



M I L I K K

Desmadre sexual de una noche de verano

El servicio de las armas es algo duro y arriesgado. Una tarea que exige mucha dedicación, un total desprecio hacia la vida propia (y en muchos casos las ajenas), y una gran capacidad de sacrificio. Hay que estar alerta en todo momento, ya que no se sabe cuando va a llegar el momento de actuar. La ocasión te puede pillar tanto dentro como fuera del cuartel. Y es que hay permisos que matan...

por Ricard Ibáñez

Aventura oficial para MILIKK (juego completo aparecido en el LIDER 33) destinada a un grupo de 3 a 5 Pj de grado veterano o abuelo. Todos ellos deben pertenecer al mismo destino o acuartelamiento.

Introducción

Verano de 19... (y pico) Tras unas agotadoras maniobras, están a punto de concederse los pases de paseo. Pases que los Pj, que comparten apartamento, están esperando como agua de mayo para darse una juega por todo lo alto. Desde las seis de la tarde del domingo hasta las seis de la mañana del lunes hay 12 h. para pasarlo bien...

1. Dale una galleta al perro...

El pase en los bolsillos y vestidos de bonito, solamente un obstáculo se interpone entre ellos y la libertad: el Capitán Cocullo (alias el Capullo), un borde de mucho cuidado que cuando está de malas mira el aspecto de los soldados con lupa. Y hoy no está de malas. Hoy está de peores...

Los Pj deberán pasar una tirada de Marsialidá a Dificultad 7 para superar la atenta mirada del susodicho Capullo (perdón, Cocullo). A los que no lo consigan se les negará la salida aduciendo cualquier chorrada (pelo demasiado largo, zapatos sucios, uniforme arrugado o simplemente falta de marcialidad al caminar). Deberán subsanar su aspecto antes de las ocho de la tarde, en caso contrario se quedarán en el cuartel y sin salir. Por cierto, Capullo (Perdón, Cocullo) sonríe con todos sus dientes (cariados) mientras lo dice. Una tirada de Psicología Militar a nivel 1 hará que los Pj se den cuenta que se han convertido en su distracción para el fin de semana, y que lo tienen muy crudo para que Cocullo (perdón, Capullo) les deje salir. Por supuesto, nada les impide buscar un método alternativo para salir (desde enrollarse con Pepe "Er porretas" que está de plantón en la puerta de camiones hasta rebajar el whisky de Capu.. Cocu.., ¡bueno, dejémoslo! con un laxante especialmente fuerte,

previamente escaqueado de enfermería, que les permita salir sin sufrir la rigurosa revista del capitancete, que por indisposición se encuentra encerrado en los lavabos.

Capitán Cogullo (El Capullo)
Apariencia: Cara de capullo con bigote.
Velocidad: L
Ataque: Agobiar
Músculo 2, Intuición 4, Cerebro 2, Personalidad 4, Educación 2
Habilidades: Detectar Escaqueo 4, Mando A

2. La bestia parda ataca de nuevo

Ya en su apartamento, y más alegres que unas castañuelas, los Pjs se arrancarán el disfraz de romano para cubrirse con las pieles de siempre. Asimismo harán recuento de la pasta que tienen entre todos: 55.763 ptas, suficientes para un fin de semana decentillo. Ese es el momento en el que la desgracia aporrea su puerta: Señá Paca, alias "La gaseosa", casera y propietaria del apartamento, viene a cobrar por las buenas o por las malas, el dinero que le deben los Pj, que asciende precisamente a 55.000 ptas... con lo que puede ser el fin de la fiesta antes de que empiece. Esperemos que la fecunda mente de los Pj piense algo... y pronto, porque al grito de ¡*Sé que estás ahí, capullos!* la vacaburra esa está a punto de echar la puerta abajo. Básicamente, tienen dos alternativas: salir a escape del apartamento o enfrentarse a tan gentil damisela (113 kg. de peso, casi 2 m. de altura y cabeza de brontosaurio).

Lo primero es un pelo difícil (la única salida es por la ventana, y son siete pisos de caída libre... claro que siempre se puede hacer una tirada de Deportes a nivel 10. Caso de conseguirse (siempre hay milagros) el Pj en cuestión conseguirá realizar una serie de complicados y arriesgados ejercicios acrobáticos de balcón en balcón y de toldo en toldo, para terminar aterrizando en una silla de la terraza del bar de la esquina a tiempo de pedir una cervecita helada y unas bravas. En caso de fallar...

bueno, el Pj terminará abriendo un nuevo boquete en la acera (que el municipio podrá aprovechar para plantar un nuevo platanero, aumentando así el espacio verde la ciudad). Aparte de haber contribuido de esta manera al civismo urbano, el Pj sufrirá 2D10+5 fracturitas y contusiones varias, y permanecerá el resto de la mili en un precioso hospital, militar, por supuesto.

La otra solución es agarrar al toro por los cuernos y enfrentarse a las iras de "la gaseosa". Según el humor y la capacidad de los Pj, el enfrentamiento puede resolverse con una tirada de Artes Marciales (*¿zemo perro de la guerra, máquina humana de matá!*) hasta una tirada de Morro (*mire usté, señá Paca, que teníamos er dinero, pero aquí al compa se le puso enferma la mamaita del arma y hubo que gastarlo en medizina...*), pasando por una Lameculos (*¡Slurps, slurps!*) o incluso de Ligar si alguno tiene bastante estómago para ello. (...no es verdá vacaburra mía, que con esos ojitos tuyos de cerda a medio degollar...). El nivel de Dificultad queda a consideración del DJ, pero puede ser bastante altílo. En caso de Pifia, la buena Señá Paca puede responder con su golpe favorito: la sutil patada güe-vera salvaje, previo estruje de los imbéciles que corran por ahí. Si no encuentra el dinero pronto, su siguiente paso será colgar a los Pj que pueda pillar por la ventana, agarrándolos por un tobillo, y sacudiéndolos mientras les exige amablemente la guita... Si esta no aparece y la señora abre la mano... Bueno, ya hemos hablado de las consecuencias de un vuelo sin escalas apartamento/suelo.

Perder la pasta a manos de la señá Paca puede suponer la pérdida de 15 puntos de Moral, si no se pasa una tirada de Aguante.

Señá Paca (La Gaseosa)
Apariencia: Hulk Hogan con menos pelo.
Velocidad: CL
Ataque: Buitrear la pasta
Músculo 5, Intuición 3, Cerebro 3, Personalidad 3, Educación 1
Habilidades: Detectar Escaqueo A, Exprimir Lorchos D



3. Jamancia

Con la pasta en el bolsillo o sin ella, las penas, con pan, son menos. Así que es posible que los Pj anden buscando un sitio donde matar er gusanillo. Una exitosa tirada de Detectar Bareto Guay a nivel 4 permitirá a nuestro avezado grupo encontrarse con un Restaurante/Buffer libre con un flamante letrero en la puerta que dice: *Coma todo lo que quiera y pueda por 500 ptas. Entre primero, pague después.* Un auténtico sueño para los endurecidos estómagos de los Pj, curtidos por el rancho del cuartel y el tintorro de la cantina. El interior del restaurante es correcto, ni muy lujoso ni muy cutre, los platos están bien y son abundantes: ensalada alemana, costillas de cordero, croquetas, paella, tortilla de patatas, arroz tres delicias, roas-beaf, patatas fritas, estofado de ternera, pollo al horno, besugo en su salsa, frutas, helados, repostería variada, etc, etc, etc.

En mitad del banquete, cuando estén comiendo a dos carrillos, una tirada de Intuición a nivel 5 les hará darse cuenta de dos cosas. (1) Teniendo en cuenta lo tirado del precio, hay asombrosamente muy poca gente en el local. Y (2), hay un par de camareros con aspecto de primos del Rambo que no les quitan ojo de encima, murmuran entre ellos y parecen estar de bastante mal humor. Será entonces (y solo entonces) cuando sus ojitos se fijen en un cartel, idéntico al de la puerta, pero con unas letras pequeñas pequeñas al pie: *Oferta válida solamente al mediodía y entre semana. Noches y festivos, 5.000 ptas cubierto.* Es posible que un par de gotas de sudor frío perlen sus frentes, en especial si se asoman en ese momento y se fijan en un pobre tipo que está argumentando muy educadamente que se pensaba que la oferta era válida también por la noche. Con una risa demencial, que no tiene nada de humano, los primos del Rambo lo agarra-

rán por el pescuezo y lo llevarán a patadas a la cocina, donde se oirá al poco un aullido infrahumano... Poco después saldrán los camareros con una nueva bandeja de estofado recién hecho.

Cómo se salgan los Pj de este nuevo entuerto es cosa suya. Pueden ser útiles tiradas de Morro (*¿Zomo der miniterio de zanidá y ze lez va a caé er pelo, amigo!*) hasta de Deportes (especialidad, 100.000 m. lisos), pasando por una de Escaqueo (*verá, ese amigo nuestro que ha ido al water, es el que paga, ¿sabe?*). Por cierto, la ventana del WC está adornada con unos hermosos barrotes de hierro colado, y a juzgar por los restos humanos, también está electrificada.

Camareros primos del Rambo

Apariencia: Cara de capullo con bigote.

Velocidad: ML

Ataque: Je, je, je

Músculo 5, Intuición 2, Cerebro 1, Personalidad 2, Educación 1

Habilidades: Detectar Escaqueo A, Cocina 2

4. Bebercio, Folleteo y argo má.

Con el estómago lleno, e independientemente del estado de los bolsillos, se impone ahora tomar un par de copichuelas en algún antro más o menos majo. Nueva tirada de Detectar Bareto Guay a nivel 5 para localizar un local en condiciones. Así los Pj se encontrarán con una disco/bar de bastante buena pinta, ante cuya puerta está plantado, como si de un pino piñonero se tratase, un segurata/cara de perro, que a no ser que los Pj tengan una pinta más o menos rara (ropa especialmente extravagante, o pelo de colores) les dejará pasar sin dirigirles nada más que una ligera mirada de asco.

El interior está hasta los topes, la música a toda pastilla, la pista llena de yogurcitos y los sillones de los reservados cubiertos de cuerpos entrelazados. Además, la iluminación del local está tan matizada que los camareros van con linternas. Los cubatas (de garrafa) van a cuatrocientas pelass, el costo de los camellos a 500 el talego y las mamaditas de las profesionales de la barra a 3.000. Si uno desea hacérselo con las aficionadas... bueno, tendrá que currárselo. Si los Pj quieren primero tomar unas copas, aplicar la regla de alcohol que se encuentran en la pág. 41 del LÍDER 33.

Entablar comunicación con alguna de las nenas que allí se encuentran requerirá el uso y el abuso de gesticulaciones y de mímica, ya que la música impide un diálogo correcto; o bien unos pasitos de baile



con frotamiento guevero incluido (tipo Michael Jackson). Una tirada de Personalidad a nivel 3 permitirá realizar con éxito cualquiera de las dos acciones, llamando la atención de alguna de ellas. La afortunada se elegirá al azar, ya que la oscuridad reinante impide fijarse bien en un espécimen concreto. Así que lanzaremos 1D10 para ver qué tipo de nena le ha tocado al don Juan de turno: (Los resultados no pueden repetirse)

1: Niña pija, bastante tonta, cocida de cubatas. Se dejará meter mano con bastante facilidad, y una tirada de Ligar a nivel 8 permitirá tirársela con toda impunidad en los lavabos de la disco. En mitad del polvo se le escapará que es hija de un Coronel, lo cual puede provocar un ataque agudo de pitopausia a su amoroso amante... En especial cuándo el ordenanza (un volunta facho de pistola al cinto) se presente en la disco para llevar a la niñita de vuelta a la colonia militar.

2/3: Maruja pasada de vueltas, pero aún de bastante buen ver. Intenta desesperadamente ponerle cuernos a su marido porque sabe de muy buena tinta que el muy cabrón la engaña y, válgame Dios, que al fin y al cabo ella aún es joven y su cuerpo tampoco está tan mal y se va a enterar ese cabrón que le voy a poner unos cuernos que va a tener que entrar por la puerta de lado... Si el Pj en cuestión es capaz de aguantar el tipo (e ir pasando los kleenex) mientras la señora le suelta el discursito y el moco la Maruja en cuestión lo hará suyo, allí mismo, en los sillones de la

disco... con la consiguiente intervención del segurata/caraperro.

4/5: Teutona tetuda, siempre sonriente. El Pj deberá gritarle a la oreja sus intenciones (pasando una tirada de hablar Guiri a nivel 5). Si el Pj consigue entenderse con ella la chica dirá algo así como *Ja, ja, tu spanisch macho, tu frollarme bien frollada*. La siguiente escena tendrá lugar en la furgoneta de la alemana. Por cierto, los remeños de ella harán que el freno de mano salte, precipitando la furgoneta cuesta abajo hasta el Mac Donalds más cercano, incrustándose dentro y atrayendo la curiosidad de la pareja de PM más cercana.

6/7: Chica progre, comunista y revolucionaria. Va descalza, lleva una boina roja en la cabeza y tantos pins de Che Guevara que la chupa le serviría de armadura. Será imposible ligar con ella a no ser que una tirada de Intuición a nivel 10 le haga ver de qué va su rollo, y empiece a largarle un discursito en pro de la revolución Maoista, la decadencia de la civilización occidental y la importancia histórica de la toma del Palacio de Invierno. Esto le permitirá pegarse el polvo padre en el descampao de la esquina (entre aullidos de placer y consignas revolucionarias... que pueden llamar la atención de un grupito de fachas que corren por ahí en pie de guerra.

8/9: Pandillera, con pendiente en la nariz y pelo teñido de verde. Cualquier intento de ligar con ella será recibido con un *lár-gate, microbio*, a no ser que el Pj realice algo espectacular (Por ejemplo, partirle la cara al segurata/caraperro, mear encima del

mostrador o beberse quince cubatas seguidos sin pestañear). En ese caso, y al grito de ¡que guay, tío, tu si que sabes hacer alucinar a una tía! lo arrastrará hasta un piso guarrrísimo, una auténtica leonera en la que follarán como idems... el problema es que es un piso okupado, y a primera hora de la mañana se presentarán los polis para proceder al desalojo.

10: Caribeña guapísima, podría ser Top model y es posible que lo sea. Hierática, fría y arrogante, se encandilará con el Pj si éste sabe hacerla reír (tirada de Ligar, nivel 6). La muchacha se llevará al afortunado, a bordo de un testarrosa, hasta un chalet de ensueño de las afueras de la ciudad, donde harán el amor en un Yacucci... Por cierto, la chica tiene tanta pasta porque es la querida de un narcotraficante colombiano, que puede que se presente en cualquier momento...

Segurata/Caraperro

Apariencia: Cara de capullo con bigote.

Velocidad: MR

Ataque: "Te voy a masticar los higadillos"

Músculo 5, Intuición 3, Cerebro 1, Personalidad 3, Educación 0.5

Habilidades: Artes marciales C

Amigos, vecinos, policía y demás ralea

Apariencia: Variable, pero siempre hostil.

Velocidad: R

Ataque: Variable, pero de atroces consecuencias

Músculo 3, Intuición 4, Cerebro 2, Personalidad 2, Educación 1

Habilidades: Diversas y peligrosas para la salud de los Pj.



Conclusión

La idea de este módulo es que la cosa se desmadre a partir de que los Pj entren en la disco, que cada uno empiece a buscarse la vida por separado, con los marrones que ello implica. No caigas en el error de arbitrar a cada Pj por separado: Mételes a todos en el follón y dirige tu atención, unas veces a uno, otras a otro, mientras sus compañeros se mean de risa. Todo ello tendría que terminar con una espectacular huida hacia el cuartel, perseguidos por una muchedumbre enfurecida y con los minutos para llegar a la hora contados.

Si los Pj consiguen volver al cuartel a la hora, y además habiendo ligado, ganarán cada uno de 1 a 3 puntos de Supervivencia, según su actuación, además de 15 puntos de Moral si consiguieron realizar un buen polvo. ♦