

Типичный сюжет: откуда ни возьмись приходят трупы. Эти трупы чудесным образом превращают живых в трупы, которые делают то же самое. Как же это называется... Зомби-апокалипсис, да? Тогда именно это мы и разберём.

Начнём, пожалуй, с классификации ходячих трупов. Зомби бывают бактериологического происхождения, или же магического. Поскольку у первых всё туго с реализацией, то начну я, пожалуй, с них.

Рассмотрим мы для начала тело немертвого, то, как оно сохраняется и что им движет.

Вкратце пробежимся по второму, а подробно мы это сделаем после первого. Ходячие могут сохранять свои тела за счёт пропитки вредными веществами, которые выделяются зомби-патогеном в процессе жизнедеятельности. Это вещество должно не убивать сам патоген, но убивать все организмы, которые позарятся на плоть зомбака. Так же желателен источник восстановления ресурсов, ведь иначе придётся тратить ресурсы тела, а они не вечны. Ну и последнее что понадобится – управление живыми мертвяками. Для этого придётся сохранить, или же создать свою, нервную структуру, которая могла бы доставлять сигналы до места. Так же желательны органы чувств, от которых будут поступать сигналы. Помимо этого нужно что-то, к примеру, мышцы, что могло бы, принимая сигналы, двигать тело. Ну и вдобавок потребуются какое-никакое обслуживание в виде хотя-бы незамкнутой кровеносной системы.

Какие же способы зомбиустройства могут быть? Возможные варианты я переберу далее, с перечислением плюсов и минусов.

Простозомби. Такая болезнь передаётся по средству вируса, или же бактерии. После заражения вероятнее всего произойдёт общая деградация систем организма. К сожалению, на активность нужна энергия, которая берётся либо из пищи, либо из тела. При длительном отсутствии питания дальнейшее поддержание нежизни в теле окажется невозможным.

Плюсы:

* Данный вид заразы достаточно хорошо распространяется.

Минусы:

* Потребность в пище.

Флорозомби. Патоген, что создал такого зомби, имеет растительную природу. Главным положительным моментом является возможность фотосинтеза за счёт солнечного света. Это позволит получать энергию, просто находясь под солнцем, а так же многократно использовать одни и те же вещества.

Плюсы:

* Минимальная потребность в пище.

* Высочайшая выносливость.

* Повышенная жевучесть.

Минусы:

* Низкая способность борьбы с чужим иммунитетом.

* Низкий метаболизм, неспособность быть стремительным.

* Минимальнейшие интеллектуальные способности.

* Сильное снижение активности в ночное время.

Грибозомби. Как несложно догадаться по названию – сейчас пойдёт речь о грибах, превращающих в зомби. Грибы, по природе своей редуценты, когда как растения являются продуцентами. Редуценты перерабатывают органику в неорганику, когда как продуценты делают наоборот. Грибы не могут восполнять энергию при помощи фотосинтеза, а поэтому в отсутствии пищи будут истощаться запасы тела. Ввиду этого тело рано или поздно может прийти в негодность. Когда тело уже нельзя будет эксплуатировать, оно перейдёт в статичный режим. Это даст колонии грибов осесть вместе с телом, приступив к методичному заражению спорами близлежащей территории.

Плюсы:

* Споры легко переносятся по ветру.

* Отличное пищеварение.

* Низкий, но приемлемый интеллект.

* Тело остаётся пригодным для использования даже после выхода из строя.

Минусы:

* Потребность в пище.

Паразитомби. Не сложно догадаться, что речь пойдёт сейчас о паразитах, которые способны

превращать кого-то в зомби. Главное, что стоит знать о паразитах, это то, что они именно ПАРАЗИТЫ. То есть им нужен живой носитель, на котором можно паразитировать.

Плюсы:

- * Возможность достичь высокого метаболизма.
- * Высокое сопротивление естественному иммунитету жертвы.
- * Большое разнообразие способов распространения.

Минусы:

- * Высокая потребность в пище.
- * Нужен живой носитель.

Газомби. Поскольку все более-менее стандартные варианты уже рассмотрены, приступим к рассмотрению нестандартных. Я возьму самый оптимальный вариант создания "газомби". Начнём с патогена. Он представляет собой некий микро-редуцент, способный перерабатывать всю органику в целях собственной репликации и, что немаловажно, получения энергии. Если во время встречи органики и этого патогена окажется, что органика имеет иммунитет, то в процессе борьбы зараза выделяет химическое вещество, которое является некоего рода химическим маркером. Назовём этот маркер "обезвредить". Этот маркер привлекает ещё большее количество патогена к месту, где он находится. Чем больше сопротивления, тем больше заразы гибнет в попытках пожрать сопротивляющуюся органику, и тем больше на этой органике скапливается этого маркера. Повышенная концентрация маркера "обезвредить" привлекает ходячие колонии патогена, которые, в свою очередь, более компетентны в подавлении очагов сопротивления. Если "обезвреживание" проходит успешно, но с большими затруднениями, то на обезвреженной органике ставится второй химический маркер - "поддержать". Органике с маркером «поддержать» патоген в случае надобности может передать накопленную химическую энергию, которая получается за счёт разложения органики и сохраняется внутри патогена.

К органике с химическим маркером "поддержать" тоже стремиться зараза с округи, но уже в целях более эффективной собственной транспортировки, а так же для поддержки органики с этим маркером, чтобы та могла выполнять свою задачу. А задача состоит в "обезвреживании" очагов сопротивления. Органика, что окажется некомпетентной в данном вопросе, станет пищей для патогена.

Плюсы:

- * Знает о местонахождении целей для "обезвреживания".

* Возможность обходиться без любых систем организма, помимо опорно-двигательной.

Минусы:

* Всё органическое подвергается уничтожению.

* Осложняются действия там, где почти не осталось ничего живого.

Рекомозомби. Данный вид столь же специфичен, сколь и предыдущий. Его главная особенность заключается в возможности проводить манипуляции с плотью, переспециализировать её, проводить разнообразные структурные изменения. Это возможно проверить либо при помощи нанороботов, либо при помощи специального патогена. В первом случае должны быть нанороботы со способностью саморепликации, определённой базой знаний и возможностью провоцировать различные химические реакции. Второй вариант требует специального патогена, допустим, вируса, который мог бы провоцировать образование особых раковых клеток, которые по своим свойствам будут походить на стволовые. Раковые клетки, что в следствии заражения появились в организме, начинают отнимать себе всё новое и новое пространство, вытесняя здоровые клетки. Как я уже упомянул, эти клетки особенны тем, что имеют некоторую схожесть со стволовыми. Для того, чтобы эта раковая клетка могла переспециализироваться, ей нужен генетический код, а так же импульс, к примеру нервный, который мог бы подтолкнуть к началу преобразования. Импульс к преобразованию может быть произведён как извне, так и самой заражённой особью.

И вот, раковая клетка уже переспециализировалась, став любой тканью, чей генетический код имеется в наличии. Специализация - вынужденная для выживания мера, так как раковые клетки не способны обеспечивать централизованную структуру, которая могла бы в нужной мере обеспечивать многоклеточный организм, а так же управлять им. А если уж понадобится переспециализировать какую-то уже специализированную клетку заражённого организма, то патогену, вызывающему этот особый рак, вновь придётся это сделать. Но стоит учитывать, что при каждом превращении туда и обратно может утрачиваться часть нужных веществ, но что не маловероятно - на это расходуется немало энергии и занимает время. Помимо этого стоит учитывать то, что все те превращения, происходящие во время заражения, слишком грубы для копирования сложных нервных структур по типу головного мозга, или же нужно создать для этого особые условия. Особые условия подразумевают инкубацию в месте большой концентрации заражённой биомассы на протяжении продолжительного срока. О разуме зашла речь не просто так - он требуется для более эффективного, рационального использования заражённой биомассы.

Хотя, несмотря на все минусы, есть и свои плюсы. Большое количество заражённой биомассы, будучи собранной в одном месте, может сформировать единую статичную систему. Поскольку биомассы много, много и источников, откуда она вся была собрана, а значит собрано много различного генетического материала. Если наладить снабжения, то эта "единая система" сможет на основе генетического материала и неспециализированных клеток создавать что-то конкретное. Это конкретное сможет инкубироваться вплоть до своей полной готовности. Разнообразие того, что можно создать таким образом, ограничивается лишь количеством материала, законами физики и воображением "системы", которой, кстати, неплохо бы занять определённый разум. Высокое разнообразие возможных заражённых жизнформ позволяет

полностью вытеснить старую экосистему, заменив её на новую, заражённую. Минусом такой экосистемы выступает меньшая продуктивность, чем у обычной, так как на все клеточные преобразования затрачивается много ресурсов и энергии. Но с другой же стороны в такой стороне в такой экосистеме есть возможность минимизировать конкуренцию.

В итоговой оценке будут присутствовать два обозначения, говорящие о принадлежности того или иного свойства к патогену на основе нанороботов(нано), или же на биологической основе(био).

Плюсы:

- * Ситуативная гибкость.
- * Возможность достичь высочайших интеллектуальных способностей.
- * Возможность создать устойчивую экосистему.
- * (Нано) Нанороботы имеют все преимущества электроники.
- * (Нано) Иммуитет почти полностью бессилён перед нанороботами.

Минусы:

- * Высокая потребность в пище.
- * Высокие затраты энергетических, материальных и временных ресурсов на необходимые преобразования.
- * Образующая экосистема уступает в продуктивности классической.
- * (Био) Для наиболее эффективного распределения ресурсами требуется создание крупной, единой системы, которой требуется обеспечение.
- * (Нано) Нанороботы имеют все минусы электроники.
- * (Нано) Нужны технологии, достаточные для изобретения нанороботов, способных творить подобное.

Что ж, с рассмотрением всех немагических вариантов зомби покончено. Теперь же рассмотрим способы передачи заражения. Для этого патоген должен преодолеть путь от заражённой особи до здоровой, а потом ещё преодолеть иммунитет, размножиться и повторить то же самое.

Можно этот путь пройти по воздуху: воздушно-капельным путём, как делает это грипп, или же сухими частицами, как то делают грибы при помощи спор. Так же есть водная стихия, через которую тоже можно распространяться. К примеру так делает холера, заставляя заражённого выделять много всяких мерзких жидкостей, которые могут попасть в водоём, из которого кто-то будет потом пить. Или же, несмотря на всю неэффективность, можно инфицировать почву, это не эффективно, но такие патогены имеют свойство подолгу сохраняться. Ну а под конец есть способ навязать заражение - через разносчиков. Наиболее яркий и знакомый пример - малярия, и комары, разносящие её. Если упрощённо, то тело заражённого человека используется для создания половых клеток плазмодия, а комар, выпивающий кровь заражённого человека, вместе с кровью забирает и их. В желудке комара эти клетки взаимодействуют, производя малярийный возбудитель, готовый для производства потомства. Когда комар повторно кусает кого-то, малярийный плазмодий проникает в тело и начинает производить половые клетки, замыкая тем самым круг. Количество переходных звеньев между местами для размножения могут различаться в зависимости от заболевания: быть как больше, так и меньше. Примером последнего может послужить бешенство. Оно передаётся через слюну заражённого. Вирус, воздействуя на нервную систему, не даёт глотать слюну, а так же повышает слюноотделение. Для наиболее эффективной доставки заражённой слюны к незаражённой особи у больного завышается агрессивность и активность, заставляя последнего нападать на всех подряд, и как следствие - кусать.

Способы передачи разобраны, теперь нужно перебороть иммунитет. Иммунитет - сложная система обороны, которую суждено пройти лишь меньшинству, а действовать под её гнётом на протяжении долгого времени - единицам. Поэтому иммунитет требуется перебороть, для чего есть различные методы. Самый же банальный - дожидаться смерти того, кого нужно заразить. В таком случае иммунная система умрёт вместе с организмом. В такой момент могут на полную развернуться те, кто не способен бороться с иммунитетом, но с другой же стороны разворачивается сильная конкуренция. Этим могут воспользоваться все виды "зомбивирусов", кроме паразитического, которые не могли одолеть иммунитет. Правда, в таком подходе есть и свои минусы - придётся восстанавливать некоторые жизненно-важные функции, которые с момента смерти начинают стремительно утрачиваться. Такой способ для некоторых лишь дополнительная возможность, когда как для создания, к примеру, фитозомби, это вынужденная необходимость. Другой же способ заключается в концентрированном насаждении возбудителя. Такое может позволить себе грибная зараза. Если здоровая особь будет продолжительное время находиться в облаке спор, то в какой-то момент организм просто уже не сможет сопротивляться. Ещё один метод заражения - залечь в организме до тех пор, пока его иммунитет не упадёт.

По заражению мы в общих чертах прошли, теперь же поговорим о восстановлении и поддержании жизненных функций в организме нежити. Для этого оптимальна нервная ткань, которая достаточно компактна, но, к сожалению, энергозатрата. Возможны и другие системы передачи информации в организме, но они чаще всего имеют такие минусы как: громоздкость, медлительность, ненадёжность. В этом плане нейроны наиболее универсальны и оптимальны. Если же то, что сделало кого-то зомби, неспособно побудить создание новой нервной ткани, то нужно подтолкнуть оставшиеся живые клетки к созданию новых клеток. Если же и это не представляется возможным, то надо хотя-бы сберечь что осталось, хотя останется негусто из-за того, что нервные клетки без питания быстро погибают. Сохранить же их можно окружив твёрдой оболочкой, (и/или) законсервировав в чём-то. В случае, когда создание новых нервных клеток всё-же представляется возможным, то можно расположить в теле несколько нервных пучков, которые могут принять на себя управление в случае повреждения того, что, собственно, ответственно за управление телом.

Раз нервным клеткам критичен вопрос снабжения, то поговорим о нём. Нужна система транспортировки для необходимых веществ. Газомби в этом плане счастливчики, когда как остальным приходится как-то выкручиваться. Можно обходиться чем-то примитивным, но примитивное не может обеспечить быстрый организм. Что-то сложное же, хоть и может обеспечивать быстрый организм, но как ни странно, оно сложно в исполнении. В то же время у простого есть свои преимущества над сложным – повышенная надёжность.

Ну а следующий вопрос – как же добыть вещества для транспортировки? Большинству для этого придётся питаться чем-то. Для того, чтобы чем-то питаться, нужно для начала это добыть, потом переварить, а затем уже усвоить. У всех есть свои проблемы и преимущества на каждом из этих этапов.

Ну а венцом же питания является выделение. Если не выделять то, что мешает, то оно продолжит мешать, что нехорошо. Выделение можно совместить с распространением заразы.

«Ходячие, что не могут двигаться – просто трупы.» - Я. Движение – жизнь, а значит нашим немёртвым нужна опорно-двигательная система. Поскольку она достаётся зомби по наследству, в основном остаётся её только сохранить. Этому будут препятствовать желающие поживиться мертвятилкой, а так же условия окружающей среды. Эта проблема решается добротной порцией всяческой химии. Химия-то хорошо, да только на неё нужна секреция, а так же дополнительное питание. Ну а когда дело уже доходить до внесения всякого рода дополнений и изменений – тут уж чуть по-сложнее. Сокращаемую ткань могут делать даже растения, но вариант с наибольшей отдачей – это мышечная ткань, содержание которой немного накладно.

Ну, а в конце-то концов идёт то, что будет направлять зомби на пусть истинный – органы чувств. Органы чувств имеют свойство нагружать нервную систему поступающей информацией. Если же снабжение организма будет недостаточным для поддержания систем обработки данных, то придётся отказаться от некоторых чувств. Наибольшую нагрузку несёт зрение – оно бесполезно без должной обработки. В ориентировании хорошо помогает слух. В распознавании свой-чужой прекрасно разбирается обоняние. Вкус можно сделать полуатрофированным, хотя убирать полностью не желательно. Осязание и чувство боли помогают избежать лишней опасности. Вибриссы, хоть их и скорее всего придётся растить с нуля, но их польза неоспорима. Ну а что по поводу "растить с нуля"? Тут уж, как заведено, есть проблемы. Это вполне понятные проблемы в виде потребности производства группы достаточно специализированных клеток, для чего придётся использовать выжившие клетки организма, заставив их делиться. Причём скорее всего такой трюк можно будет провернуть только с наименее специализированными клетками.

Хмм... Кажется, мы про что-то забыли. Ах, да! Магия! Магию можно применить к любому из ранее перечисленных способов создания зомби, при этом убрав часть, а то и все минусы. Только здесь всплывает единственное "но" – магию нужно мочь добыть и применить. Добыча магии может происходить либо путём исчерпывания ресурсов тела, либо из окружающей среды, либо из окружающих, или же путём различного сочетания вышеперечисленного. А вот применять эту магию уж как получится.

Так же магия открывает новые возможности по созданию нежити. Есть классическое поднятие

мёртвых через заклинание. Бывает же мистическое поднятие мертвяков. Эти варианты нам не особо-то интересны, так как такое обычно не передаётся, а передача немёртвого статуса – важный элемент в зомбиапокалипсисе. Какие же есть варианты, которые открываются магией и могут лихо распространяться по народу?

Пожалуй, этот короткий список откроют самокопирующиеся заклинания. Их особенность заключается в том, что помимо своих прочих воздействий они имеют свойство воспроизводить собственные копии. В этом деле использование носителей имеет свои преимущества. Носители могут помочь в централизации магической энергии, которая пойдёт на создание новых копий заклинания.

Плюсы:

* Поскольку это имеет чисто-магическую природу, бороться с этим придётся магическими методами.

Минусы:

* Из-за чисто-магической природы болезни с ней достаточно просто бороться при помощи магического рассеивания.

Есть и другой вариант, который не подразумевает формирование заклинаний вовсе. В процессе создания нежити будет участвовать чистая форма магии, не замутнённая искусственными преобразованиями на вроде заклинаний. В таком случае просто нужна ситуация, когда действие магии приводит к появлению ещё большего количества той же самой магии. Далее я приведу пример. В каком-то месте находится большое скопление, допустим, некой "магии смерти". Эта магия пагубно воздействуя на живое приводит к вымиранию. Из вымирания следует ещё большее скопление магии смерти. Поскольку магия это как-никак магия, то она имеет определённый запас некой энергии, что позволяет ей воздействовать на мир. Скопление этой энергии поднимает погибших. Эта нежить, чтобы продолжать свою нежизнь, должна пополнять свой запас магии смерти, которая ими движет. А какой есть способ получения магии смерти? Правильно, умерщвление живых! Это был лишь один пример появления нежити через чистое взаимодействие с магией, когда как я мог бы привести несколько разных примеров, но в конце-то концов у вас собственная голова есть для этого.

Что уж мы всё о немёртвых говорим, давайте о живых! Живые, по природе своей, желают оставаться живыми. Давайте поговорим тогда о том, что для этого нужно делать, а что категорически воспрещается. Нашествие немёртвых может произойти на любом из этапов развития технологий, а поскольку реалии в них разительно отличаются, то и рекомендации будут различны. Разделю же я технологическое и культурное развитие, условно, на четыре этапа.

Племенной – период, когда сельское хозяйство не развито, а народ живёт разрозненно.

Натурально-хозяйственный – период, когда сельское хозяйство освоено, а народ начинает

вливаться в крупные централизирующие структуры.

Индустриальный – время, идущее после открытия прогрессивных источников тяги, что даёт сильнейший толчок в развитии.

Космический – период, когда цивилизация развилась настолько, что смогла освоить космос в достаточной мере, чтобы в нём жить.

Какие же будут советы для живущих в племенном периоде? Можно биться, так как плотность населения невысокая, а значит нежити не очень много. Или же можно уйти в малодоступное место, в которое немертвые вряд-ли смогут попасть. Как по поводу прочих проблем? Если и до этого как-то справлялись, то и сейчас справятся.

А что же в натурально-хозяйственном периоде? А в этом периоде пятая точка! Самый наилучший совет, который я могу дать – это склеить ласты. Какие же появляются проблемы? Первая – повышенное население, что обеспечивается прогрессивным сельским хозяйством. Вторая – отсутствие средств быстрой связи, которые помогли бы в предупреждении угрозы. Третья – появление транспортной системы, которая, несомненно, поспособствует продвижению недуга между населёнными пунктами. Четвёртая – развитие, недостаточное для эффективной борьбы с заболеванием. Пятое – нет массового производства еды с большим сроком годности. Вкупе это даёт смертельный коктейль. Если началось нашествие нежити в данных условиях, то рекомендуется текать подальше от крупных населённых пунктов. Давать открытый отпор затруднительно ввиду немалого количества немертвых, а так же неэффективности средств сражения. При даче отпора стоит ещё учитывать потребность в немалом количестве обороняющихся, когда как есть четвёртая и пятая проблемы. А пятая мерзопакостна тем, что для прикормки защитников нужна плодородная площадь, которую тоже нужно оборонять от супостатов, что крайне затруднительно. Рекомендую покидать место жительства мелкой общиной в две-три семьи. С собой взять необходимые инструменты, запас еды и семена для посадки. Путь держать к какой-нибудь труднодоступной местности, пригодной для обороны. По достижению цели место нужно укрепить. Покидать укрепление лишь по необходимости и достаточно мобильными отрядами. Планы на ближайшее будущее – восстановление популяции и создание сети укреплений. Но вот главная проблема заключается в том, чтобы найти достаточно рационального, разумного и авторитетного предводителя, который мог бы сплотить вокруг себя этих людей, а так же принимать верные для выживания решения.

А что же у нас в индустриальном периоде? А в индустриальном периоде скачкообразно растёт население и улучшается транспортная система. Первый фактор позволяет немертвым нарастить большую популяцию, когда как второй помогает распространить её по всему миру в кратчайшие сроки. Возможность быстрой связи хоть и помогает некоторым общинам вовремя предпринять меры, когда как в других местах связь лишь разожжёт всепоглощающее пламя паники, которое будет поглощать всё на своём пути, а по пепелищу будет шествовать армия мертвяков. Ну а как же без советов по выживанию?

Первое, что рекомендуется делать, так это избегать мест большого скопления кого-либо. Второе, что нужно сделать – это запастись всем запасаемым. Это консервы, алкоголь, медикаменты долгого хранения, оружие, боеприпасы, инструменты, топливо, хранители информации. Для запасаения придётся пренебречь первым правилом. Опасность здесь и сейчас,

или же опасность в будущем – таков уж выбор. Желательно так же скооперироваться с кем-нибудь для дальнейших действий. Далее нужно покинуть крупный населённый пункт в кратчайшие сроки. Дело в том, что там сначала будет твориться ужасающий хаос, а потом устрашающий порядок. Быть в том, или в другом – себе дороже. При покидании города не стоит двигаться по крупным дорогам, так как по ним будет не проехать. Вам крайне повезёт, если вы будете жить у воды и иметь водный транспорт. Чуть меньшее везенье – быть счастливым обладателем внедорожника, того транспорта, что при приемлемой грузоподъёмности и относительной доступности вполне может перемещаться по пересечённой местности. Если же подходящего транспорта нет в наличии, то поклажу придётся нести на себе. То, как вы будете это делать, зависит уж от обстоятельств. Лучшие варианты – тележка, тачка или походная сумка. Каждый имеет как свои минусы, так и плюсы. Что брать с собой придётся выбирать тщательно. Лишний килограмм ценного груза может вам спасти жизнь, когда как балласт производит обратный эффект. По пути желательно избегать мест, из которых выйти сложнее чем войти, поскольку в них вас с высокой вероятностью будет ожидать мертвецки-холодный приём. То могут быть метро, каньоны, подвалы, низины, подъезды, или же другие подобные места. Ранее я посоветовал с кем-нибудь скооперироваться потому как вам рано или поздно придётся спать. Если вы будете спать, то в этот момент вы беззащитны, чем кое-кто не применёт воспользоваться. Кооперация нужна в первую очередь ради банального ночного дежурства, ну а потом уже для разделения труда.

Что-ж, вернёмся к транспортировке собственной тушки. Если вы живёте ниже плотины, или же около чего-нибудь взрывоопасного, к примеру АЭС, то вам однозначно стоит уходить оттуда, где вы живёте. А куда же свою тушку вести? Есть разные варианты – в горы, в место с экстремальными погодными условиями, на остров, к оплоту цивилизации. Каждый вариант чем-то обусловлен. Чтобы забраться в горы нужно приложить усилия, когда как для спуска – наоборот. Из-за этого всякие бродячие будут очень редко захаживать в горы, если вообще будут. Экстремальные погодные условия хороши тем, что тушки зомби хуже в них сохраняются. На остров надо плыть, на что далеко не все мертвяки способны, разве что кого-то может прибить к берегу. Оплот цивилизации же имеет разноспециализированных работников, относительно безопасное место проживания, а так же запас вещей первой необходимости.

Вот несём мы, значит, тушку свою к Пункту назначения, а она что-то нестись не хочет. Что же такое? А телу оказывается нужна еда и вода чтобы оно не стало бездыханным. Поскольку пищевая промышленность загнётся одной из первых, придётся есть консервы. С водой всё сложнее. Если заражённый труп ненароком попадёт в систему водоснабжения, то вскоре весь город будет забит заражёнными трупами. Воде из городского водоснабжения доверять нельзя. Чуть лучше – вода речная. Ещё лучше – вода колодезная. Наилучшее – вода из скважины. Иначе придётся пользоваться водой дождевой, которой впрямь не напасёшься. Очистители воды могут оказаться неэффективными, а проверять на себе – себе дороже. В крайнем случае на помощь приходят консервы от мира жидкостей – алкоголь.

Тело уже вроде не отказывает, тогда в путь. А тут нехорошие бяки на плоть вашу покушаться вздумали. Бяк желательно избегать, но можно вступить в открытую конфронтацию. Да только вот незадача – для конфронтации нужно оружие, которым, кстати, не напасёшься. Огнестрелы жрут боеприпасы, когда как холодное без должного ухода быстро изнашивается. Что, уже нечем сражаться? Тогда сражений придётся избегать. Но если уж идёте в бой, то стоит подумать и о защите. Вот к примеру полная защита у спецслужб – почти непробиваема для обыкновенных зомби, если они только мясом не задавят. Ну а если обратиться к чуть более старым временам, то там можно найти феномен под названием "полный доспех". Он, конечно,

тяжеловат, но от ударов защищает превосходно. Можно пару раз с размаху ударить топором по доспеху, а носителя это не то что не ранит, а он даже это может не почувствовать. Некоторые экземпляры сродни таковой броне, но правда и весит всё это дело соответствующе. Ну а удар латной перчаткой даже хуже удара кастетом – простой тычок может разворотить лицо оппонента.

Так, оружие есть, защита есть, еда есть, питьё тоже есть, навыки скрытности по желанию, спутники опциональны – осталось лишь сориентироваться с направлением. В этом вам помогут карта, компас, радио, ваши познания в астрономии и географии. Они помогут вам добраться до нужного места. На навигатор вы можете лишь молиться.

С грехом пополам, но до места добрались, нужно обустроиться. В этом деле и помогут те, кто с вами скооперировался. Они могут подсобить в создании нового дома, или же если вы добрались до оплота цивилизации – влиться в новый социум. Так или иначе, на месте вашего обустройства должен быть, или возникнуть оплот цивилизации. Как же всё это дело можно оформить? Можно сделать его передвижным, что имеет плюс в виде мобильности, но минус в виде потребности в топливе, а так же минус в виде невозможности воплощения кого-то амбициозного, крупного проекта. Если делать убежище статичным, то важно правильно выбрать место. Желательные требования: доступ к еде, к воде, обороноспособность, пространство для обустройства, доступ к природным ресурсам, тактическое расположение. Самое же место нужно укрепить – по-началу можно обойтись деревянным частоколом, так как у немертвых вряд-ли будет артиллерия, или вообще осадные орудия. Разве что они нахлынут кучей и повалят стену. На такие случаи нужна фортификация по-серьёзней, но думаю, по-началу "и так сойдёт". Тем более вряд-ли разведка пропустит табун зомбей, который сможет смести стену. Кстати о разведке – её желательно проводить во избежание опасностей, а так же ради нахождения стратегически-важных ресурсов. На разведку нужно посылать мобильную группу. Таких групп должно быть несколько, чтобы они могли попеременно (и/или) по разным направлениям проводить разведку. В базу же вход только после прохождения карантина. Для дополнительной безопасности проживание сделать секционным, чтобы в случае угрозы можно было изолировать ту или иную секцию. Ну, а задачей на ближайшее будущее будет создание сети укреплённых пунктов, а так же восполнение популяции. Следующей же целью будет сохранение технологий. После идёт цель высшая – создание средства против болезни.

Ну а что же в комическом периоде? На самом-то деле почти никаких проблем. Достаточно улететь куда подальше от очага заражения, при этом соблюдая меры безопасности. Средство против заболевания будет достаточно легко создать, учитывая прогресс в медицине. Единственное, что может доставить проблемы, так это зомбирующий патоген, имеющей так же и интеллектуальную направленность. Если раса немертвых сможет составить интеллектуальную конкуренцию, то битва будет сложной. Если же источник заразы может производить психологическое воздействие, подмывая психику всем подряд и заставляя их содействовать заражению, то с этим также будет сложно бороться.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/23282/563560>