

JUDGE DREDD

INTERLOCK



JUDGE DREDD INTERLOCK

FREE RPG DAY 2017

by Starkmad

Siempre he sido muy fan de los comics de Judge Dredd. Y también de las películas, por que no decirlo. A lo largo del tiempo, han aparecido varios juegos oficiales sobre este universo. De todos ellos, el primero que llegó a mis manos fue la versión d20 system, un reglamento que nunca ha sido santo de mi devoción. Es por ello, que decidí hacer una adaptación con sistema Interlock.

Este documento contiene unas reglas muy sencillas para poder jugar Judge Dredd usando este sistema. Pero no es un juego completo, ni tampoco un libro de ambientación sobre Dredd: Necesitarás conocer o disponer de un libro que tenga el reglamento completo para poderlo usar. Cyberpunk 2020, Mekton Z o Interlock Unlimited sirven perfectamente. Con un poco más de esfuerzo podrías usar también Fuzion. Y también deberías conocer la ambientación, para lo cual hay una miriada de comics con los que informarse.

Anexo a este documento deberías encontrar también una ficha de personaje y una tabla para generar casos de forma aleatoria.

ATRIBUTOS, HABILIDADES Y PODERES PSIQUICOS

Los personajes se crean utilizando el mismo método que en Interlock, es decir: Se determinan los 9 atributos mediante tiradas o puntos, para luego repartir una serie de puntos entre habilidades según la profesión del personaje. Solo tienes que tener en cuenta algunos cambios:

Atributos Derivados

Los PJs tienen cinco atributos derivados que son Carga (CRG), Modificador de Daño (MDO), Iniciativa (INI), Resistencia al Daño (R. DAÑO) y Número de Salvación (N. SALV). Estos dos últimos se calculan igual que en las reglas originales, el resto es como sigue:

- **CARGA (CRG):** Un PJ es capaz de llevar sin penalización tantos kg como su TCO. En esta cifra no se incluye el equipo estándar del juez, (uniforme, armas y demás), sino que es para abarcar el peso extra. Pasada esta cifra y hasta tres veces su TCO, podrá llevar carga con un -3 a todas sus acciones. Más allá de esa cifra, quedará inmovilizado.
- **MODIFICADOR DE DAÑO (MDO):** Es igual al TCO dividido entre 3, redondeando hacia el entero más cercano. Se suma a los ataques cuerpo a cuerpo con o sin armas.
- **INICIATIVA (INI):** En combate, el orden de iniciativa se determina tirando 1d10+INI+Sentido de Combate. Es igual a la media entre REF y FRI redondeando hacia el entero más cercano. Todos los modificadores de iniciativa del Interlock original se aplican sobre este atributo.

Habilidades

La lista de habilidades ha sido simplificada para hacer el juego más accesible. Usa lo que venga indicado en la ficha, ignora el resto. A continuación se explican algunas habilidades nuevas:

- **LEY:** Mide el conocimiento de la Ley que tienen los jueces. Se puede emplear para intimidar a los delincuentes con la ristra de delitos de los que se les acusa o acusará si no se entregan pacíficamente. También para conocer procedimientos e historia de casos concretos relacionados con la aplicación de la Ley.

- **PILOTAR (DRON):** Manejo de drones cuyos controles sean versiones simplificadas o automatizadas de los vehículos que emulan. También abarca el uso de los sensores y otro equipamiento que puedan tener, así como de las armas que lleven.
- **PILOTAR (AV):** Esta habilidad se emplea para pilotar cualquier vehículo aéreo, que en esta ambientación es generalmente un aerodeslizador de empuje vectorizable, aunque también pueden encontrarse aeronaves convencionales.
- **PILOTAR (NAVE ESTELAR):** Habilidad sobretodo para la División Espacial, que abarca el uso de lanzaderas y otras naves capaces de viajar por el espacio.

Habilidades Psíquicas

Las habilidades psíquicas dependen de los atributos de INT y FRI. Es necesario tener un mínimo en ambos para poder despertar el poder psíquico en nuestro interior. Generalmente, los psíquicos de Judge Dredd son mutantes o gente expuesta a la radiación (por ejemplo los que viven cerca del muro), lo que suele conllevar el tener un trasfondo o pasado inusual.

Para crear un personaje psíquico, debe tener un mínimo de INT 5 y FRI 7. Los poderes pueden aprenderse hasta un nivel igual a INT/2, redondeando hacia arriba. Dado que la inteligencia no puede aumentarse fácilmente, la mayoría de los personajes tendrán un potencial psíquico fijo el resto de sus vidas.

Durante la creación, los poderes se compran a razón de 1 punto por nivel. Después de eso, para mejorarlos o aprender nuevos, se usan las reglas de experiencia estándar tratándolos como si fuesen habilidades con un modificador de dificultad de aprendizaje de 3.

Los poderes son los siguientes:

Bioescaner

Se emplea para detectar formas de vida, y si estás son inteligentes, también permite averiguar su estado de ánimo. Si se enfoca sobre un grupo, el resultado será colectivo y poco detallado, mientras que si se enfoca sobre un individuo, se pueden obtener lecturas más precisas. También se puede utilizar para detectar a otros psíquicos que estén usando sus poderes en ese momento. Para ello, debe superarse al oponente (u oponentes), en una tirada enfrentada de Bioescaner contra INT+FRI. El alcance del Bioescaner es igual a la FRIx20 del personaje en metros, y puede atravesar obstáculos ligeros tales como una pared, vehículos, etc.

Control Mental

Permite controlar a un individuo para obligarle a hacer lo que el psíquico quiera. Para ello debe superarle en una tirada enfrentada contra su FRI+INT. Si lo consigue, el sujeto obedecerá la orden que se le de durante un periodo de 1 minuto. Si se cambia de orden o se quiere mantener el control más allá de este tiempo, será necesario volver a tirar con el consiguiente incremento de fatiga. Hay que tener en cuenta, que obligar a alguien a hacer algo que vaya en contra de sus principios o a ponerse en peligro resulta mucho más complicado, acarreando una penalización de -3 a -6 a discrección del DJ. El alcance del Control Mental es igual a la FRIx20 del personaje en metros, y el psíquico debe tener a la vista al objetivo o saber exactamente donde está, (lo cual podría conseguir mediante una tirada de Bioescaner).

Precognición

Este poder permite predecir el futuro. Los jueces lo emplean para predecir crímenes, especialmente los de mayor impacto. Su uso es complejo: Se necesitan unos 5 minutos de preparación en los que el juez debe relajarse, y resultados aparecen al cabo de 10 a 20 minutos. La dificultad depende de lo que se busque: Si el psíquico quiere una perspectiva general, la dificultad será muy alta, mientras que si se centra en algo, será más baja. También depende del tiempo: Cuanto más lejos, más difícil. Según el resultado, se obtienen más o menos detalles, pero en general los precog ven el futuro como imágenes y escenas que no siempre tienen interpretación directa. El uso de este poder cansa mucho, gastando el doble de fatiga y obligando a hacer una tirada de aturdimiento al acabar.

Proyección

La proyección astral permite alcanzar otros planos de existencia, aunque la interacción con ellos es limitada. Generalmente se emplea para vigilar entes dimensionales que puedan entrar en nuestro mundo. La proyección empieza con una dificultad 10 que se va incrementando en 5 puntos cada media hora. El éxito permite permanecer en esa otra dimensión. El fracaso nos expulsará y la pifia además lo hará violentamente dejando al psíquico inconsciente durante 1d6 minutos. La dificultad puede incrementarse si hay entes hostiles alrededor de la víctima, a discrección del DJ. La proyección astral consume tantos puntos de fatiga como nivel de poder cada media hora.

Telepatía

Lectura y proyección mental, que permite averiguar los pensamientos de otro o transmitirlos. Si el objetivo es consciente de la acción y no se resiste, el éxito es automático. Si no es consciente pero no hace nada por oponerse, la dificultad es 15. Si se opone, deberá

superarlo en una tirada de INT+FRI. Tiene un alcance de FRIx20 metros, y además es necesario tener contacto visual o saber con precisión donde está el objetivo, (lo cual puede conseguirse mediante un Bioescaner).

Telequinesis

La mente sobre la materia. Permite no solo mover objetos, sino también alterar la temperatura, afectar campos magnéticos e incluso realizar variaciones a nivel molecular. Debido a que esta habilidad incide directamente sobre las fuerzas físicas de la naturaleza, es necesario comprenderlas antes de poder hacer nada mínimamente complejo. Ello vendrá reflejado con un conocimiento mínimo de 3 en otras habilidades, incluso del tipo Experto si fuese necesario. La dificultad es variable: Cuanto más compleja sea la tarea y/o a mayor distancia, más difícil será. El alcance máximo está limitado a FRIx20 metros.

Usando Poderes Psíquicos

Los poderes se usan con FRI y normalmente los psíquicos se quitan el casco antes de hacerlo, ya que puede interferir en su uso. Esto puede tener que ver con la necesidad de concentrarse en puntos concretos para lo cual hay que usar los cinco sentidos.

A menos que se indique lo contrario, cada vez que se use un poder, el personaje acumula tantos puntos de fatiga como nivel de poder tenga menos su MTC (con un mínimo de un punto); independientemente de si tiene éxito en su uso o no. Estos se representan en el recuadro de Constantes Vitales tachando las casillas con una raya en vez de una 'x'. Si sacamos un 10 en la tirada y el dado explota, se anota un punto más de lo habitual para representar la fuerza superior que se ha desencadenado. Si sacamos un 1, el poder no tiene efecto o tiene un efecto contrario a lo deseado.

Es posible sobrecargar un poder para potenciarlo mediante un esfuerzo extremo. Por cada punto de fatiga adicional añadido a su uso, se suma un +1 a la tirada, sin límite. Esto podría dejar exhausto al personaje e incluso matarlo.

Cada vez que se acumula fatiga, hay que realizar una tirada de aturdimiento estándar. Perder 8 o más puntos de fatiga de golpe dejará al juez automáticamente inconsciente durante 3d6 minutos, a menos que esto ocurra en un estado Mortal 0 o superior, en cuyo caso además de inconsciencia podría morir, debiendo hacer la tirada contra su Número de Salvación correspondiente.

La fatiga se recupera a razón de 1 punto cada 10 minutos en los que no se usen poderes o habilidades que dependan de la Inteligencia.

CREANDO UN JUEZ

Este reglamento está pensado para jugar con jueces de calle o psíquicos. Lo primero que debe decidir el jugador, es cual de los dos quiere interpretar. Si elige psíquico, deberá ajustar sus puntuaciones de INT y FRI. Si no puede, deberá llevar un juez normal.

De todas las opciones que existen para determinar los atributos, se recomienda lanzar 9d10, sumar los resultados entre sí, y repartir el total entre los atributos, con un mínimo de 2 y máximo de 10. El total de la tirada no puede ser inferior a 45. Si fuese el caso, se sube hasta 45: El departamento no quiere mediocres en sus filas. Calcula los atributos derivados según lo explicado antes.

Los jueces solo tienen una clase o profesión: Juez. Poseen 10 habilidades de clase (marcadas en negrita en la hoja de personaje), más 2 habilidades de especialización a elegir libremente, (si son psíquicos, estas dos habilidades deberán ser obligatoriamente dos poderes). Reparte 45 puntos entre ellas, al coste de 1 punto por nivel. Ninguna puede tener un valor inferior a 2 y superior a 7, con excepción de Ley que debe tener un mínimo de 3. No olvides los límites máximos de INT/2 para los poderes psíquicos.

Después suma tu INT+REF. El total son puntos libres que puedes distribuir entre cualquier habilidad a tu elección que no sean las de clase ni especialidad. El máximo para estas habilidades es 3. Si tu personaje es psíquico, puede comprar un poder extra adicional en este paso.

Para terminar, anota el nombre de tu juez en su placa. No te preocupes por el equipo o las armas: Está ya todo anotado en la ficha de tu personaje. Coge tu Lawmaster y sal a imponer la Ley en la ciudad.

EQUIPO Y REGLAS

A continuación se describe el equipo especial con el que cuentan los jueces de calle y como emplearlo a nivel de reglas. Los psíquicos podrían tener alguna ligera variación, pero a efectos de juego no se tiene en cuenta a menos que sea relevante para la partida.

Placa

Es obvio, ¿no? La placa representa tu autoridad y te identifica ante los demás. Se lleva colgada de la pechera en el lado izquierdo y siempre es perfectamente visible.

Uniforme

El uniforme de servicio, que cuenta con protecciones añadidas. Cabeza y torso están protegidos por casco y sendas hombreras. El casco tapa el rostro del juez y es importante saber que además puede interferir con el uso de poderes psíquicos. Todo el conjunto tiene tratamiento contra abrasiones para proteger al juez ante caídas y accidentes en su Lawmaster.

Lawgiver Mk II

Esta es la arma principal de todo juez. Se trata de una pistola con munición mutable selectiva codificada genéticamente, de modo que solo puede ser utilizada por el juez para la que haya sido autorizada. Si alguien no autorizado la empuñase, explotaría automáticamente causando 4d6 puntos de daño.

El modelo presentado aquí es el tradicional, sin fuego automático. Un juez siempre lleva consigo 5 cargadores de 30 balas, aunque lleva otros 5 su moto por si acaso. En total hay 6 tipos de munición, que se eligen mediante una orden oral o selector. La munición no se puede combinar: Por ejemplo, no se pueden mezclar balas perforantes y guiadas.

- **ESTANDAR (SE):** Una bala normal y corriente que se dispara como en cualquier otra pistola.
- **PERFORANTE (AP):** Divide el blindaje del objetivo entre 2, pero hace menos daño. Si el objetivo no lleva blindaje o el objeto es muy blando, esta bala puede atravesarlo y alcanzar lo que haya detrás.

- **REBOTE (RC):** La bala se puede disparar haciendo que rebote en una esquina, de forma que es posible atacar a un objetivo con línea de tiro indirecta. Esto eleva la dificultad normal del disparo en +10.
- **INCENDIARIA (I):** Es una bala que además del daño por impacto, hace daño de calor y puede prender fuego al objetivo. Por defecto, hace 1d6 de daño durante 1d6 turnos, y a cada vez hay una probabilidad variable de prender fuego (pasando a usarse las reglas por quemaduras a partir de ese momento). Esta posibilidad es una mera tirada de suerte lanzando 1d10, y la probabilidad la determina el DJ en función del material. Generalmente, un disparo contra un combustible arderá de forma automática... eso sí no provoca una explosión o deflagración masiva.
- **ALTO EXPLOSIVO (HE):** Se trata de una granada en miniatura que explota afectando a todos los objetivos en un radio de 2 metros. El daño se aplica en dos localizaciones adyacentes.
- **GUIADA (HS):** Munición guiada por calor. Es necesario apuntar durante una acción antes de disparar, y debe ser a una fuente de calor (que puede ser perfectamente el cuerpo humano). Se consigue de esta forma un +4 en la precisión del arma, por lo que alcanzar órganos vitales o mecanismos es más fácil. El alcance de la munición guiada se ve reducido a 25 metros.

Otras Armas

Además de la Lawgiver, todos los jueces llevan lo siguiente:

- **GRANADA DE GAS LACRIMÓGENO:** Una granada que se expande en un área de unos diez metros provocando picor de ojos y tos. En principio no es letal, pero a la larga puede serlo. Se usa para dispersar a las multitudes.
- **CUCHILLO DE BOTA:** Un sencillo cuchillo enfundado en la bota. El segundo valor de daño es por apuñalamiento, en cuyo caso el cuchillo atraviesa blindajes dividiendo su valor entre dos, (como si fuese AP pero sin reducción de daño).
- **WIDOWMAKER 2000:** Es una escopeta de corredera que también puede dispararse mediante fuego automático. Puede usar dos tipos de munición: Estándar (SE) con un daño de 6d6 y Alto Explosivo (HE) con un daño de 6d6 en 5 metros (haciendo daño en tres localizaciones adyacentes). También puede lanzar granadas lacrimógenas para incrementar el alcance. La Widowmaker va en la moto del juez, y solo se usa en casos de extrema necesidad.

- **PORRA DAYSTICK:** Una porra estándar para combate cuerpo a cuerpo. Por defecto va en la moto del juez.

Equipo Estándar

En su cinturón, los jueces tienen a su alcance el siguiente equipo:

- **MEDIPACK:** Un pequeño botiquín con el que poder realizar primeros auxilios, que incluye también analgésicos para paliar completamente el dolor en caso de emergencia.
- **LLAVE MAESTRA ELECTRÓNICA:** Una llave que abre todas las cerraduras electrónicas de Mega-City One. Asume que siempre tienen una orden de registro. Al fin y al cabo, son jueces, jurados y verdugos.
- **MEDIDOR DE POLUCIÓN Y RADIACIÓN:** Este objeto actúa de forma pasiva, avisando cuando los niveles de polución o radiación en el medio ambiente sean nocivos para la salud, en cuyo caso el juez deberá llevarse consigo el equipo anti-radiación y respirador que lleva en su moto (ver más adelante).
- **BIRDY:** Se trata de un detector de mentiras que emite un sonido acústico cuando el sujeto miente. Tiene una eficacia de 9 sobre 10 en una tirada de 1d10, aunque si el sujeto interrogado tiene la habilidad de Persuasión y Labia, se resta del mismo. Por ejemplo, si su habilidad es de 3, la eficiencia del Birdy bajaría a 6.
- **LOCALIZADOR GPS:** Localiza al juez en todo momento. Dentro de Mega-City, se enlaza con los repetidores del distrito y tiene un alcance total. Fuera de ella, o en zonas aisladas, (como subterráneos por ejemplo), su alcance máximo es de 10 km. Si no llega al repetidor, su localización se perderá o solo podrá ser obtenida dentro de ese radio de 10 km.
- **ANALIZADOR DE SUSTANCIAS:** Empleado para identificar drogas, combustibles y otros elementos peligrosos. Tiene una eficacia de 9 sobre 10 en una tirada de 1d10. Si la sustancia está en la base de datos de la policía, el analizador la identificará. De lo contrario, dará su composición.
- **ORDENADOR DE MUÑECA:** Es un comunicador que permite hablar por radio, así como controlar la Lawmaster a distancia y acceder a las funciones de su computadora. Gracias a esto, también sirve para acceder a los ordenadores de Justicia.
- **ESPOSAS:** Un juego de esposas para detener a los individuos. Hay dos juegos más adicionales en la moto.

Lawmaster

Esta motocicleta es el principal medio de transporte de los jueces. Se podría describir como el híbrido entre un tanque y una roadcruiser, con un motor monstruoso, ruedas de camión, blindaje y armamento pesado. Además lleva una unas cuantas funciones extra junto con equipo y municiones adicionales.

La computadora integrada tiene INT +2 a efectos de juego. Es capaz de conducir la moto con una habilidad de +2 y a velocidad de crucero como mucho. En general solo sirve para hacer trayectos rectos y maniobras sencillas, no permite una conducción avanzada. Además de eso, está totalmente integrada con la red táctica del departamento de justicia, lo que permite al juez acceder a sus bases de datos como si tuviese una habilidad de +5, o a otras bases de datos de carácter privado con un +2.

Posee un sistema IFF integrado en el control de tiro para discriminar blancos automáticamente y evitar alcanzar a otro juez por error. Las armas integradas incluyen dos cañones automáticos de 20 mm, así como un potente láser cyclops que puede dispararse una vez por minuto.

Como equipo adicional, cuenta con megafonía, dispositivo de control de multitudes, sirenas, visor infrarrojo, cable winch en la parte trasera y una baliza de emergencia que registra la posición de la moto en todo momento (similar al localizador del juez).

Dentro de la moto hay munición adicional para la escopeta Widowmaker, un juego completo de cargadores para la Lawgiver, diez granadas lacrimógenas, otros dos juegos de esposas, un segundo botiquín y un dispositivo respirador para ambientes radiados o con mucha contaminación.

COMO DIRIGIR JUDGE DREDD

De mi propia experiencia haciendo partidas con jueces psicópatas os dejo algunos consejos sobre como dirigir Judge Dredd. Principalmente se trata de saber que es y que no es esta ambientación. Aunque casi mejor que todo esto, es que os leáis los comics y veáis las películas (sobre todo la última) para que os hagáis una idea de lo que significa ser Juez.

¡Yo soy la ley!

Lo primero es precisamente eso, lo de los jueces psicópatas. El sistema de jueces se creó para agilizar la lucha contra el crimen, dando a los jueces la capacidad de identificar el delito, impartir sentencia y ejecutarla en el acto. No se creó simplemente para que cada uno decidiese como y cuando volarle la cabeza a alguien que pareciese sospechoso.

Los jueces no se toman la justicia por su mano. Obedecen y aplican la Ley. Hay una buena razón por la cual existe una habilidad con ese nombre y todos los jueces deben tener al menos 3 en ella: Cuando un juez se enfrenta a un delincuente, dicta sentencia en el acto según lo establecido por la Ley. En el proceso de detención, un juez puede sumar su valor de Autoridad a la tirada de Ley para tratar de amedrentar al criminal.

Esta parte nunca debería eliminarse del juego y debería alentarse a los jugadores a interpretarla: Primero, porque es parte de su rol, y segundo porque es un momento de molonidad máxima en el que un juez puede terminar con varios delincuentes sin llegar a tener que molestarse en desenfundar si quiera. O de usar armas pesadas.

En comics y películas, la Lawgiver es casi el único arma que se ve, y por una buena razón. La Ley no es solo un libro con leyes. La Ley es también un uniforme, un casco, una placa y un arma: Un arma que se usa como instrumento último para hacer cumplir la Ley. Además, hay que recordar a los jugadores que no llevan una pistola cualquiera.

Campañas y One-Shots

A Judge Dredd se pueden dirigir desde one shots hasta campañas largas, más o menos igual que como ocurre en los comics. Un one shot puede ser perfectamente un día de patrulla, con una sucesión de crímenes y situaciones extremas que requieran la presencia de los jueces para solucionarlas. La tabla de casos incluida permite generarlos de forma rápida sobre la marcha.

Normalmente, los jueces van solos o en parejas. Pero es normal que tengas más jugadores en la mesa: Piensa que a menudo se dan situaciones demasiado extremas como para que las puedan manejar uno o dos jueces, por lo que siempre se pueden pedir refuerzos. En este sentido, el director interpreta al dispatcher de la central como un PNJ, que no es otra persona que la encargada de decidir a quien llamar o mandar según la situación... y a cuantos jueces manda. También podría ser posible atender dos o más casos a la vez, si crees que los personajes pueden manejarlo.

Las campañas se pueden crear de dos formas: O bien partiendo de un caso ocurrido durante una patrulla, o hilando una trama desde el principio. Incluso es posible involucrar a los jueces en una sucesión de casos relacionados entre sí a lo largo de varias sesiones de patrulla que vayan desvelando una trama más compleja.

Los comics siguen un patrón similar, con casos sueltos más o menos complejos para saltar de cuando en cuando a arcos argumentales de mayor extensión.

Tecnología

Ha llovido mucho desde que aparecieran los comics originales de Dredd. En la última película incluso se ven drones patrullando Mega-City One, que personalmente me parece que sería lo suyo estando ambientado varias décadas en el futuro... pero que habrá gente a la que no le guste porque rompe con la sensación retro-futurista que transmiten los comics.

En Judge Dredd hay desde cyborgs hasta entes venidos del más allá, pasando por mutantes y alienígenas. La verdad es que todo va en función de las necesidades del guión, por lo que siéntete libre de incluir lo que prefieras. Tiene muchos toques cyberpunk tanto en el nivel de desarrollo como en el contraste existente entre tecnología y nivel de vida (High Tech – Low Life).

Es frecuente ver un cierto desfase tecnológico entre la ciudad y sus habitantes, muchos de los cuales siguen usando vehículos y armas de hace cincuenta años o más porque no pueden permitirse lo último.

Jugadores y PJs de reemplazo

Este juego es perfecto para esas situaciones en las que no siempre están todos los jugadores o cambian de sesión a sesión. Es posible tener una ristra de varios personajes preparados y sacar uno u otro en función de quien acuda. También para reemplazar a un juez caído, ya que la mortalidad es muy alta.

A propósito de esto último, conviene señalar que los jueces son gente muy preparada y bien equipada, pero es por una buena razón: Y es que siempre se ven superados por las circunstancias, por lo que de no tener esos recursos a su alcance no durarían ni dos minutos en Mega-City. Y aun teniéndolos, a veces es sencillamente imposible. En Judge Dredd las cosas nunca son fáciles.

Más allá de Mega-City One

Esta adaptación está pensada para jugar con jueces de patrulla o calle y psíquicos. ¿Por qué? Porque son lo más común, y porque en mi caso ha sido lo más recurrente a la hora de jugar. Pero el universo de Judge Dredd es mucho más amplio. Desde los yermos radiactivos más allá de Mega-City One hasta el espacio exterior pasando por otras mega-ciudades, es un universo en el que se ha hecho casi de todo.

Estas reglas pueden ser perfectamente un punto de partida para jugar en esos escenarios. Solo hay que mirarse un poco los comics para sacar ideas...