



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 D4.

D12 → D10 → D8 → D6 → D4

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 aprovisionamiento debes lanzar un D12 y consultar la siguiente tabla.

D12 APROVISIONAMIENTO

1-2	Pasa algo malo...
3-4	Algo malo se acerca...
5-6	1 pieza de equipo de D6
7-8	1 pieza de equipo de D8
9-10	1 pieza de equipo de D10 o 1 tinaja de ambrosía
11-12	1 pieza de equipo de D12 o 1 tinaja de ambrosía

Si no tienes claro que obtienes con la tirada de aprovisionamiento puedes tirar un d20 en la siguiente tabla o consultar, más adelante, las cosas más comunes en cada tipo de sala en que esté Penélope.

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
- 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 Veneno

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 D4, 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 D12** 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.

El servicio **funciona de manera similar al equipo**. Cada sirvienta *tiene un dado que se baja de rango hasta llegar por debajo de D4** y desaparecer, pero en este caso Penélope no conoce su rango inicial ni actual, solo la DJ lo sabe.

Cuando entras en una sala, la DJ tira un D12 y describe la sirvienta que se encuentra. Ten también en cuenta que puede haber eventos que te marquen que una sala está vacía o que es más fácil encontrar gente y salas que siempre están vacías. Por ejemplo, la bodega está siempre vacía y no debería haber nadie, pero si el evento nocturno es un banquete, las criadas estarán continuamente entrando y saliendo de la bodega.

Al describir a la sirvienta, trata de dar datos que ayuden a estimar su rango actual de dado. Por ejemplo, «se la ve cansada y sucia de trabajar todo el día en los establos» podría ser un d4, «mueve vigorosa y rápidamente los montones de heno» podría ser un d10.

D12 <CRIADA

1-2 Criada comprada por un pretendiente de d6

3-4 No hay criada

5-6 Criada de D4

7-8 Criada de D6

9-10 Criada de D8

11 Criada de D10

12 Criada de D12

Penélope solo puede ser acompañada por una criada y para seguir a Penélope deberá pasar las mismas

tiradas que esta. Si Penélope tiene que escalar por unas enredaderas, su sirvienta también y si falla, esto tendrá consecuencias para ambas y si la criada obtiene una de agotamiento, desaparecerá como si se hubiera acabado su dado. Por último, si Penélope para un momento y se toma un respiro, la criada que la acompañe también recupera su dado completo.

Si te encuentras una criada en las cocinas, pues estará preparando comida, pero si la encuentras en un patio puedes tirar en la siguiente tabla para decidir que estaba haciendo.

D6 ¿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

5 Rellenando las lámparas de aceite o encendiendo las antorchas apagadas

6 Sirviendo comida de una gran bandeja de bronce

Las **criadas sobornadas** son un problema que puedes usar en cualquier momento, sobre todo cuando desaparecen. Las opciones son variadas.

Ω Quizás genere un punto de hablaurías cuando desaparezca.

Ω Quizas falle a propósito una tirada de sigilo para que descubran a tu Penélope.

Ω Podría avisar al pretendiente que le ha sobornado para que tienda una trampa a nuestra PJ.

Ten en cuenta que si Penélope trata bien y con respeto a la criada sobornada, esta podría ponerse del lado de Penélope y no traicionarla.

Trata de dar pistas al describir a la criada sobornada, para que puedan intentar hacer algo ante esta situación.

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 alguien te vea y hable de ello con otras personas. Esto hace que se genere 1 punto de habladurías y, cuando se llega a 3, los rumores sobre la reina son tantos que tiene 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 Penélope entrando en aposentos de pretendientes.

Ω Deshaciéndose de un cadáver.

Ω Empujando a un pretendiente por una ventana.

Ω Espiando o escabulléndose detrás de las columnas.

Ω Manipulando la comida o bebida de alguien.

Ω Coqueteando con alguna persona.

Ω Escondiendo algún arma u objeto peligroso entre sus ropajes.

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 negociar 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 D4 y debes asignar un D10, un D8 y un D6 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.

D6 PIEZA DE EQUIPO INICIAL

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

Al comenzar cada noche, llevarás también en tu capazo una pieza de

equipo aleatoria a nivel D10 que has podido escamotear sin ser vista y que tienes escondida en tu habitación.

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.

D6 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

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.

Solo se encontrarán sirvientas manteniendo las lámparas y las chimeneas encendidas. El resto estará durmiendo en sus aposentos.

ORGÍA/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 (sube un rango las posibilidades de encontrarse a un pretendiente). Mientras, el resto de salas están vacías y solo se oyen gemidos y gritos ahogados (baja un rango las posibilidades de encontrarse a un pretendiente).

Por suerte para Penélope, salvo cosas muy graves como asesinato o fornicio real, las habladurías se van a centrar en la gente que está participando en la orgía y por tanto **no podrán generarse puntos de habladurías**. A nadie le va a importar las excéntricas actividades nocturnas de la reina en estos momentos.

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 y licores.

Las posibilidades de que haya pretendientes en **cocinas, comedores, bodegas y despensas son altas (2 rangos adicionales a la tirada de encontrarse con**

pretendientes). En estos lugares siempre habrá servicio con bandejas de comida.

Emborrachar, drogar o envenenar es bastante fácil durante los festines, mucha comida, mucha bebida y poco control.

CONCIERTO DE MÚSICA Y/O FESTIVAL DE POESÍA

Como quién no quiere la cosa los pretendientes han sacado sus arpas, caramillos y seringas 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 (con lo que sube un rango la tirada de encontrar pretendientes), pero pueden encontrarse en cualquier sitio, las musas pueden visitarte en cualquier sitio.

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.

En todas estas salas las posibilidades de encontrar pretendientes suben un rango.

La testorena bulle en el ambiente debido a la competencia y los pretendientes están más agresivos de lo normal. Mientras el servicio que ya conoce estas situaciones se refugia en despensas, cocinas y sus aposentos tratando de pasar lo mas desapercibidos posibles.

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.

LAS SALAS DEL PALACIO		
D12	SALA	CRiADA
1	Jardín	
2	Cocinas	
3	Despensas	
4	Bodegas	
5	Comedores	
6	Aposentos del servicio	
7	Aposentos de los invitados	
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.

JARDÍN

Los jardines de palacio son grandes, con mucha hierba, rosales y arbustos, árboles frutales, maceteros de flores y sendas de tierra y piedra por las que moverse. Por suerte, no están iluminados, excepto las noches de luna llena.

Los jardines tienen la ventaja de que rodean el palacio y **permiten acceder a cualquier parte del palacio desde cualquier otra** pasando por ellos. La gran desventaja es que están vigilados por la guardia y por sus perros de presa y a estos últimos es difícil persuadirlos, intimidarlos o seducirlos.

La opción de enterrar es posible, pero solo de cosas pequeñas como armas incriminatorias o frascos de veneno. Intentar enterrar un cadáver llevaría mucho tiempo y se notaría fácilmente la tierra removida.

No hay muchos objetos que recoger, pero siempre puede haber alguna herramienta de jardinería y cuerda que se han dejado los jardineros.

COCINAS

A diferencia de otras partes de palacio, las cocinas siempre tienen actividad, desde la gente que se levanta pronto para encender fuegos y hornos y preparar el pan, hasta los que recogen los restos de los banquetes hasta altas horas de la noche.

Puedes encontrar todo tipo de cuchillos, machetes, pinchos, mazos, etc. así como aceite de quemar y de cocinar, cuerdas, telas y paños.

Las cocinas, al ser muchas veces boticas y enfermerías, es el lugar con más posibilidades de encontrar vendas y material que puedas usar para primeros auxilios, sin olvidar productos que puedas usar como veneno, como setas venenosas, y también alimentos y bebidas que envenenar.

A las ventanas de las cocinas acuden mendigos a recoger las sobras y quizás puedan hacerte algún favor por unos chuscos de pan y algo de panceta.

DESPENSAS

Las antaño repletas despensas del palacio cada vez están más vacías debido a los excesos continuos de los pretendientes. Aun así todavía sigue habiendo comida, pero los pequeños lujos de los que disfrutaba Penélope ya han desaparecido de sus estanterías y alacenas.

Lo bueno de las despensas es que normalmente son oscuras, cerradas, sin ventanas al exterior y no suele rondar gente de paso por ellas, más que en ocasiones especiales como cuando se mete género nuevo o se hace inventario. Lo malo, que puede entrar cualquiera en cualquier momento y pillarte con las manos en la masa.

BODEGAS

Las bodegas son como las despensas, pero todavía más oscuras y más cerradas (baja un rango el dado de encontrar a un pretendiente). De hecho, algunas están bajo tierra y como mucho hay pequeños ventanucos en el techo.

Lo normal es que solo haya vino y ouzo, pero es de la mejor calidad y seguro que se puede emborrachar o sobornar a alguien con una buena jarra de espirituosos de la bodega.

De normal están cerradas con llave, pero, claro, Penélope, como reina, debería disponer de ellas.

Seguramente sea un sitio perfecto para «pararse a respirar» y quitarse todo el agotamiento que hemos acumulado.

COMEDORES

Los comedores son de las estancias más grandes del palacio. Están llenas de largas mesas con bancos corridos y suelen tener varios accesos desde los que entran los invitados o el servicio con viandas y libaciones.

Cuchillos, platos y bandejas de metal son cosas que puedes encontrarte aquí y también alimentos y bebidas, manteles, servilletas, etc. y también buenos chuletones y huesos de vaca para lanzárselo a los perros que vigilan el palacio.

Son el lugar de reunión principal de los pretendientes y normalmente

todas las fiestas y todas las peleas empiezan entre sus mesas. Tampoco es de extrañar que rondan por debajo de las mesas las mascotas de la casa.

APOSENTOS DEL SERVICIO

Suelen ser, bien, grandes salas comunales donde duermen varias sirvientas separadas por cortinajes o, bien, pequeñas habitaciones privadas para sirvientas de nivel más alto. En ambos casos no hay muchas cosas que puedas usar, solo los sencillos objetos personales de los sirvientes y poco más.

El día duro de trabajo hace que los que estén en estas salas duerman profundamente y que si se despierten por algún ruido crean que son compañeros que han ido al baño o se han levantado temprano a hacer sus tareas.

APOSENTOS DE LOS INVITADOS

Estos aposentos han sido tomados por los pretendientes y son el elemento más caótico del palacio. Tienen muchas formas y tamaño y pueden estar impolutos hasta ser auténticas cochiqueras con basura y resto de comida y bebida por todas partes.

Aparte de una cama, un escritorio y un armario puede haber de todo. Esto depende del pretendiente y su profesión y aficiones.

D6 PRETENDIENTE

- 1 **Estudioso:** Papiros y material de escritura, productos químicos y herramientas de medición
- 2 **Artista:** Material de pintura, herramientas de escultura, papiros y pinturas
- 3 **Atleta:** Material deportivo como discos o jabalinas, pesas y aceites corporales
- 4 **Músico/Poeta:** Instrumentos musicales de todo tipo, tinta y pergamino y ropajes llamativos
- 5 **Fiestero:** Bebidas alcohólicas, equipo fetichista y aceites y esencias
- 6 **Guerrero:** Armas, armaduras, yelmos y escudos

SALA DE ARMAS

En esta estancia se acumulan los años de historia de la familia real. Es una especie de museo donde se guardan armas y armaduras de los antepasados, botines de guerra, trofeos, distinciones, etc.

Los diferentes objetos están expuestos en hornacinas, en estanterías, perchas y pedestales. Las paredes están cubiertas con ricos tapices que representan las grandes hazañas de la familia real.

En esta sala puedes conseguir objetos muy interesantes como armas y armaduras de todo tipo, pero ten en cuenta que no vas a poder romperlas, ya que se notaría su falta y deberías devolverlas al final de la noche. Ningún objeto cogido aquí debería de bajar de D6 o se notará que ha sido usado.

La sala suele estar cerrada y vigilada por las riquezas que contiene. Debido a esto baja un rango el dado de encontrar a un pretendiente. Así que no será fácil entrar y atravesarla.

ESTABLOS

A pesar de lo que se pueda pensar los establos reales no solo tienen caballos, también hay vacas, cerdos y ovejas.

Está lleno de aperos de granja como horcas para dar de comer a los animales, **hoces y guadañas para cortar, palas, cuerdas y redes.**

También puedes encontrar un pequeño taller con **herramientas donde fabricar y arreglar los utensilios del campo, las sillas de montar, los arreos, los yugos de los bueyes, etc.

A la noche no hay mucha actividad humana, por lo que baja un rango el dado de encontrar a un pretendiente, pero sí animal. Si no eres sigiloso, los caballos empezarán a relinchar, las vacas a mugir, las ovejas a balar, ... Y se puede montar un jaleo muy grande, que atraerá a la gente.

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. El jabón, los aceites corporales y las toallas son cosas útiles que puedes encontrar.

Los baños pueden ofrecer **un lugar donde hacerte curas**. Es un sitio limpio, hay telas que puedes usar de vendas y agua para limpiar las heridas. También puedes llenar los baños de vaho usando las aguas termales que te permitirán escabullirte sin ser vista.

En los baños, como en las cocinas, hay diferentes compuestos que se podrían usar como **veneno o drogas** para atontar o dormir a una persona.

PATIOS INTERNOS

Son el corazón de todas las mansiones y palacios griegos. Es imposible moverse por el palacio sin pasar por ellos. En estos patios pueden encontrar fuentes, maceteros gigantes, árboles frutales, setos altos, que permiten esconderse bien. Si bien lo normal es encontrarse con gente de paso, también puede haber algún paseante que aproveche el fresco de la noche.

Como la mayoría de salas del palacio dan a patios interiores no son sitios lejos de miradas indiscretas y normalmente **todo lo que pasa en ellos es conocido por todo el mundo** a no ser que se sea muy cuidadoso.

Como en los jardines hay tierra suficiente como para poder **enterrar cosas pequeñas** que podrías recuperar en el futuro.

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.

TODAS LAS ANTERIORES SALAS SON SOLO EJEMPLOS, PERO SIÉNTETE LIBRE DE CREAR TUS PROPIAS SALAS COMO UN GIMNASIO, UNA SALA DE AUDIENCIAS, UNA ARMARÍA, ETC.

LA SALA DEL TRONO

La sala del trono es la más impresionante estancia pedes entrar, con el trono del reino desaparecido y la reina Penélope. Esta sala es única, no hay otra igual en todo el palacio. Aquí se ubica el telar donde todos los días trabaja Penélope tejiendo.

Como ya sabes, 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.

Cuando lo creas oportuna Penélope accederá a la sala del trono para terminar su misión. Pero necesitará **hacer que el salón del trono quede libre de pretendientes** para destejer el tapiz.

Hay eventos que dejan el trono casi vacío, pero los hay que lo llenan de gente. Penélope deberá superar este último reto para poder volver a sus aposentos.

LOS PRETENDIENTES

Los pretendientes son el gran antagonista de este juego. Pululan por todo el palacio de día y de noche haciendo de todo, desde disparando con sus arcos hasta componiendo epopeyas o lanzando el disco olímpico.

De normal para saber si la estancia a la que entra Penélope **hay pretendientes puedes tirar D6 y mirar la siguiente tabla**. Recuerda que ya hemos visto que hay situaciones y eventos que modifican ese dado y hay estancias en las que no debería haber pretendientes (a no ser que tú como DJ quieras).

D6		PRETENDIENTE
1-3	No hay pretendientes	
4+	Hay pretendientes	

Los pretendientes son una única unidad y no importa su número. Da lo mismo que entre un pretendiente o una docena a nivel de juego, simplemente son una complicación. El número solo influye a la hora de buscar la manera de solucionar la complicación. Quizas Penélope trate de dejar inconsciente o seducir a un pretendiente, pero tenga que intimidar o esquivar a un grupo numeroso de pretendientes.

Sacar pretendientes podría ser una buena consecuencia que usar en las misiones. Si Penélope se cae del tejado al patio interior al intentar llegar a la sala del trono, quizás aparezcan un par de pretendientes que han escuchado los ruidos en el techo y han salido al patio interior a ver que pasa. Penélope tendrá que esconderse, salir corriendo o tratar de convencerles de que ella también ha oído algo raro mientras disimula que le duele la pierna por la caída y que tiene rasgada su túnica.

Los pretendientes son el enemigo principal, pero no único. Puede pasar muchas otras cosas durante la noche como que entren enemigos de Ítaca a intentar matar Penélope o que unos pretendientes borrachos inicien un incendio y haya que huir del palacio o poner a salvo a sirvientas y/o tesoros reales.

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

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 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 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 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. Quizas 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.

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

Ω Blue mosaic tiles by alvaro_cabrera

*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** 

EPÍLOGO

Al crear este juego he tenido una serie de ideas y pensamientos que me gustaría expresar aquí.

Ω El juego se basa en un mito clásico y trabaja con relaciones heterosexuales. Siéntete totalmente libre de convertirlo todo en una aventura sáfica o aquilea, de hecho, el uso de pronombres en la creación de personaje no solo respeta los deseos del creador del sistema, también permite montarte las relaciones sexo-afectivas y de género que más se acerque a tu mesa.

Ω Mientras creaba este juego, alguien me hizo notar que muchas de las situaciones que se iban a dar en este juego son algo común que las mujeres sufren todos los días. Como hombre espero que cuando

dirijas o juegues a este juego seas respetuoso con este tema y que recapacites, aunque sea unos minutos, sobre estos temas.

Ω Quería reivindicar un personaje secundario que es un ejemplo clásico de paciencia, fidelidad y de esposa agnecada y convertirlo en un personaje central de su propia historia que decide sobre su destino y lucha por hacerlo realidad. De hecho, durante todo el juego he evitado usar el nombre del marido desaparecido de Penélope para no quitarle importancia a Penélope.

Ω Como siempre puede que me haya equivocado en como he enfocado los puntos anteriores y estaré encantado de recibir críticas constructivas y hacer los cambios necesarios.

NOMBRE

PENÉLOPE

APODO

PRONOMBRES

– HABILIDADES –

EMPUJAR

D__ / D__

MOVERSE

D__ / D__

ACCHAR

D__ / D__

DEAMBULAR

D__ / D__

PENSAR

D__ / D__

INTERACTUAR

D__ / D__

– CAPAZO –

1

D__

2

D__

3

D__

ENTRENAMIENTO
ESPARTANO

D12 / ☐

APROVISIONAMIENTO

D12 / D__

AMBROSIA

☐

AGOTAMIENTO

☐☐☐☐

HABLADURÍAS

☐☐☐