: 5-100s

Descripción: Cada uno de estos agentes es capaz de esterilizar un óvulo, suelen encontrarse en el útero o en las trompas de falopio y hará todo lo posible para eliminar el gran óvulo e impedir que los espermatozoides lo fecunden.



Nota: Si consigue vaciar una jeringa entera dentro del óvulo este será inservible y no podrá ser fecundado.

Otras infecciones



Nivel: 1-3

Dificultad: 3-4

Cantidad: 5-100s

Descripción: Las hay de muchos tipos (candidiasis, tricomoniasis...) pero la gran mayoría de se encuentran en las paredes vaginales o en el cérvix comiendo carne, produciendo llagas y/o excretando sustancias.

Nota: Algunos de estos bichos suelen intentar atacar a los espermatozoides

Espermicidas

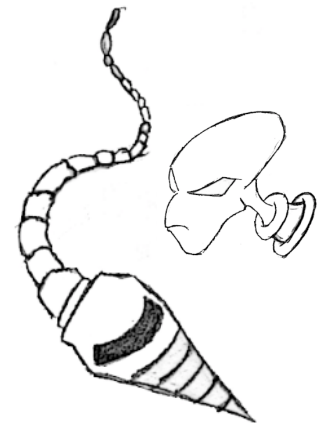
Nivel: 2

Dificultad: 3

Cantidad: 5-20

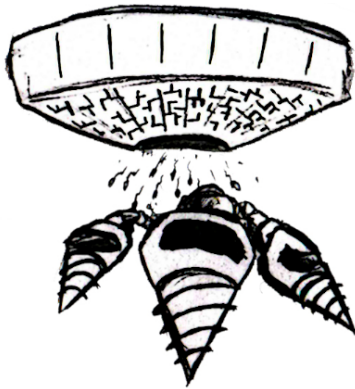
Descripción: Son feroces oponentes con el objetivo de encontrar y acabar con cualquier espermatozoide.

Pese a que tienen un gran tamaño se les puede eliminar más o menos fácilmente si los espermatozoides trabajan en equipo.



Nota: Cada espermicida va alojado en una nave inmensa. Si se penetra en el casco de la nave es fácil acabar con él.

LeaContraceptivum



Nivel: 2

Dificultad: 4

Cantidad: 1

Descripción: Se trata de una base con forma de silicona que se sitúa en la vagina, sobre el cérvix, y bloquea el paso de los espermatozoides hacia el útero.

Nota: A menudo se utiliza este anticonceptivo junto con espermicidas para aumentar la efectividad.

Preservativo



Nivel: 1-4

Dificultad: 3-5

Cantidad: 1

Descripción: El preservativo actúa como método anticonceptivo de barrera. En la actualidad es muy difícil romperlo para los espermatozoides pero en épocas anteriores, como en la edad media, era más fácil circular a través de ellos, ya que se solían utilizar principalmente para protegerse de la sífilis.

Nota: Un preservativo de látex es prácticamente irrompible, así que los espermatozoides tendrán que actuar en equipo para atravesarlo.

Ejemplos de conflictos

Terminamos este manual con un pequeño recopilatorio de conflictos que pueden ayudar al director de juego a desarrollar una partida.

VESTÍBULO

Olas de esperma

En un principio facilitará a los espermatozoides el avance hacia el útero, pero si es lanzado con demasiada fuerza puede impactar con fuerza contra las paredes de la vagina y volverse en su contra (dependiendo de la velocidad de salida su nivel debería ser de 2 y su dificultad de 3-4).

VAGINA

Chorros

Chorros de líquido de nivel 1-2 y dificultad 3-4 lanzados por glándulas de Bartolino. Si se quiere añadir más dramatismo a la escena y, de paso, probar una de las infecciones más curiosas se puede introducir la Bartolinitis, de manera que el camino parecerá un campo de minas a punto de explotar.

Varios caminos

Al final de la vagina, antes de entrar en el cérvix tendrán que elegir entre tres caminos, el de la izquierda y el de la derecha les llevará a un camino sin salida, el del centro les llevará al cérvix (esto se lo deberían haber enseñado en la escuela de espermatozoides). Si se equivocan y/o pierden tiempo recuerda hacer tiradas por acidez.

CÉRVIX

Membrana

El cérvix consta de varias partes, los espermatozoides tendrán que pasar primero entre unas membranas de nivel 2 y dificultad 3-4 con forma de rejilla para llegar al corazón del útero.

Filamentos

Tras las membranas encontrarán unos pequeños filamentos rodeando la última parte del cérvix. Esos filamentos pegajosos, de nivel 1-2 y dificultad 3 harán perder tiempo a cualquier espermatozoide que no vaya con cuidado.

ÚTERO

Trompas

Hay dos trompas y tendrán que elegir la correcta, si los espermatozoides se equivocan perderán tiempo y deberán tirar acidez.

Óvulo

Cuando los espermatozoides encuentren el tan ansiado óvulo, si no han gastado demasiadas mitocondrias, deberían encontrar un nuevo reto además de la propia fecundación del óvulo. Unos cuantos anticonceptivos químicos podrían cubrir bastante bien este hueco.