

# JUDGE DREDD INTERLOCK CASE FILES

Las siguientes tablas permiten generar de forma aleatoria los casos más típicos que un juez puede encontrarse en sus patrullas. "Que" es la descripción general del caso. "Donde" indica el lugar. "Quien" determina la oposición que se va a encontrar. "Víctimas" son los inocentes y afectados a quienes hay que proteger. Cuando haya que determinar una cantidad, tira de 1d6 a 4d6 en función de lo que necesites y/o cantidad de jugadores. Recuerda que a veces puede haber más de una víctima o agresor, y que la acción puede transcurrir en varios lugares.

| d10 | QUE  | d10 | QUIEN   |
|-----|--|-----|---|
| 1   | Asalto a un establecimiento en curso. (Supermercado, tienda, banco, etc)         | 1   | Psicópatas pasados de vueltas que no atienden a razones                       |
| 2   | Situación con rehenes. Se envía a los jueces a acabar con los secuestradores     | 2   | Criminales adolescentes mal equipados pero dispuestos a todo                  |
| 3   | Guerra de bloques. Bandas de dos o más bloques luchando entre sí                 | 3   | Gente desesperada que no ha tenido otra salida que el crimen                  |
| 4   | Sospechosos detectados en fuga. Se envía a los jueces a investigar               | 4   | Miembros de una banda / bloque  |
| 5   | Tiroteo con víctimas, causas inciertas. Hay que investigar e impartir justicia   | 5   | Guerrilla urbana asociada a terrorismo, bandas, enemigos de Mega-City, etc    |
| 6   | Detectada operación de contrabando en curso. (Drogas, armas, tecnología, etc)    | 6   | Gente asociada al crimen organizado a gran escala                             |
| 7   | Uno o más vehículos conduciendo de forma temeraria. Hay que detenerlos           | 7   | Activistas / Hacktivistas   |
| 8   | Explosión violenta, causas inciertas. Hay que investigar y descubrir al culpable | 8   | Gente corriente en el lugar equivocado en el momento equivocado               |
| 9   | Robo con violencia. Criminal identificado o en los alrededores                   | 9   | Banda nómada y/o de carroñeros que va de un lado para otro buscándose la vida |
| 0   | Disturbios (Manifestación, caos, pánico masivo, etc)                             | 0   | Mutantes, robots y/o alienígenas de más allá de Mega-City One                 |
| d10 | DONDE  | d10 | VICTIMAS  |
| 1   | Gran superficie (dentro o fuera de un megabloque)                                | 1   | Niños. Los jueces están en el punto de mira de la opinión pública             |
| 2   | En la carretera o cerca de ella (gasolinera, motel, etc)                         | 2   | Otros jueces, secuestrados o que han resultado heridos en el altercado        |
| 3   | Megabloque en zona residencial o céntrica  | 3   | Alguno de los que normalmente serían enemigos (Tira en la tabla "Quien")      |
| 4   | Zona industrial  | 4   | VIPS. Políticos, empresarios, gente famosa, etc                               |
| 5   | En plena calle, en una zona residencial o céntrica                               | 5   | Gente pobre, sin techo, etc   |
| 6   | Subsuelo (zonas de mantenimiento, metro, cloacas, vieja ciudad, etc)             | 6   | Gente corriente   |
| 7   | Parque o similar (zona de protección medioambiental)                             | 7   | No hay personas afectadas, pero si daños materiales importantes               |
| 8   | Megabloque en zona marginal y/o radiada o abandonada                             | 8   | Grupo de gente perteneciente a una organización (1d6: 1-3 Legal, 4-6 Ilegal)  |
| 9   | Establecimiento de algún tipo (discoteca, tienda, taller, etc)                   | 9   | Animales, particularmente especies protegidas                                 |
| 0   | Más allá de Mega-City One, aunque dentro de la jurisdicción de Justicia          | 0   | Extranjeros. Gente procedente de otra ciudad, con intenciones diversas        |