

¡LEURODRAMA!

Emoción y tensión en el festival de la canción
Una aventuriki perpetrá por Jagoba Escanez

Et.ta aventuriki que aquí presento e un sinsero homenaje al concurso de música má veterano de la historia de la televisión y a sus empedernios fanses. Produsto dun emocionante viaje ar festival de Leurobisión y de la malsana pasión al rol y al sine dación de los 80 y 90 dun servior, et.ta partía pretende colocá a los pejota de los jugadores en medio del evento mencionao y convertirlos en los héroe anónimo (o no, depende de lo que la líen en el sarao) que salvaran el mayó concurso de la canción der planeta. Por la propia idiosincrasia de la aventura, e perfesta pa sé jugada en unas jornadas, o wansot, ya que los jugadore jugarán a contrarreloj tratando de salvar las vidas de público y artit.tas, y el tiempo real de juego será clave en el desarrollo de la mimma.

Por si resulta que has vivió en un zulo toa tu vida y no lo sabes, Leurobisión e un concurso en el que los países que et.tán dentro del área de radiodifusió uropea, y que incluye países que no

son uropeos, se disputan el premio gordo del concurso enviando a representantes que competirán cantando una canción hesha exclusivamente para el mimmo, y de las quale una será elegía como la ganaora. Estos representante pueden sé de cualquié índole, deshde músicos y cantantes veterano, a resién descubierta artit.ta, incluyendo estrella de la televisión como humoristas o de otro tipo, y sin que haya obligasión alguna de que los representante sean originario del paí al que representan. Asíñ pue, tras pasar las pertinentes semifinales, los finalistas del concurso senfrentan en una gran finá retransmitía en riguroso diresto, que mantiene al planeta en vilo durante unash pocash horas. Et.ta aventura mete de lleno a los pejota en el punto álgido del duelo musical, como parte del público durante la selebrasión de la gran final.

Asíñ pue, prepárate pa servir en la mesa a tus jugadore una mescla entre concurso televisivo y película cutre

del Vandam, y es que de eso es de lo que trata eshta aventura. Pero para esho, además de leerte bien la aventurika, deberás realisar otros preparativo que harán las delisias de tos los asistentes a la sesión asín que toma nota.

PREPARATIVOS

*Er cronómetro

Como ya se ha comentao, la partia et.tará limitá por un tiempo de juego real, y tendrá una durasi3n impepinable de entre 3 y 4 hora, que e lo que viene a sé la durasi3n de la final del concurso en cuet.ti3n. Para eso, y con el fín de meter en ambiente a la peñita habrás de buscat.te la via y tener a mano y puesto a t3 trapo un video de alguna de las finales del concurso de Leurobision. C3mo te lo montes e cosa tusha, pero arréglatela para que mientras dure la partía, nunca deje de soná la finá del concurso para marcar el tiempo límite de la mimma, y trasmití a los jugadore la sensasi3n de está en medio del ajo, y de que el tiempo para solusionar el embolao en el que están metío se les esa ensima. Lo ideal sería podé poné toda la final, incluyendo la presentasi3n, las actuaciones, las entrevist.tas, las votaciones y la entregal premio, pero si está limitao en medio, también puede valet.te poné únicamente la música, o incluso si tú también eres t3 un Leurofan hesho y deresho, montalte tu propio Leurobisi3n

selesionando las cansiones que más te roten de las diferentes edisiones del concurso, teniendo siempre en cuenta la durasi3n de la finá del evento.

Et.te improvisao cronómetro servirá de cuenta atrá para sabé cuando termina la aventura, por lo que solo deberá et.tá en marsha en lo momento de juego. Cualquié esplicasi3n del sistema de regla de juego y similares, como el funcionamiento de las bomba (et.to te losplico má adelante), debería pausar el video o audio del concurso que et.tas usando.

*Er vestuario

Aunque siempre será un alisiente para tener en vilo a los jugadores, y una satisfasi3n lograr el objetivo propuesto, realmente poco impolta que los jugadores solusionen el problema presentado en la aventura, pue lo importante e pasa un buen rato de carcajada hasiendo e ridículo y disfrutando de la música. Ese é er motivo por el que vas a nesesitá tené unos cuanto disfrases aleatorio a mano para que los jugadores se los pongan si llega er momento para esho. Cuanto má ridículo y sinsentío mej3. Tampoco te mate en este punto, con cuatro cosas con la que vestirse y haser el chorra un rato será má que sufisiente. Lo ideal sería que lo disfrase encajaran con lo artit.tas a los que tendrán que sustituí en sierto punto de la partida, pero no te preocupes por esho, a fín de cuenta

cuanto más aberrante y sinsentido sea el disfras más choteo habrá en la mesa.

Y no, el tiempo que pasen poniéndose er disfras o desidiendo quien vá a ser er valiente que se subirá ensima la mesa a cantá el Chikichiki no pausará er cronómetro, puesto que et.tas son acciones de juego de lo pejota.

*Laj bomba

Er MakGufin de la aventura es la desactivación duna serie de bombas. Los pejotas deberán corré pa tos laos como pollos sin cabeza pa poder desactivarlas a tiempo (sí, como er Vandam en aquella peli cutre), aunque el que lo consigan tampoco importa musho. E má, se supone que han de conseguir desactivarla para podé seguir haciendo el chorra con la aventura, y er único propósito de et.tas bomba é que lo jugadore pierdan tiempo en su desactivación provocando quel cronómetro que representa la duración del concurso, siga avansando inesoráblemente hasía su punto crítico.

Para haser det.ta una aventura aún má interastiva e inmersiva, habrás daserte con un juego que represente las bomba a desactivar, de tal manera que cuando lo pejota se encuentren con una, lo jugadores tengan que manipular y dedicarse a desactivar la bomba físicamente con el juego que les presentes en la mesa, a medida quel evento sigue avansando. El juego

queda a tu elección y puede valé cualquier cosa, dedde juego de mesa sentrado en et.ta temática, hatta aplicaciones de móvil, y videojuegos varios. Y e que con una rápida búsqueda no tardará en encontrá juego de tó tipo que tratan presisamente de desactivá bomba.

Dale un poco a esa cabesita que tiene entre los hombro y no te costará ná encontrar algo que te sirva, o en última instancia desarrollarlo tú. Eso sí, recomiendo que cualquier cosa que uses, la pruebes ante de la partida, pa ver cómo funciona y que durante la sesión no haya problema con ello respecto a su uso y reglas, y ma importante, sobre su duración. No queremos que la desactivación de las bomba se coman tol tiempo de la partía, aunque sí que deberían de sé lo sufisientemente compleja como pa hasé sudá a los jugadore y que le roben un tiempo presioso si son demasiado inútiles.

*iLeurodrama!

Leurobisión e un concurso lleno de tensión y drama. Algo así se tiene que ver reflejao en nuet.tro juego y para ello vamo a inclui un nuevo baremo en la regla der mimmo: Los Punto de Leurodrama. En consonancia con lo nuevo tiempo de regla rolera, et.to punto vienen a sé la capasadá que van a tené lo jugadore pa influir en la hit.toria de la partía, y van a podé usal.lo de varias forma gastando 1 punto cada ves, a sabé:

-Podrán subí un nivel dexito en el resultado de la tirá. Por ejemplo, si el resultao de la tirá ha sio un fallo, gat.tando 1 punto podrán convertirlo en 1 éxito. Y si ha sio un éxito, podrán convertirlo en un Crítico. Destaforma también podrán convertí una Pifia en un fallo normal. Solo se pue usá 1 punto pa benefisiarse deste efecto, vamo, que si se ha Pifiao en una acción importante, no vale con empesá a gastá punto como si no hubiera mañana pá terminá convirtiéndola Pifia en un Crítico.

-Podrán ganá una acción más durantel turno de combate.

-Podrán añadir o cambiar un hesho de la esena que se et.ta jugando, SIEMPRE con er beneplásito del Señor Polisia. Por ejemplo, pueden desidir que su PJ lleva un elemento que nesesitan en su equipo y que no et.tá apuntao en el mimmo, o que en el momento dactuar sus enemigos et.taban dit.traios por algún motivo y benefisiarse dalgún tipo de ventaja.

-Podrán negá tol daño resibió dun suseso, como dun ataque o una caída.

-Podrán pausar er "cronómetro" durante 5 minutillos. Está acción e acumulativa si se gastan ma punto, de tal manera de que si alguien usa 3 puntitos, pausará er cronómetro durante 15 minutoh.

Los pejota dispondrán cada uno de 3 puntos para toa la aventura, y se recuperan a raís de 1 punto por cada

Pifia que el PJ saque durante la partía. Te he vit.to la risa shaval, si gastas 1 punto pá convertí una Pifia en fallo normal, perderás un punto que ya tenías y er punto que íbas a ganá con la Pifia.

Además de tó et.to, el Señor Polisia e libre de dejá usa lo Punto Leurodrama con otros fines pá modificá la hit.toria la partía, si se presenta la ocasión, claro.

INTROITO

Una ves aclará la lit.ta de elementos que nesesitaras pa la sesión pasemos ar meosho de la aventura propiamente disha,

Henry Dículo e un tipo consumió por el rencor má absoluto. Sa pasao toa la vía queriendo cumplí er sueño de su infancia, que no era otro que sé uno de los mejores y má famosos cantante der mundo. A tal fín, ha dedicado tos los esfuersos de su vía a cantá, y a presentase a tos los castins habío y po habé de Operación Triunfos de su paí (aquel que mejó te cuadre con tu capasidá dimitá asentos cuando te toque interpretal.lo, ya sea Alemán, Italiano o Gallego), con escaso resultao. Y e que er talento pal cante que tiene er desgrasiao de Henry, tiene el mimmo való que la primera rebaná der pan de molde, además de sé ma feo quel coshero de Drácula, por lo que sus cartas pa realisá su sueño nunca han sio mu buena. To eso unió a sus escasos contactos en la indut.tria

musical (contastos, TODO funciona con contastos), nunca ha permitío que llegará a podé actuá más allá de la feria de su pueblo. Et.to ha hesho que a sus resien cumplió 50 años, sea un tipo carcomío por la envidia, el rencó y el ansía de vengansa má absoluta.

Ese e er motivo que la llevao a prepará un golpe de vengansa contra todos esos señoritingos de la música que tantas veces se han reio de él, y que tantas veces le han rechasao, desidiendo un día cualquiera que si no podía haserse famoso vial cante, lo haría a bombaso limpio. Así, aproveshando lo recurso económico proporsionao por la exitosa venta de partisipaciones pal sorteo de la sesta de navidas de su pueblo, desidió contratá a uno un grupo de 30 eficases mersenarios sin escrúpulos, y atentá contral festival de Leurobisión. El plan no tenía fallos: Por un lado secuestrá a los prinsipales mandatario del paí en el que se selebra la finá durante el mimmo evento, y pedí una cantidas indesente de leuros a cambio de su liberasión para así convenser a los mersenarios de los benefisios der trabajo. Y por otro lado, sembrá de bombas tol edifisio y amenasas con ello la vida de público y artit.tas como seguro para er pago der dinero, pero que e en realidá er objetivo prinsipal de la vengansa de Henry, y que piensa cumplí por sus santos cohone.

He disho que er plan no tenía fallos ¿No? Pue resulta que pa desgrasia de Henry sí que tiene un fallo. Uno mu gordo del tamaño der bujero del camarote der Titanic: Los pejotas.

LET THE LEUROBISIÓN BEGIN

Con er fin de abreviá e ir direstos ar meollo, la partía comiensa justo en er mimmo momento en el que da inisio la gran finá der evento. Sin embargo, y dependiendo de las sircunstansias en las que la quieras jugá, es posible que te interese desarrollar un poco más el inisio con la presentasión de la llegada de lo pejotas al edifisio en el que se va a desarrollar el iLeurodrama!

Transmite la sensasión de emosió de la musedumbre que poco a poco vá llegando a las sercanías del lugá, describe la inhumana afluensia de gente de diferentes países que se arremolina en lo alrededore, disfrasaos de sus ídolos, enarbolando banderas, borrashos o serenos, todos mot.trarán un entusiasmo propio de cualquier hinchas der futbol pero con una gran diferensia, y e que no hay ningún tipo de actitus hostil respesto a los rivales de otros países, y la camaradería entre la multitus es ejemplar, rosando el ambiente de una comuna jipi y mesclándose gente de tó tipo de edad, rasa y nasionalidá gracias a su gran visio en común: Leurobisión. Las cola pa entrá al resinto son obsenas, y la seguridá et.tá a la altura, con má de tres controles de seguridá en cada

entrada y casheos en todos ellos. Los seguratas son implacables, y pese a las normas pa ello, dependiendo del humó der segurata cualquier cosa puede sé motivo de ser retirada de la moshila o er bolso si uno quiere entrá: ded.de botella de agua minerá y comida de cualquié tipo, hat.ta llavero, pasando por cortaúñas, bosinas, batería ausiliares pal móvil o palos selfis. Evidentemente, cualquier arma u objeto que se pueda usá como tal será retirada, y dependiendo de la naturalesa del mimmo, lo mismo er dueño se vá directo al calaboso en lugá de meterse en el resinto.

Además de tó esto, no hay que olvidá que el lugá et.tará plagao de medio de televisión y periodit.tas de todo pelaje y te toas partes del mundo, incluyendo yutubers, blogueros y toda la fauna internetera asociada al megaevento, lo que si es menester pa la partía podría dar pie a grasiosas esenas, como una avalansha de gente corriendo hasia un artit.ta que se deje caer por allí y que pille a los pejotas en medio, con el consiguiente apashurramiento y triturasió de huesos debío a la embestia der gentío.

En cualquier caso, todas estas esenas son opcionales por si se le quiere dar un poco má de chicha a la partía, y no supondrán ná más que una intro pa ir calentando el ambiente de cara a la que se no viene ensima. En algún momento, todos los pejotas deberían

estar ya lit.tos para la fiesta, en sus respectivos asientos del resinto y esperando pasientemente al inisio de la finá. Cuando desidás que é el momento, todos deberían tener algún motivo que los llevará a abandonar su asiento y salir a la sona der vestíbulo del edifisio, unos a los puestos de fuera a por algo de beber o comer, otros por que la vejiga ha desidio et.te instante para haser la puñeta, otros quisas por que la falta de cobertura le obliga a salir fuera pa poder subir al instagram esa foto rexulona que acaba de sacar. La cosa es que en el momento el que le vayas a dar al play a nuet.tro improvisao cronómetro y dé inisio el show, todos et.tén en el vestíbulo prinsipal del edifisio.

PRIMER ASALTO

El plan de Henry ha supuesto realizá diversas acciones estratégicas antes del evento que no las voy a esplicar aquí porque no viene al caso y no las entiendo ni yo, y lo que importa es lo que va a pasar ahora y no lo que ha pasao antes. De hesho, Henry lo único caesho ha sío esplicar el plan de forrarse con el secuetro a los mersenario, pagarles un adelanto, y dejarles haser, que para esho son lo profesionale. La cosa e que en el momento en el que lo pejota se encuentren en el vestíbulo y se sierren la puertas der auditorio, lo mersenario ya habrán tomao er despasho desde el que los

mandatarios del país et.tan viendo el espectáculo, serrándolo desde dentro a cal y canto, y se habrán infiltrao entre er personal de la organización vistiéndose como ellos. Además, han intervenío todas las comunicaciones al exterios, por lo que ninguna funsiona, ni las líneas de teléfono, ni er internetes, ni ná de ná, imposibilitando toa comunicación. Nadie dentro del resinto le dará mayor importansia a et.to, debido al supuesto del colapso de la líneas ante tanto gente metía ahí dentro usando er movi. Es así como varios de ellos se encuentran ahora vigilando er vestíbulo esperando a la orden que les llegará vía walkitalki, y que pondrá en marcha toda la operación. Et.ta orden llegará, evidentemente, en er presiso momento en el que lo pejota deambulan por ahí.

Así pue, en cuanto desidas darle ar play ar cronómetro y dar comienso, uno de ellos gritará "¡TODO ER MUNDO AR SUELO!" al tiempo que desenfunda su uzi. Deberían haber un total de 6 u 8 mersenarios en esena vestidos como la organización y lit.to para matá, pero puede varía el número dependiendo de los pejota der grupo. Además de los pejota, también habrá presente algún que otro penejota despistao que también se ha saltao el inisio de la finá, y miembros de la organización que se cagarán del giñe en cuanto vean las uzi-s, ya sean seguratas o vendedores de palomitas. A partir daquí tendrás que lidiar

dependiendo de las salías de los jugadores. Podrían sensillamente dejarse capturar, en cuyo caso serán atados junto a los otro penejotas y enserraos en un cuarto de la limpieza, embutíos como guindillas en un tarro en plan camarote de los hermanos Mars, y del que tendrán que ingeniárselas para escapá y enteralse de lo questá pasando. O podrían plantar cara a los mersenarios desde er segundo 1, pa enseñarles un poco de respeto a su afisión. El mersenario con la vos cantante gritará entonses un "¡QUE SE SIENTEN, COÑO!" disparando al aire, pero si siguen sin haser caso, prosederán a dispará una lluvia de fuego y plomo sobre lo héroe de la funsión, y a no ser que usen puntos de iLeurodrama!, las únicas defensas de las que dispondrán serán los sofás y tenderetes de la entrada como cobertura, y los vasos de katxi, las hamburguesas y sus pepinillos arrojados como armas. Sobre et.te respecto, mírate er recuadro que hay por aquí al lado que habla sobre objetos tan peligrosos como las baterías auxiliares de móvil, y los palos selfis, para entendé er motivo de su prohibisión dentro der resinto y su uso en combate, ya que serán las primeras armas a las que podé eshar mano en et.ta esena.

Ocurra lo que ocurra, asegúrate de que al final lo pejeta senteran bien clarito de lo que está pasando, ya sea interrogando a uno de los mersenarios (difícil, et. ta gente son profesional y no cantarán si no es bajo tortura extrema, como una sesión de 8 horas de regueton o electrolatino a toda potencia), o usando uno de los walkitalkis que llevan para hablar con el que et. té al otro lado (¿Es el enemigo?, que se ponga). Lo de hablar con el malote de la peli y chulearle por teléfono es un clásico del sine dacción noventero, así que no pierdas la ocasión de presentar desta forma a Henry, mostrándolo como un genio der mal que intenta mantener sus verdaderos motivos de por qué hace et. to, bajo la fachada der motivo der dinero que se quieren sacar los mersenarios. Evidentemente, Henry habla desde la seguridad que le ofrese el despacho donde tienen retenido a los mandatarios, y donde se encuentra junto a otros 4 mersenario y un experto informático que se encarga del tema del ingreso der dinero en sus cuentas de las islas Caiman antes de que termine el espectáculo, o todo el país podrá ver unos bonitos fuegos artificiales en el lugar del evento cuando todo salte por los aires.

Además de lo ya indicado, también deberán enterarse, Henry mediante o por otros medios, que durante los sucesos en los que sacaban de ver metidos, las autoridades ya han sido avisadas por Henry de lo que está

De palos y baterías

Debido a su peligrosidad como armas improvisadas, los palos selfis y las baterías auxiliares para móvil están prohibidas en el recinto del evento. Aún así, siempre hay quien se las apaña para introducirlos, y son objetos que pueden estar al alcance de cualquier pejeta con un poco de vit. ta.

Un palo selfi extendido hace un daño de $x1+3$, y una batería de móvil arrojada hace un daño de $x2$, además de que si en el momento de golpear sale un 1 en una tirada de dado, explotará añadiendo un daño de $x3+2$.

pasando, y mantienen el edificio completamente rodeado y a la espera de tomar una decisión sobre como intervenir, debido al peligro que entraña la amenaza de bombas, ya que Henry pide una cantidad de dinero obsesivamente imposible de reunir en el tiempo que dura el evento. La gente del interior no tiene ni puta idea de lo que ocurre, y de momento es mejor así para todos para que no cunda el pánico, ya que si Henry se pone nervioso (y se pondrá MUY nervioso cuando los pejetos empiecen a desbaratarle el plan), podría decidir poner en marcha sus fuegos artificiales antes de tiempo. Esto último podrían descubrirlo haciendo un vistazo fuera del recinto por sus ventanas, ya que las puertas también están bien cerradas y poniéndose en contacto con la policía de alguna

forma (otro clásico), como pirateando lo walkitalkis pa sintonisar su canal.

En cualquier caso, para cuando termine et.ta esena, los pejotas deberían sabé que hay un tipo mu malo reteniendo a punta de pistola a los jefasos del país si no le dan chorrosientos millones de leuros antes de que termine la finá, que además el edifisio et.tá minado de bombas, que la gente del lugá no tiene ni puta idea de lo que et.ta pasando (el volumen de sonido del espectáculo no dejará oír los disparos de ningún enfrentamiento en el lugá), que no hay manera de comunicarse con el exterior, y de que las autoridades rodean el edifisio sin tené ni puta idea qué haser por queldinero no va a llegá a tiempo.

JUGANDO AL GATO Y EL RATÓN

Y llegamos a la parte jugosa de la partía. Et.te e el momento en el que lo jugadores han daserse los héroe y salvá el día con sus pejotas, ya sea desafiando a Henry por meterse con sus ídolos, colaborando con la polisía en un plan suisida, o simplemente desidiendo actuar antes de que las bombas estallen con ellos dentro.

Deberán dedicarse a realisá una gimkana en toa regla e ir desactivando bombas por tol resinto antes de quel concurso llegue a su finá. Pero ¿Cómo saber andestán las susodichas bombas? Bueno, la primera opsi3n es la del ensayo y err3,

paseándose por el lugá como un vulgá jubilao. Las otras contemplan hablar con un artificisiero de las autoridades que les indicará los puntos clave a dañar pa echar abajo el edifisio, una tirada exitosa de la habilida Explosivos si alguien se ha puesto puntos en la mimma, o una vez más, trincar a uno de los mersenarios y haserselo desir a base de una manita de hostias.

En et.te punto, los jugadores deberían tené claro que separarse para abarcar más en menos tiempo no va a servir de ná, por que no vamo a andá ahora parando er cronómetro con et.ta triquiñuela, y además, separal grupo ante el peligro de enfrentarse con un ejersito de mersenarios armados hat.ta los dientes, no e una mu buena idea. Pero no todo son malash notisias. Si los pejotas hablan con el artificisiero de las autoridades, además de las posibles localisaciones de las bombas, este les dará algún tipo de bonificación a la hora de desactivarlas para interpretá la ayuda resibía en er proseso. Et.to dependerá en gran medía de lo que vayas a usá para representá la desactivasi3n de las bombas, pero algo como poder pausar er cronómetro un periodo de tiempo (unos 5 minutejos) durante el momento en el que se esté llevando la acci3n é una buena opsi3n.

Además de tó esto, no debemos orvidá a Henry. Y es que hayan hablao con él o no, a la que los pejotas empiesen a liarle er plan alguien de los suyos comunicará ar villano de la funsión lo que et.tá pasando si no lo han hecho ya nuestros protagonistas. Henry pondrá en alerta a sus hombres, y et.tos comensarán a buscar a los pejotas pol resinto, asegurándose de que las bombas et.tan como tienen que et.tar, por lo que siempre que los pejotas vayan a ponerse manos a la obra, deberán desaserse antes de unos cuantos de estos sujetos que irán moviéndose en grupitos de 4 o 5 mersenarios.

Y por supuesto, hay que tené en cuenta que ninguno de los miembro de la organisasión se va a tragá el cuento de las bombas si los pejotas van cantándolo pa poder acseder a los lugares a los que han de acseder. En el mejor de los casos los tratarán de leurofans jetas que intentan colarse, y en el peor, de locos peligrosos a los que detener, si no se da el caso de que direstamente estén hablando con un mersenario disfrasao. Por lo que deberán ingeniárselas para realisá su trabajo sin la interferensia daquellos que presisamente intentan salvar.

¡LA TENSIÓN!

A continuasión se detallan las localisaciones en las que et.tán situadas las bombas. Los pejotas pueden ir moviéndose entre ellas como les dé la real gana, pero el órden

aquí presentao es el ideal ya que facilita el poder acseder a los lugares mencionaos. Es posible que se te ocurran más lugares o que quieras cambiar los que aquí se proponen, no te cortes con ello pero ten presente que resolver cada una de estas esenas puede suponer entre 30 y 45 minutos, y añadir demasiadas hará que desactivar las bombas antes del gran fín sea un imposible.

*El pilar maestro

Uno de los pilares maestros que soportan la estructura del resinto está situado en el mimmo vestíbulo en el que dá comienso la aventura, y en el pilar que nos ocupa se haya pegada una de las bombas. El comando encargado de vigilarlo es el mimmo con el que se han enfrentao los pejotas al inisio de la partía, por lo que esa parte la puedes pasar por alto si ya se los han sepillao. Et.ta primera bomba servirá como tutorial y primer contacto del sistema de desactivar bombas que hayas elegío, y si algo falla o no va como debería, poder cambiarlo improvisando un poco en lo que vendrá despue. Añadir más pilares maestros con bombas es la solusión fásil pá meté más bombas en la partía.

*La sona de mantenimiento

La sona de mantenimiento et.tá en lo sótanos del edifisio. Por aquí pululan unos cuanto mersenario entreteniéndose con la música que les llega del esenario y la esena no

debería tené mucha complicación. Si lo pejota han sio lit.tos sabrán quedao con las armas del primer comando, y lo único cabrá caser será desaserse de los 6 tipos que hay aquí, y encargarse de la bomba.

*El esenario

La bomba del esenario se encuentra bajol mimmo, y a ella se puede acseder a travé duna enorme compuerta que se abre pa permití el uso de mecanimmos de tó tipo que se usan durante las actuaciones, como una plataforma que se eleva, cañones que escupen llamarás de fuego, o muros donde proyectar espectaculares animaciones laser. Aquí er problema que van a tené lo pejotas e que la única manera dacseder es desde el propio esenario, por lo que deberán aserse pasá por alguno de los artit.tas pa poder subir al esenario y de allí a sus bajos. Et.te el momento de sacá los disfrases que tan cuidadosamente has preparao para que tu jugadores se travistan, y hagan honor a su fama de interpreté rolero.

La forma en la que consigan haserse pasar por los artistas queda a discreción dellos, claro. Lo primero e colarse en los camerino y ya luego convensé a artit.tas, managers y seguratas, a punta pistola si hase falta, de que no son unos locos armaos, y de que vienen a salvá la reputación del chow y las vidas de tos ellos. Y en harás de que no cunda el

pánico y que Henry no apriete el botón rojo, o se et.tán calladito, o se van al camarote de los hermanos Mars bien ataditos y amordasaos. Una vez hayan conseguío et.to, tocará salir a esena. Deja que los jugadore se diviertan, asles ponerse de pie y bailar y cantar la cansión que et.té sonando en ese momento, o ten una preparada para ello. Si además les llevás la letra para fasilitarle las cosas, mejó. Cuanto má estrafalarío sea el artitta a imitá, musho mejó, y teniendo en cuenta la hit.toria Leurobisión no deberías de tené musho problema en encontrá sujetos absurdos a los que imitá en et.ta esena.

Ahora bien, una ves salgan al esenario, todos no podrán bajá a desactivá la bomba, ya que levantarían las sospechas. Quien la vasha a desactivá deberá haserlo en el tiempo de la actuación, o habrá de quedarse ahí metió hasta lograrlo y esperá a que sus compañeros vuelvan al rescate haciendo otra actuasion ("miren señore, hagan el favó de colaborá que los der otro camerino ya han petao el cuarto limpiesa, y no hay tiempo de buscá otro en donde embutirles").

*La Grinrum

Si han seguío el orden de actuación aquí descrito, colarse en el siguiente lugá debería sé cosé y cantá, ya que e el det.tino de tos los artistas tras actuar en el esenario. Se trata de la sona de los sofás a la que van tras

actuar, a ponerse tibios de cava y otros refrigerios embotellaos que ar común de los mortales nos costaría la nómina dun mes comprá. De esho serán escoltaos por los seguratas y resibios con vítores y aplausos por los artit.tas que ya se encuentran allí, y que llevan ensima una melopea legendaria porque todo corre a cuenta de la casa. Et.ta e la notisia buena. La mala e que entre los camareros y seguratas del lugar hay unos cuanto mersenarios con la mosca detrás la oreja ded.de que han visto la actuación de los pejotas, y que tienen un gran interés en sabé por qué el representante de Ucrania e un tipo con bigote vestío de fallera, en lugá de la cantante dopera que salía en el lit.tao de finalistas.

La bomba puedé está ubicá en cualquier sitio: en la mesita con los cocteles que los camareros llevan de acá para ashá, entre los pliegues de la kilométrica falda que lleva la cantante de Estonia, en el trono de fuego y hachas que ha llevao la única banda de música heavy del evento, en el estrafalario peinado duna de las presentadoras, o debajo del sofá que más gente gorda tenga sentá. Desidé un sitio ridículo cualquiera, el caso es obligar a los pejotas a buscar por toda la Grinrum la dichosa bomba, mientras tienen que esquivar a artit.tas borrashos que se les echan ensima para felisitarles por su actuación bailando con ellos las siguientes cansiones, y eludir a

mersenarios que intentan desemascararlos para sacarlos de ahí y sepillarselos en un sitio apartao. El lugá en el que finalmente et.té la bomba, también debería obligá a ingeníá una buena excusa, o una excusa estúpida, para acseder a la mimma y prosedé a su desactivación.

Y por si se les ha olvidao, ahora mimmo hay como mil cámaras siguiendo tos sus movimientos y poniéndolos en pantalla para tol puto mundo, por lo que habrán de hilar fino y dejar a un lao el tema de usar la potencia de fuego, si no quieren desvelar el pastel y que Henry, que lo está viendo tó ded.de el despacho de honor en las alturas del resinto, apriete el botón rojo.

*La bóveda

Et.ta bomba está situada en er tesho del edifisio y el prinsipal problema que presenta e llegó hat.ta disha altura y trabajá a casi 40 metro de caída libre. Pueden haserlo acsediendo al exterior por alguna salida de emergencias de la fachada o sistema de ventilación grande, o utilizando alguna de las 3 o 4 grúas de cámara que retransmiten el evento.

En el primer caso, llegar hasta arriba no supondrá más problema que trepar a pelo por el edifisio con unas penalisaciones der copón bendito debido a la falta de material de escalada, y a la considerable ventolera que asotará las alturas,

además del enfrentamiento con los dos mensajeros que aguardan la llegada del helicóptero que sacará a Henry y a sus socios, para luego, colarse por la trampilla pertinente al interior, e ir saltando de viga en viga hasta llegar a la bomba en cuestión. En el segundo caso no habrá tanto problema, solo tendrán que hacer el gamba subiéndose a una grúa o trepando por ella sobre 20.000 espectadores que podrán verlo todo, y un comando de mensajeros con muy mala leche que tendrán un blanco perfecto, pero la grúa, operada por los técnicos de cámara o por ellos mismos (¡Ay, madre!), podrá dejarlos con suma delicadesa en la viga del techo que elijan. Una vez en la viga, solo habrá que desactivar la bomba cuidando de mirar bien dónde se pisa.

El despacho donde Henry y compañía tienen retenidos a los mandatarios se encuentra en las alturas del pabellón principal donde se desarrolla el concurso, y dado que las entradas por las vías normales están cerradas y bien vigiladas por los mensajeros, las grúas de cámara son también la única forma de llegar al despacho, a través de las ventanas del mismo que dan al pabellón de actuaciones, y desde donde los villanos vigilan la evolución de la final. No has entendido nada de esto último ¿verdad? Anda, hasme el favor de verte de una vez la película de Vandam, y lo entenderás perfectamente. Evidentemente, cualquier acción realizada con las grúas

será vista a la perfección desde el despacho, por lo que las opciones aquí variarán según tus ganas de jugar y lo cerca que este la partida del final. Puedes sencillamente desear que en ese momento los malos se echaban un mus aburridos de tanto Leurovisión y no hubieran ni puto caso a lo que pasaba en el resunto, lanzar un dado y que el te desista, o mandarlo todo al carajo y marcharte a casa de una puñetera vez haciendo que Henry lo vea todo, y temiendo el fracaso del plan apriete el botón rojo.

AND DE WINER IS...

Ha llegado el momento del gran final. En el te punto han podido pasar unas cuantas cosas, y es ahora donde se pondrá a prueba tu capacidad de dirección de partidas y buen hacer en la improvisación. No te olvides de dar los puntos de aprendizaje adecuados si es menester y cualquier otra recompensa acorde a la resolución de la historia.

*Los pejetas han desactivado las bombas dentro del tiempo estipulado.

Si los pejetas han desactivado las bombas y el chow no ha terminado, pueden dar el aviso a las autoridades y estas entrarán cargando como rinoseronte en celo para apresar a Henry y sus compinches.

Poco más les queda hacer por aquí, salvo quizás presentarse educadamente como los salvadores, sacar del cuarto la limpieza a los artistas que amordasaron y tras las

disculpas de rigor, selebrarlo a lo grande en una fiet.ta privada de los artistas a la que serán invitaos. Las esplicaciones ofisiales en los medio llegarán al día siguiente, con la niebla de la resaca.

*Los pejotas no han desactivao más de la mitá de las bombas dentro del tiempo estipulao.

Las bombas han hecho iPUM!, y el edifisio se viene abajo con tol mundo dentro. Henry escapa en su helicóptero momentos antes, y termina su hit.toria como anónimo cajero de supermercado en algún lugá de la geografía de su país por que el dinero nunca fue ingresao. Y puede dar gracias de que se escabuyera de los estafaos mersenarios y estos no le limpiaran el forro. Fin de la obra, se sierra el telón.

*Los pejotas han desactivao más de la mitá de las bombas dentro del tiempo estipulao.

Debido a la baja potencia de las explosiones, pese a que las bombas activas explotan el edifisio no se viene abajo. Las autoridades entran al trapo y Henry huye en su helicóptero. Aquí puedes desidir dejar la partida, o estirlarla y jugar el intento de huída de Henry aproveshando que sus mersenarios quedan bloqueados enfrentándose a las autoridades. De algún modo, los pejotas lo ven en medio del caos, el fuego y la destrucción, y pueden intentar

atraparlo mientras las autoridades dan cuenta de los mersenarios. Elige un sitio chulo y épiko para el combate finá, como las vigas del techo, el esenario, o una persecusión en helicóptero y juega a Henry con toa la mala hostia que puedas, apoyándolo con algún mersenario de reserva para que no et.té solo ante los pejotas.

*Las bombas han explotao antes de tiempo por que a Henry se le han inflao los cohone.

E posible que la ineptitus de los pejotas sea tan colosal, que Henry haya desidió apretá er botón rojo antes de la hora de sierra, llamando al helicóptero con margen de tiempo para salir escopetao del lugá. Que el edifisio se venga abajo o no, dependerá de lo expuesto en los anteriores punto; cómo evolusione la cosa de tus ganas de seguí la partida cuando todo se haya ido al cuerno.

Oriéntate con lo puesto antes y trata de que al menos lo que quea de partía sea divertía.

*Los pejotas han pasado de bombas y han ido direstamente a por Henry.

Et.ta e la opsión suisida, pero oye, ayudado con los punto de iLeurodrama! y una fantát.tica suerte todo puede salir. Lo más probable e que la cosa degenere como se ha tratao en el punto anterió, pero si no

e el caso y todo sale bien, nada hará
IPUM!, el chow terminará de manera

normal y a Henry se lo llevarán
esposao, o nuna bolsa de plástico.

PERSONAJILLOS DE TÓ ET.TE SINDIOS

*HENRY DÍCULO GUTIERRES

Profesión: Artit.ta de la cansión frustraao

Cach. 3 Mañ. 5 Agu. 4 Per. 3 Lus. 8 M.o. 8 Güev. 5

Habilidades Físicas 4, Habilidades Perseptiva 3, Habilidades de Conosimientos 5

Resistencia: Ya ves...

Resistencia a Sustansias: Pichafloja

Genio der crimen armao con una pipa, al que se laflojará el esfínter en cuanto las cosas se tuersan. Piensa huir con un helicóptero que le recojera desde el tejao del resinto antes destallar las bombas, que será vengativo pero no tonto.

*MERSENARIOS SIN ESCRÚPULOS

Profesión: Mersenarios

Cach. 6 Mañ. 7 Agu. 7 Per. 7 Lus. 6 M.o. 8 Güev. 8

Habilidades Físicas 6, Habilidades Perseptiva 7, Habilidades de Conosimientos 6

Resistencia: Cuadrao

Resistencia a Sustansias: Jodeeeeeer...

Irán ekipaos con lo que te parezca oportuno, pero lo normá e una pipa y una Uzi.

*SEGURATAS DE LA ORGANISACIÓN

Profesión: Segurata Leurobisión

Cach. 8 Mañ. 4 Agu. 7 Per. 3 Lus. 3 M.o. 4 Güev. 4

Habilidades Físicas 6, Habilidades Perseptiva 3, Habilidades de Conosimientos 3

Resistencia: Cuadrao

Resistencia a Sustansias: Shicolait

Seguratas casen su trabajo como buenamente pueden, y que serán má o meno profesionale según el individuo y la peligrosidá la situación.

*LEUROFAN TÍPICO

Profesión: Los Leurofanses tienen tó tipo de profesióne

Cach. 6 Mañ. 7 Agu. 3 Per. 6 Lus. 8 M.o. 8 Güev. 2

Habilidades Físicas 5, Habilidades Perseptiva 6, Habilidades de Conosimientos 7

Resistencia: Mierdatio

Resistencia a Sustansias: Esponja

Ded.de el que asiste al espestáculo por que le pilla serca, hat.ta la loca hit.terica que no se pierde niuna edición. Su peligrosidá e nula, pero argún xulo siempre hay.

*ARTIT.TA LEUROBISIÓN

Profesión: Cantante, acróbata y humorit.ta

Cach. 4 Mañ. 7 Agu. 6 Per. 8 Lus. 6 M.o. 3 Güev. 4

Habilidades Físicas 5, Habilidades Perseptivas 8, Habilidades de Conosimientos 7

Resistencia: Cachillas

Resistencia a Sustansias: Farrero

Los países llevan tó tipo de representant.te al concurso: profesionale de la cansión, estrafalarios humorit.tas, famosos ganaores de concursos televisivos... tó vale para llevarse er premio a su país, y selebrá allí la edición del prosimo año.