



ZONA ALFA: SALVAMENTO Y SUPERVIVENCIA EN ZONAS DE CUARENTENA

El Distrito 9

La llegada de los alienígenas hace unos años ha sido un total desastre para la ciudad. Desde que su nave llegó, las autoridades establecieron una zona de exclusión para que los extraterrestres estuvieran aislados de la población.

A pesar de los intentos de las autoridades por evitar que los humanos entren, algunas mafias han establecido “puntos de acceso” y de intercambio a través de túneles. Las redadas son continuas pero siempre encuentran y construyen nuevas maneras de adentrarse en el Distrito 9.

Además muchos “buscadores” ocasionales de artefactos alienígenas se cuelan en sus calles para tratar de quitarles un pedazo del pastel a las mafias del distrito.

Por otro lado, los habitantes extraterrestres están ya cansados de “las intromisiones” de los humanos, ya que suelen acabar en acciones de pillaje y de violencia contra los “bichos” como son conocidos entre los “chatarreros” que se escabullen para buscar entre el entramado de chabolas. Así muchas veces son hostiles hacia los humanos, incluso adiestran a sus mascotas, los rastreadores, para que ataquen a los humanos.

Por si esto fuera poco las plagas que venían dentro de la nave han proliferado de manera impresionante. Enjambres de devoradores, insectos aliénigenas que son capaces de dejar un cadáver limpio hasta los huesos en segundos, merodean entre los vertederos y alcantarillas del distrito.



Incluso algunos policías han informado de la desaparición de humanos dentro del distrito, que han sido vistos después merodeando por sus calles con un aspecto extraño, como si hubieran mutado y parecieran más un bicho que un humano.

El escenario

Configura el escenario como si fuera un escenario normal para un nivel de Amenaza 2. En la imagen puedes ver algún ejemplo de escenografía que puede pegar: chabolas, vertederos, unas vallas o muros para marcar la zona de exclusión,...

Los encuentros en el Distrito 9 Nivel de amenaza 2

Tirada	Fuego <7cm
1	Enjambre de Devoradores (x2)
2	Perros salvajes (6)
3	Rastreadores (6)
4	Aliens (6)
5	Policías (4) / Mafiosos (4) * (Hay una anomalía)
6	Híbrido (1) * (Hay una anomalía)

Miniaturas hostiles

Hostil	Mov	Combate	Armadura	Voluntad	Armamento
Devorador	6"	4	2	4	Garras y dientes
Perros	8"	4	2	4	Garras y dientes
Rastreador	8"	4	5	5	Garras y dientes
Alien	7"	5	5	6	Grandes garras y dientes
Policía/Mafioso	6"	5	5	6	Armamento según armería
Híbrido	6"	6	6	6	Grandes garras y dientes