

ÍTACA

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.

SISTEMA

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

TIRADAS <CHECKS>

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, el 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, el DJ observa la situación y presenta una nueva complicación al grupo.

APROVISIONAMIENTO <LOOT <H<<KS>

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 d12 y consultar la siguiente tabla.

d12	Saqueo
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

d12	Saqueo
11-12	1 pieza de equipo de d12 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
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.

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

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, el DJ puede decidir que recibas 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.

«CAPAZO» «BACKPACK»

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. 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]

d6 Sirvienta

- | | |
|---|--|
| 1 | Sirvienta con una gran tinaja de ouzo |
| 2 | XXX |
| 3 | Doncella con instrumento musical |
| 4 | XXX |
| 5 | Criada que va rellenando las lámparas de aceite o encendiendo las antorchas apagadas |
| 6 | Joven con gran bandeja de comida |

HABLADURÍAS

La gente habla y comenta a tus espaldas y las habladurías pueden ser y tan peligrosas como las heridas de un kopis. XXX

<CREANDO A TU PENÉLOPE>

Para empezar, en tu hoja de personaje anota 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:

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

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

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

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.

d6	Pieza de equipo inicial
1	Kopis
2	XXX
3	XXX
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.

d6	Evento
1	Bacanal: XXX
2	XXX: XXX

d6	Evento
3	XXX: XXX
4	XXX: XXX
5	XXX: XXX
6	XXX: XXX

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.

XXX

d6	Sala
1	Jardín: XXX
2	Cocinas: XXX
3	XXX: XXX
4	XXX: XXX
5	XXX: XXX
6	XXX: XXX

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

LICENCIA

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

This work is based on Breathless, product of Fari RPGs, developed and authored by René-Pier Deshaies-Gélinas, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 4.0 License.

Se han usado imágenes libres de derecho y pasamos a atribuir las.

♥ Watercolor greek border by freepik

**THIS GAME IS
BREATHLESS**

