



M I L I K K

Un puente lejano

Este módulo está ambientado en el hipotético (je,je) cuartel de un Regimiento Mixto de Ingenieros que consta de un Batallón de Zapadores y otro de Transmisiones situado en cualquier localidad del estado español que el árbitro desee. Los personajes de los jugadores pueden estar cumpliendo su servicio militar en el mismo o haber sido destinados a él con el fin de realizar un cursillo de Operador de Radio, etc... Los personajes de los jugadores formarán parte de la Compañía de Destinos, y se recomienda que ocupen alguno de los siguientes destinos o servicios, con el fin de que estén relativamente juntos: Furriel, Cabo Cuartel, Cuartelero y Oficinista de dicha Compañía. El árbitro puede añadir un segundo Cuartelero o un Ayudante de Oficinista si el número de jugadores que van a jugar el módulo es mayor de cuatro. Por si hacía falta recordarlo, las reglas de MILI KK, el juego de rol aparecieron en el dossier del LIDER 33 (de nada).

por Jordi Cabau

Hoy es un día muy especial. Es miércoles. Mañana jueves es fiesta y el coronel del regimiento ha dicho que, todos aquellos soldados libres de servicio que lo soliciten, tendrán un pase de fin de semana que abarque desde la mañana del jueves hasta la noche del domingo.

Evidentemente si esto se aplicase al pie de la letra el cuartel quedaría casi vacío, cosa que está dispuesto a impedir el capitán Morales (a) "el Maño", que está de Capitán de Cuartel ese día (y no está dispuesto a que se escaquee ningún soldado si él puede impedirlo).

El objetivo de los jugadores será evitar cualquiera de las movidas que habrán ese día en el cuartel (algunas de ellas promovidas por "el Maño") con el fin de que no les quiten el pase de fin de semana. Hay que resaltar una cosa: ese día amanece completamente nublado, amenazando constantemente una lluvia torrencial anunciada por el hombre del tiempo la noche anterior. Durante todo el día no sólo no lloverá si no que permanecerá nublado creando una sensación de agobio e inquietud en todo el personal militar que provocará algunas movidas más de lo habitual. Además, sobre las seis de la tarde, se deberán encender las luces del cuartel puesto que la luminosidad habrá descendido mucho, aumentando si cabe la sensación de opresión.

El capitán Morales se ha reunido esa mañana con tres de sus oficiales y suboficiales con los cuales tiene confianza, y que además comparten algunos rasgos (no los mejores) de su carácter. A continuación se detallan los sucesos (importantes o no) que suceden en el cuartel y sus inmediaciones ese día. Se adjunta también un

esquema del cuartel para que el árbitro sepa dónde situar cada suceso.

07:00 Diana. Es arriada la bandera en el mástil sobre la puerta principal.

07:10 Formar ante la compañía y pase de lista. Se informa que a las ocho hay que estar formado ahí mismo con el traje de gimnasia.

07:25 Ir formados a desayunar.

07:30 Mientras los soldados desayunan los respectivos suboficiales de semana, acompañados por los cabos cuarteles, revisan las camas de los soldados para ver si alguno no la hecho y, si así es, arrestarle una tercera imaginaria.

07:30 a 8:00 Se realiza el cambio de guardia.

08:00 Formar vestidos con el traje de gimnasia y pase de lista.

08:15 a 09:00 Gimnasia en el patio de armas impartida por el sargento Villanueva (a) "el Chuarcheneguer". Este tiempo es aprovechado por los cabos cuartel y los cuarteleros salientes de servicio para desayunar y limpiar sus respectivas compañías, labor que en circunstancias normales hubieran hecho los soldados.

09:00 a 09:30 Tiempo para ducharse. Al soldado encargado de las duchas (que también ha hecho gimnasia, algo nuevo para él) no le ha dado tiempo a encen-

der los calentadores, agua *muy fría*. En este momento los cabos cuartel y los cuarteleros entrantes toman posesión de su cargo, mientras que los salientes se visten para acudir a la instrucción.

09:30 Formar ante la compañía vestidos con el traje de faena, el chopo y las trinchas para practicar la instrucción en el patio de armas. Se pasa lista.

09:45 a 10:30 Instrucción de desfiles. El capitán Morales observará desde la puerta del cuerpo de guardia de oficiales las evoluciones de los soldados.

10:30 a 11:00 Hora del bocata. Se reparten en cada compañía los bocatas que el cabo cuartel ha ido a recoger a la cocina... siempre y cuando los abuelos hayan dejado algo. Se abre durante media hora el Hogar por si alguien quiere tomarse algo.

11:00 a 12:00 Vuelta al patio de armas: instrucción de movimientos a cargo de cabos y primeros. Si un Pj es una de ambas cosas tiene un 90% de probabilidades de que le toque dirigir un pelotón. El capitán Morales y sus colaboradores se pasearán entre los pelotones observando los ejercicios.

12:10 Los soldados que tengan un destino serán enviados al mismo, el resto será puesto a realizar la limpieza del regimiento (dicha limpieza se hace los sábados por la mañana, pero Morales la ha adelantado porque según él "el próximo sábado no habrá nadie para hacerla").

12:50 Morales se paseará por las compañías para ver si ha sido llevada a cabo la limpieza correspondiente arresando, con o sin motivo, a unos cuantos soldados, cabos cuarteles y cuartereros. Uno de sus trucos favoritos consiste en dejar caer disimuladamente una cerilla al suelo y luego descubrirla ante el horror del correspondiente cabo cuartel.

13:00 Fajina. Se abre el comedor de tropa. Morales ha ordenado que se eche un poco de aceite de oliva en el agua que se ha utilizado para lavar las bandejas que contienen la comida de los soldados para que, cuando alguno de éstos coja la suya del montón, se le caiga con gran estruendo... pudiéndole meter una tercera imaginaria, además de quitarle el pase de fin de semana. "El Maño" dejará a uno de sus colaboradores en el comedor para que se encargue de los "soldados torpes" mientras él se va a comer.

13:10 Se abre el Hogar del Soldado, por si alguien quiere tomarse un café después de comer.

14:00 Se cierra el comedor de tropa y el Hogar del Soldado.

14:00 a 15:00 Sobremesa. La mayoría de soldados están en sus literas descansando y haciendo la siesta, es el momento aprovechado por Morales para enviar a sus hombres por las compañías arresando con más imaginarias a los soldados que estén echados encima de las literas con las botas puestas y tocando

los edredones, así como a los que se las hayan quitado (la forma correcta es estar echado con una pierna a cada lado de la cama o con los pies apoyados en el suelo al lado de la cama). Los colegas de Morales se pasarán una segunda vez por cada compañía para pillar desprevenidos a los soldados que crean que, porque ya se han pasado, no volverán a hacerlo.

15:10 Formar y pasar lista. Los soldados con destino serán enviados al mismo y el resto serán enviados en formación a una charla moral que el pater dará en el comedor de tropa (por sugerencia de Morales).

18:00 La charla y el horario de permanencia en los destinos finalizan, los soldados deben presentarse en sus respectivas compañías con el fin de pasar alguna revista o hasta que suene el toque de paseo.

18:00 a 18:30 "El Maño" ordena que se hagan dos tipos de revista: de taquillas y de chopos ¡a la vez!, se pasará lista para pillar a los que intenten escaquearse y la revista será pasada por los suboficiales de semana.

18:30 Toque de paseo. Uno de los colegas de Morales está en el cuerpo de guardia de suboficiales pasando revista a los soldados que quieran salir de paseo (y no dejando salir al 95% de los mismos por los más diversos motivos: pelo largo, uniforme sucio, etc...).

18:40 Se abre el Hogar del Soldado.

19:00 Toque de oración. Es arriada la bandera todo el mundo debe ponerse firmes y saludar mirando en dirección a la misma. "El Maño" se encargará de enviar a gente para que vigile el que nadie se salte dicha norma... y pobre del que lo haga.

19:05 a 19:30 *Movida* en los jardines del polvorín y puerta falsa.

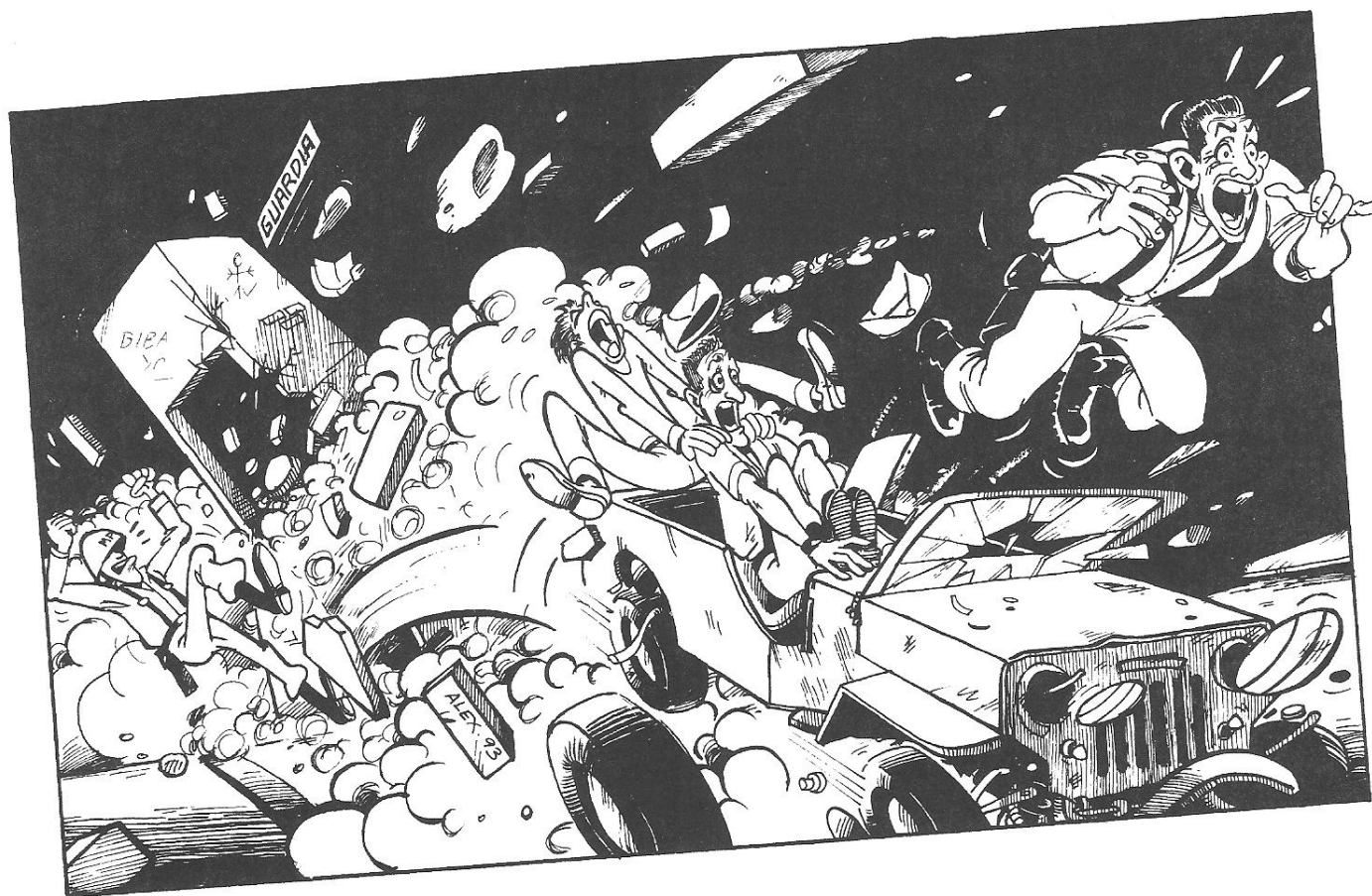
En los talleres, y durante la hora de paseo, un soldado gaditano amigo de los personajes intentará enseñar a un paisano suyo (el cual nunca ha conducido un jeep) a conducir un 88. Darán varias vueltas con el vehículo a los jardines que hay sobre el polvorín, mientras el copiloto le explica al conductor los principios del doble embrague, la reductora, etc... Si algún personaje pasa por allí cuando conducen el jeep, le invitarán a dar un "paseo". Luego, confiándose un poco más, decidirán ir hasta la puerta falsa y volver. Al tercer intento el conductor se hará un lío con los pedales y acelerará en lugar de frenar... embistiendo (a 15 Km/h.) la garita metálica que hay junto a la puerta falsa y provocando que el soldado que se hallaba de guardia junto a ella (y que los ha estado observando aburridamente durante todo el tiempo) se tuerza una muñeca al saltar para apartarse cuando se volcaba la susodicha garita. Ambos soldados serán recompensados con un mes de calabozo.

19:10 a 19:45 *Movida* en el patio de armas y puerta principal.

naípe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS
EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo



El soldado que se halla de puesto en la puerta principal es apedreado e insultado por un niño de doce años. El soldado pide ayuda a gritos y se presenta el sargento de la guardia acompañado por el cabo y seis soldados más. El niño los mantiene a raya a pedradas desde detrás del coche del coronel. Un intento por parte del sargento de acercarse al niño por sorpresa en plan comando ("Mirad y aprended, así lo hacen los de las COEs") fracasa estrepitosamente, resultando contusionado el sargento y arrestados cuatro soldados de la guardia por reírse. Una segunda maniobra, esta vez envolvente y dirigida por el teniente de la guardia, se ve coronada por el éxito, habiendo que lamentar sólo una baja: un soldado mordido por el niño. Mientras tanto un numeroso público militar se ha reunido en el patio de armas, frente a la puerta principal, observando el espectáculo de un niño de doce años manteniendo a raya a un teniente, un sargento, un cabo y seis soldados. Una vez reducido, el niño es llevado al cuerpo de guardia de oficiales y allí el teniente lo interroga para saber dónde están sus padres, el prisionero no sólo se niega a hablar si

no que ataca al teniente (le pega una patada en el tobillo) y consigue huir, haciéndose fuerte en el jardín de la capilla (bien provisto de piedras) y estableciendo un perímetro de seguridad (hasta donde llegan las piedras). El público vuelve a reunirse en torno al niño, y diversos intentos de mediación llevados a cabo por el pater fracasan. Una nueva maniobra envolvente llevada a cabo por el teniente vuelve a dar resultado y el niño es llevado al cuerpo de guardia de nuevo; mientras, una mujer se presenta ante el cabo de la guardia y le pregunta si han visto a un niño de tal aspecto y vestido de tal forma (es él). La mujer es llevada ante el niño: es su madre, ella explica que, desde que un jeep militar atropelló al perro de su hijo éste no desaprovecha la oportunidad de apedrear, insultar y morder a cuantos hombres vestidos de verde se le ponen por delante.

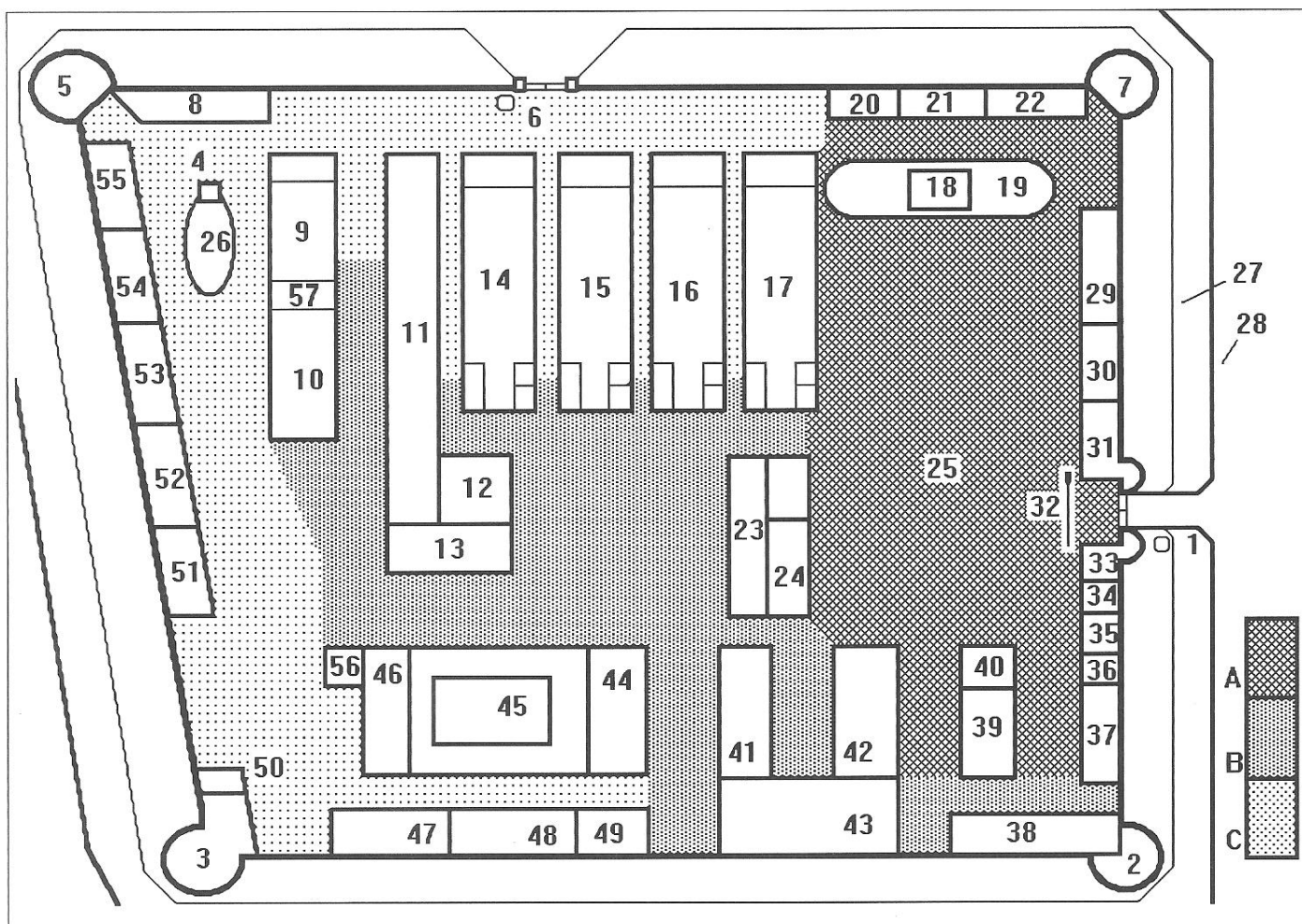
19:40 a 20:10 *Movida en la Compañía de Telefonía.*

Un soldado de origen canario se emborracha y empieza a llamar a su madre en voz alta, el cabo cuartel (que es amigo suyo) le pide por favor que se

calme y baje la voz, algunos soldados empiezan a maldecir su suerte por tener que quedarse ese fin de semana en el cuartel y empiezan a pegarles patadas a las taquillas y literas. "Chuarhene-guer" lo oye desde fuera de la compañía por una ventana y entra sigilosamente por la misma, arrestando a todos aquellos soldados que se encontraban en ese momento dentro de la compañía (y metiéndole un puro al cabo cuartel por no saber mantener el orden).

20:30 a 21:00 *Movida en el Hogar del Soldado.*

En el Hogar del Soldado un grupo de soldados que se hallan viendo un programa de aerobio en la televisión empiezan a aullar y gritar "¡Tía buena!", "¡Que poquito me queda!" y otras frases por el estilo. Los ánimos se calientan y empiezan a romper el cuello de las botellas de cerveza y beber directamente de las mismas, ensuciándolo todo. Un cabo 1º reenganchado informa al teniente de la guardia, el cual se persona en el lugar enviando a la prevención a todos los que se hallen presentes, salvo los soldados que se encargan del Hogar.



21:00 Apertura del comedor de tropa para la cena.

22:00 Se cierra el comedor de tropa

22:10 Se cierra el Hogar del Soldado.

22:30 Retreta. Los soldados libres de servicio acuden ante la compañía donde formarán para pasar lista y oír la lectura de los servicios del día siguiente.

22:30 a 22:45 *Movida* durante la retreta de la compañía.

Durante la retreta, pasada esa por el cabo 1º Requesens, que está de semana, un grupo de soldados de origen madrileño imitarán en voz baja su fortísimo acento catalán. Debido a que Requesens no es popular (ni siquiera entre sus paisanos) por su carácter ordenancista y reglamentario (de hecho es un gilipollas) otros soldados se sumarán a la broma, provocando las risas contenidas de sus compañeros. Lo que no saben éstos es que "el Maño" se pasea por detrás de las formaciones amparado en la oscuridad y fijándose en los rostros

de los soldados que hacen más ruido para, cuando esté a punto de finalizar la retreta, señalarlos y arrestarles tres imaginarias a cada uno (además de la pérdida del pase de fin de semana).

23:00 Toque de silencio. Todo el mundo, salvo los que están de servicio, debe de estar en su litera. El cuartelero le pasa las trinchas con el machete al primera imaginaria.

00:30 a 01:40 *Movida* en todo el cuartel.

El imaginaria despierta a toda la compañía: un soldado de la guardia le ha avisado que el oficial de la guardia quiere que formen todos fuera tal y como están. El cabo cuartel (en calzoncillos) ordena salir a formar a todo el mundo (en idem), una vez fuera los personajes pueden observar que el resto de compañías han hecho lo mismo, por medio de rumores se enteran de que ha desaparecido de su puesto uno de los soldados de la guardia, que han registrado el cuartel y no lo han encontrado. El cabo cuartel pasará lista de todo el personal presente y la enviará al cuerpo

de guardia. Después de media hora así formados, el soldado será hallado en el cuerpo de guardia durmiendo tranquilamente. Se trata del soldado Heredia (de raza gitana) que, después de haberse fumado dieciséis porros en el puesto, decidió que se iba a dormir. La bronca será fenomenal, pero el soldado alegará que tuvo un ataque de amnesia y no recuerda nada, siendo creído por el teniente de la guardia y enviado al botiquín para ser examinado (verídico).

01:45 El primer imaginaria cambia las trinchas con el segundo, puesto que durante la movida no ha podido hacerlo (le tocaba entrar a la una).

03:00 El segundo imaginaria se cambia con el tercero.

05:00 El tercer imaginaria despierta al cuarto.

06:35 El cuarto imaginaria despierta a los soldados que les ha tocado guardia y cocina.

06:45 El cuarto imaginaria despierta al



cabo cuartel y devuelve sus trinchas al cuartelero.

07:00 Diana. Es arriada la bandera en el mástil sobre la puerta principal.

07:10 Formar ante la compañía y pase de lista. Se informa que, los soldados que hayan solicitado el pase de fin de semana, pueden ir a recogerlo a las diez en el cuerpo de guardia de suboficiales.

07:25 Ir formados a desayunar.

07:30 a 08:00 Se realiza el cambio de guardia, "El Maño" y sus colegas se van del cuartel.

08:00 Formar vestidos con el traje de faena y pase de lista.

08:00 a 09:00 Limpieza de las compañías a cargo de los soldados dirigidos por los respectivos cabos cuartel.

09:30 Los soldados forman ante sus compañías, los suboficiales de semana entrantes pasan revista a las mismas y dan el visto bueno, cambio de cabos cuartel, cuarteleros y suboficiales de semana.

09:40 Toque de paseo, se rompen filas, empieza un día festivo. Todos aquellos personajes que solicitasen el pase fin de semana pueden ir a buscarlo al cuerpo de guardia de suboficiales... depende del árbitro que lo encuentren allí o no.

El cuartel

Las zonas sombreadas definen tres niveles de probabilidades de encontrar un mando en ellas: A alta, B media, C baja.

1. Puerta principal. Puesto de guardia.
2. Torreón sudeste. Puesto de guardia.
3. Torreón del palomar. Puesto de guardia.
4. Entrada al polvorín. Puesto de Guardia.
5. Torreón del polvorín. Puesto de Guardia.
6. Puerta falsa. Puesto de Guardia.
7. Torreón del lavadero. Puesto de Guardia.
8. Garage.
9. Compañía de Destinos.
10. Plana Mayor de Transmisiones.
11. Almacén de material de zapadores.
12. Oficinas de vehículos.
13. Taller electrónica.
14. Compañía de Telefonía.
15. 2ª Compañía de Zapadores y Sección de Máquinas.
16. Plana Mayor de Zapadores.
17. 1ª Compañía de Zapadores.
18. Capilla.
19. Jardines de la capilla.
20. Imprenta.
21. Taller (vacío).
22. Taller de armería.
23. Botiquín.
24. Biblioteca.
25. Patio de armas.
26. Jardines sobre el búnker del polvorín.
27. Alameda exterior.
28. Acera.
29. Residencia de suboficiales.
30. Bar de suboficiales.
31. Cuerpo de guardia de tropa y suboficiales.
32. Barrera.
33. Cuerpo de guardia de oficiales.
34. Sala de banderas.
35. Servicios de oficiales.
36. Bar de oficiales.
37. Oficinas del cuartel.
38. Nueva residencia de suboficiales (en construcción).
39. Almacén de material de transmisiones.

40. Oficinas de transmisiones.
41. Comedor de tropa.
42. Hogar del Soldado.
43. Cocina.
44. Vestuarios de la piscina.
45. Piscina.
46. Gradas.
47. Servicios de tropa.
48. Duchas de tropa.
49. Sala de calentadores.
50. Transformadores y equipo electrógeno.
51. Taller de carpintería.
52. Taller de vehículos.
53. Almacén de recambios de automóviles.
54. Taller de radio.
55. Taller de telefonía.
56. Emisora de radio.
57. Compañía de Radio (planta superior).

Personajes no Jugadores

Capitán Antonio Morales (a) "el Maño"
Velocidad: R
Ataque: Agobiar.
Músculo 3, Intuición 5, Cerebro 3, Personalidad 5, Educación 3.
Habilidades: Instruir C, Mando D, Manejo de Chopo C, Agobiar D, Conocimiento del Cuartel D, Detectar Escaqueo D, Escaqueo E, Maldecir E.

Sargento Diego Villanueva (a) "el Chuarcheneguer"
Velocidad: MR
Ataque: Ordenar (múltiplos de diez) flecciones.
Músculo 5, Intuición 5, Cerebro 1, Personalidad 4, Educación 3.
Habilidades: Artes Marciales E, Deportes D, Instruir C, Mando D, Marsialidá E, Detectar Escaqueo C.

Resto de Personajes
Tratar según el Bestiario (ver LIDER 33). ◆

SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!
Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades.

Figuras, complementos, revistas y fanzines.

Patrocinadora de club Andelkrag.

Venta por correo.

Situada en c/. DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Linia roja) y Virrei Amat (Linia azul)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal