

Ítaca es un juego de rol basado en **Breathless** para **una jugadora y una directora** donde la jugadora interpretará al personaje mitológico griego de Penélope.

Cada día Penélope teje un tapiz y cada noche debe escabullirse sigilosamente y enredar a los pretendientes que rondan por el palacio o esquivarlos y deshacer todo el trabajo que ha hecho durante el día.

Ha prometido que elegirá a un nuevo esposo y se casará al terminar el tapiz. Si la atrapan, descubrirán su treta y tendrá que desposarse.

**ESCAPA DE TUS APOSENTOS, ESQUIVA A TUS PRETENDIENTES Y DESHAZ TU TAPIZ.**

## SISTEMA

«Ítaca» usa el sistema **Breathless**, modificando y ampliando sus reglas para plasmar las aventuras en las que participará Penélope.

## TIRADAS <H<<KS>

Cuando hay un desafío que superar, haces una tirada para ver cómo se desarrolla. Solo necesitas tirar si lo que quieres hacer es arriesgado.

La DJ anuncia que tu acción puede ser arriesgada y peligrosa; entonces eliges una habilidad y tiras el dado correspondiente a tu puntuación.

DADO	RESULTADO
1-2	Fallas y algo malo sucede.
3-4	Lo logras, pero tiene algún tipo de coste.
5+	Tienes éxito. Cuánto mayor es el resultado, el efecto es mejor.

La vida de Penélope no es fácil a pesar de ser la reina de Ítaca. Cada tirada reduce la puntuación de la habilidad usada en un nivel hasta un mínimo de 84:

**812 → 810 → 88 → 86 → 84**

Si lo desea, la DJ puede dejar una decisión de partida a la suerte. Simplemente, elige un dado basándote en la probabilidad de que algo suceda, tira e interpreta el resultado.

## PARAR Y RESPIRAR <CATCH YOUR BREATH>

Para recuperar todas tus habilidades, debes «parar y respirar». Se trata de un breve descanso para tranquilizarse, mirar la situación, bajar las pulsaciones y volver a la misión a tope.

Para parar y respirar debes estar **fuera de peligro en un lugar tranquilo, lejos de la vista de los pretendientes**.

Cuando Penélope se toma un respiro, la DJ observa la situación y presenta una nueva complicación al grupo.

## APROVISIONAMIENTO <LOOT CHECKS>

Según vayas avanzando por las salas de tu palacio podrás aprovisionarte de objetos que te ayuden a llegar al tapiz y deshacer el trabajo realizado.

Cuando la trama lo permita, puedes hacer una tirada de aprovisionamiento para buscar equipo que te ayude en tu misión.

Ten cuidado porque puedes encontrarte con cosas que no querías, como un pretendiente borracho que venía de los baños o uno de los

sabuesos de caza que ha traído algún aspirante a conseguir tu mano.

El equipo que puedes buscar son principalmente objetos cotidianos de una casa de la época, pero también armas de tus ancestros, tesoros familiares e incluso objetos que han dejado olvidados los pretendientes, desde su casco de guerra hasta un espejo de bronce pulido que ha traído como presente para ti.

Para hacer una tirada de saqueo debes lanzar un  $\delta 12$  y consultar la siguiente tabla.

$\delta 12$	SAQUEO
1-2	Pasa algo malo...
3-4	Algo malo se acerca...
5-6	1 pieza de equipo de $\delta 6$
7-8	1 pieza de equipo de $\delta 8$
9-10	1 pieza de equipo de $\delta 10$ o 1 tinaja de ambrosía
11-12	1 pieza de equipo de $\delta 12$ o 1 tinaja de ambrosía

Si no tienes claro que obtienes con la tirada de saqueo puedes tirar un  $d20$  en la siguiente tabla.

$d20$	OBJETO
1	Ouzo
2	Cuchillo
3	Espejo de metal pulido
4	Cubertería de metal
5	Antorcha/lámpara de aceite
6	Siringa (flauta de Pan)
7	Cuerda

ΔΣΔ	ΟΒΓΚΤΟ
8	Ricos ropajes de pretendiente
9	Canicas de mármol
10	Tinaja de aceite
11	Hoz de mano
12	Cera de abeja
13	Casco
14	Máscara de teatro
15	Ropas de sirvienta
16	Vasija de miel
18	Ropa agricultora/jardinera
19	Horca
20	Kopis

## EQUIPO ESPECIAL

Aparte de las típicas cosas con sus típicos usos que podrías encontrar en una casa griega de la antigüedad hay ciertos objetos especiales que deberías tener en cuenta y que pueden ser usados de maneras muy creativas.

Ω **Ouzo:** este aguardiente fuertísimo es la bebida alcohólica preferida de los pretendientes. Sirve tanto para emborracharlos como para distraerlos. Ninguno perderá la ocasión de coger una jarra de ouzo y tomársela en algún sitio tranquilo. El ouzo es famoso por dejar importantes lagunas en la memoria al día siguiente, así que es otra de sus capacidades a la que puede recurrir en caso de necesidad.

Ω **Aceite:** El aceite tiene muchos usos. Desde tirarlo al suelo para que la gente resbale o usarlo de

combustible y quemar algo hasta embadurnarte con él para pasar por sitios estrechos.

Ω **Cera de abeja:** Puedes usarlo para sellar objetos y saber si han sido abiertos. También como pegamento e incluso para sacar moldes de objetos.

Ω **Canicas de mármol:** Este juguete infantil, que seguro que perteneció a Telémaco o a uno de sus amigos, puede usarse como abrojos, como proyectil o para lanzarlo y distraer a un guardia o vigía.

Ω **Ropajes:** Los diferentes ropajes te permitirán principalmente disfrazarte, pero, por ejemplo, también puedes usarse para hacer vendas o atarlos y descolgarte por una ventana.

Ω **Siringa:** Esta flauta tiene un sonido fácilmente reconocible y suele ser muy normal en celebraciones y juergas. Seguro que cualquier pretendiente que la oiga buscará dónde se está celebrando esa fiesta que se está perdiendo. Y recuerda que la música amansa a las fieras y algunos pretendientes han traído sus mejores sabuesos de caza.

## CAPAZO (BACKPACK)

Los objetos de tu capazo pueden usarse en lugar de tus habilidades. Comienzan con un nivel de dado que disminuye tras cada uso.

Al reducirse a un δ4, el objeto se rompe, se pierde o simplemente desaparece de la historia.



Solo se pueden llevar **3 objetos y 1 tinaja de ambrosía en tu capazo.**

## ENTRENAMIENTO <SPARTANO <STUNTS>

Penélope es hija del rey de Esparta y cuando todo se complica, puedes intentar recurrir a tu entrenamiento espartano (sí, en este juego las mujeres espartanas reciben entrenamiento militar como los hombres) y hacer una **tirada con un 812** en vez de una tirada con tu rango de habilidad actual.

Una vez gastado tu entrenamiento espartano, no podrás usarlo de nuevo hasta que **se pare y respire** de nuevo.

## AGOTAMIENTO <STRESS>

Cuando enfrentas una consecuencia como resultado de una de tus acciones, la DJ puede decidir que Penélope reciba 1 nivel de agotamiento.

Si Penélope alcanza 4 niveles de agotamiento, está agotada y cansada de tener que hacer todas las noches lo mismo esperando a un marido que no sabes si está vivo o muerto o si está intentando volver o no tiene intención.

Cuando estás agotada, fallar una acción peligrosa significa que desistes de tu misión y posiblemente termines el tapiz y elijas un pretendiente como todos desean.

## AMBROSÍA <MEDIKITS>

Puedes, en cualquier momento, beberte todo el contenido de una tinaja de ambrosía. La bebida de los dioses tiene efectos revigorizantes y rejuvenecedores que te van a ayudar y te van a permitir eliminar 2 puntos de agotamiento.

Otra opción es guarecerte en un lugar seguro por unos segundos para replantearte la situación y eliminar 1 punto de agotamiento. Esto solo podrás hacerlo una vez por noche.

## RECURRIR A TUS <CRIADAS>

Penélope es la reina de Ítaca y como reina todo súbdito y, en especial, sus sirvientas la tienen que obedecer.

Durante toda la noche tus criadas no dejan de moverse por todo el palacio haciendo sus tareas y atendiendo a los pretendientes, así que puedes recurrir a ellas para que te ayuden.

### 86 ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?

- 1 Sirviendo ouzo de una gran tinaja
- 2 Echando leña a las chimeneas y fuegos
- 3 Tocando un instrumento musical
- 4 Limpiando los suelos de restos de comida y bebida  
Rellenando las lámparas de aceite o encendiendo las antorchas apagadas
- 5 Sirviendo comida de una gran bandeja de bronce

XXX

[La idea a desarrollar es que suplan al resto de PJ ayudando a Penélope, ya que solo hay una PJ. Sería algo que saqueas en cada sala y va perdiendo valor su dado según lo usas. Estudiar la opción de que estén sobornados por los pretendientes para espiarte y chivándose de tus actividades]

## HABLADURÍAS

No es «normal y decente» que una reina deambule por el palacio bien entrada la noche, haciendo cosas extrañas, rondando pasillos y peristilos y entrando en aposentos de pretendientes y servicios.

La gente empieza a comentar esas actividades nocturnas a tus espaldas y corren habladurías sobre ti por todo el palacio. Estos chismes pueden ser tan peligrosos como las heridas de un kopis.

Es por ellos que la DJ puede decidir que una de las consecuencias de fallar una tirada sea que se genere 1 punto de habladurías. Cuando se llega a 3, los rumores sobre la reina son tantos que tienes que abortar su misión y volver a su habitación, sabiendo que no ha deshecho su trabajo y está más cerca de tener que escoger un futuro marido.

Algunos ejemplos de situaciones que generen habladurías:

Ω Alguien ve a Penélope enXXX

Como los puntos de habladurías no se puede quitar, siempre deberías dar la

oportunidad a tu Penélope de intentar arreglar la situación de alguna manera.

Ω Tal vez pueda hacer un soborno.

Ω Amenazarle, si es un súbdito.

Ω Ofrecer un futuro favor que, además, permitirá una futura trama cuando vengan a cobrarlo.

Ω Chantajear al testigo con algún secreto que conozca de él.

Ω Podría seducirlo.

Ω O incluso matarlo.

En general tiene segundos para reaccionar, así que su plan para acallar las habladurías no puede ser muy complicado y solo dispondrá de su equipo y lo que haya en la sala de palacio actual.

Puede usar su **entrenamiento espartano** en estas situaciones.

## CREANDO A TU PENÉLOPE

Para empezar, en tu hoja de personaje anota el apodo y los pronombres que quieres que usen con tu Penélope.

Todas las habilidades tienen una puntuación de δ4 y debes asignar un δ10, un δ8 y un δ6 a tres habilidades en las que creas que tu personaje destaca.

Los personajes tienen un total de 6 habilidades:

Ω **Empujar:** Abrirte paso, doblar, destrozar.

Ω **Moverse:** Correr, saltar, trepar.

- Ω **Acechar:** Escondarse, husmear, merodear.
- Ω **Deambular:** Orientarse, perseguir, atajar.
- Ω **Pensar:** Percibir, analizar, reparar.
- Ω **Interactuar:** Cautivar, manipular, intimidar.

Al comenzar cada noche, llevarás también en tu capazo una pieza de equipo aleatoria a nivel δ10 que has podido escamotear sin ser vista y que tienes escondida en tu habitación.

#### δ6 PIEZA DE EQUIPO INICIAL

- 1 Kopis
- 2 Escudo de bronce
- 3 Ovillo de lana
- 4 Pequeño espejo de metal pulido
- 5 Joyas
- 6 Ouzo

## LOS PRETENDIENTES

XXX

En la [Wikipedia](#) tienes un listado de pretendientes en caso de que necesites nombres.

## CADA NOCHE...

Cada noche los pretendientes montan algún tipo de fiesta o evento. Estas fiestas pueden poner más fácil en

unas cosas y más difícil en otras la misión de Penélope.

#### δ6 EVENTO

- 1 Noche tranquila
- 2 Bacanal
- 3 Festín
- 4 Concierto de música y/o festival de poesía
- 5 Combates de lucha libre
- 6 Duelos a muerte

Ω **Noche tranquila:** Los pretendientes se han ido pronto a dormir, quizás vayan a despertarse temprano para cazar o pescar. **No hay pretendientes despiertos** más que alguno que levante esporádicamente para ir al baño, comer algo o meterse en la habitación de otra persona. El resto estará durmiendo en sus aposentos. Solo se encontrarán sirvientes manteniendo las lámparas y las chimeneas encendidas.

Ω **Bacanal:** Todo se ha salido de madre y en pocos minutos se ha montado una bacanal de alcohol y sexo. Los aposentos de invitados y sirvientes y los baños están llenos de pretendientes realizando todo tipo de prácticas sexuales con el servicio y otros pretendientes. XXX



Ω **Festín:** Los pretendientes han asaltado las despensas y las bodegas reales y se han montado un gran festín. Las cocinas y los comedores están llenos de actividad y de pretendientes peleándose por los mejores platos. Las posibilidades de que haya pretendientes en **cocinas, comedores, bodegas y despensas aumenta un rango**. En estos lugares siempre habrá servicio con bandejas de comida.

Ω **Concierto de música y/o festival de poesía:** Como quién no quiere la cosa los pretendientes han sacado sus arpas, caramillos y siringas y han montado un concierto improvisado. Otros han empezado a cantar y reclamar poesías. Enseguida se ha montado una competición poético musical, donde gana el que recibe más aplausos. Lo bueno de estas noches es que la música y los cantos son tan altos que es fácil moverse sin ser oído y todas las **tiradas donde es importante no ser oído son un rango mayor**. Estos eventos se suelen dar en jardines y patios abiertos aprovechando la fresca de la noche.

Ω **Combates de lucha libre:** Las peleas exigen grandes zonas para montar los rings, así que los comedores y las salas de arma han sido tomadas por los pretendientes. Los baños también, donde se lavan y aceitan para ser difíciles de

agarrar en los combates de lucha libre. XXX

Ω **Duelo a muerte:** Se han apartado todos los muebles de la sala del trono y los pretendientes han montado un ring improvisado donde dos de ellos van a batirse en duelo a muerte. **Fuera del salón del trono** no hay casi pretendientes y las **posibilidades de encontrarse a un futuro esposo bajan 2 rangos** de dado. Si Penélope quiere esperar a que acabe el duelo, los amigos del ganador, montarán una bacanal.

---

---

*EL OBJETIVO DE ESTOS EVENTOS ES DARLE UN SABOR DISTINTO A CADA NOCHE. ERES, COMO DJ, LIBRE DE PASAR DE ESTAS REGLAS O DE MONTAR TUS PROPIOS EVENTOS.*

---

---

## LAS SALAS DEL PALACIO

El palacio de Ítaca es inmenso y tiene miles de salas y salones con todo tipo de usos. Penélope deberá moverse por ellos esquivando pretendientes hasta llegar a la sala del trono donde está el telar en que por el día teje el tapiz.

Es por ello aquí tienes un sistema sencillo para que puedas montar rápidamente la ruta de las estancias por las que va a moverse Penélope para llegar al salón del Trono.

812	SALA
1	Jardín
2	Cocinas
3	Despensas
4	Bodegas
5	Comedores
6	Aposentos de los invitados
7	Aposentos del servicio
8	Sala de armas
9	Establos
10	Baños
11	Patios internos
12	Peristilo

Cada sala viene con una descripción, posibles problemas, objetos que puedes recoger y sirvientas que puedes encontrarte.

Cuando lo creas oportuna Penélope accederá a la sala del trono para terminar

## JARDÍN

XXX

## COCINAS

XXX

## DESPENSAS

XXX

## BODEGAS

XXX

## COMEDORES

XXX

## APOSENTOS DE LOS INVITADOS

XXX

## APOSENTOS DEL SERVICIO

XXX

## SALA DE ARMAS

XXX

## ESTABLOS

XXX

## BAÑOS

Desde unas simples letrinas a unas majestuosas termas con bañeras de agua fría y caliente, mesas de masajes y bancadas donde descansar y charlar con otras personas.

XXX

## PATIOS INTERNOS


Son el corazón de todas las mansiones y palacios griegos. Es imposible moverse por el palacio sin pasar por ellos.

XXX

## PERISTILO

El Peristilo es la galería de columnas que rodea un edificio. Son elementos más decorativos que estancias en las que estar, pero son perfectas, porque nunca hay nadie y las columnas dan buena cobertura.





Sin embargo, no debería ser extraño encontrarse con dos amantes apasionados escondidos tras las columnas o un grupo de conspiradores ocultándose del resto de pretendientes.

## LA SALA DEL TRONO

La sala del trono es donde se ubica el telar donde todos los días trabaja Penélope tejiendo. El objetivo es llegar sin ser vista hasta este tapiz y deshacer el trabajo que has hecho durante el día y evitar que los pretendientes te obliguen a elegir a uno de ellos.

XXX

## OTRAS TRAMAS

La trama principal de Ítaca es llegar al telar para deshacerlo, pero puedes meter otras tramas o subtramas en tus aventuras nocturnas.

- Ω Un pretendiente se ha llevado a una joven doncella a su habitación. Estaría bien asegurarse de que no le pasa nada malo a ella o tomar las medidas necesarias.
- Ω Un pretendiente ha «sobrepasado» las normas de hospitalidad con una de tus doncellas y quizás aparezca muerto en su lecho o tal vez tenga

un accidente a caballo porque se han «roto» las cinchas de su silla de montar mientras iba a galope.

- Ω Has detectado una fuerte rivalidad entre varios pretendientes. Quizás puedas hacer algo como dejar un objeto valioso de un pretendiente en la habitación del otro o conseguir que las sirvientas les den bebida hasta emborracharlos para que se peleen.
- Ω Los pretendientes han encontrado la bodega secreta de palacio y quieres rescatar unas botellas que guardabas del día de tu boda antes de que se las beban.
- Ω Has ido contando que el palacio está encantado por el fantasma de tu «difunto» marido y vas a tratar de convencerles de que ocurren cosas extrañas por la noche para que los pretendientes más cobardes se vayan.
- Ω Has deshecho todo el trabajo que has hecho durante el día y al volver a tus estancias oyes un grito. Quizás deberías acercarte a averiguar qué ha pasado.
- Ω Las tramas están pensadas para ser jugadas de noche, pero puede ser un cambio divertido tener que hacerlo de día con toda la actividad del palacio en plena ebullición, pero donde muchos de tus actos no sean vistos como algo extraño.

NOMBRE

PENÉLOPE

APODO

PRONOMBRES

- HABILIDADES -

EMPUJAR

δ\_ / δ\_

MOVERSE

δ\_ / δ\_

ACCHAR

δ\_ / δ\_

DEAMBULAR

δ\_ / δ\_

PENSAR

δ\_ / δ\_

INTERACTUAR

δ\_ / δ\_

- CAPAZO -

1

δ\_

2

δ\_

3

δ\_

ENTRENAMIENTO  
ESPARTANO

δ12 / ☐

APROVISIONAMIENTO

δ12 / δ\_

AMBROSIA

☐

AGOTAMIENTO

☐☐☐☐

HABLADURÍAS

☐☐☐

# LICENCIA

«Ítaca» está desarrollado bajo licencia CC BY 4.0. Todo el código fuente puedes encontrarlo en GitHub/ideasRoleras/Itaca.

Se han usado imágenes libres de derecho y pasamos a darles su justa atribución.

Ω Watercolor greek border by freepik

Ω Penelope and the Suitors by John William Waterhouse

---

*THIS WORK IS BASED ON BREATHLESS,  
PRODUCT OF FARI RPGS, DEVELOPED AND  
AUTHORED BY RENÉ-PIER DESHAÏES-  
GÉLINAS, AND LICENSED FOR OUR USE  
UNDER THE CREATIVE COMMONS  
ATTRIBUTION 4.0 LICENSE.*

---

**THIS GAME IS  
BREATHLESS**

