

Зомби-апокалипсис — Lurkmore



ZIONIST OCCUPATION GOVERNMENT

Таки это то самое, кошегно-сокговенное, к чему мы так стгемимся! Шалом!

«Если ЗА таки начнется, то **народные массы** будут бессильны. Большинство отрицают любую его возможность, а произведения - за "сказку". Ну укусил кого-то какой-то псих, ну вызвали дурку, ну покусал он докторов, и что? И только когда вокруг начнется грызня, или в их глотку вцепится какой-то тухляк, тогда они и поймут, что заблуждались. Но будет поздно, так, как время упущено. »

— Storminder

«А мертвецы все молодеют,

В них больше жизни с каждым днём. Они хохочут и пьянеют, И пляшут под слепым дождем. Они встают из-под асфальта, Они вылазят из воды, Совокупляются свирепо, Бодры, свежи и молоды.

»

— Оргазм Нострадамуса

Зомби-апокалипсис (англ. **zombie apocalypse**, также *zombie infestation*, *zombie outbreak*, *zombie plague* и т. д.) — один из вариантов **конца света**, к которому, несмотря на его абсурдность, готовятся десятки тысяч параноиков во всём мире. **Суть такова**: из какой-нибудь секретной лаборатории вырывается **вирус**, превращающий людей в **зомби** (то есть **живых мертвецов**). **Тысячи их!** Зомби начинают гоняться за незаражёнными людьми с целью сожрать. Благодаря невероятной популярности темы в кино и компьютерных играх, в **интернетах** этот бредовый сценарий обсуждается на полном серьёзе, повсеместно и практически постоянно.

А разгадка одна — инструкция по выживанию при зомби-апокалипсисе вполне сгодится и для какой-нибудь вирусной эпидемии (бешенства или поноса), а также при массовых беспорядках и тому подобных развлечениях.



Мозги-и-и!

Причины зомби-апокалипсиса

Научно-фантастический принцип

Наиболее распространенный тип. **Вирус** может появиться несколькими способами.

- **Корпорация.** Некая зловещая корпорация, разрабатывая биологическое оружие, ставит эксперименты с вирусами и разрабатывает тот самый вирус. Внезапно происходит утечка — скажем, гринписовцы выпускают из клетки заражённую **макаку**, она кусает их, они кусают ещё уйму народу и т. д. В результате в кратчайшие сроки лаборатория/город/страна/мир заполняется ордой мертвецов. Существование нехороших и очень заразных вирусов наподобие **вируса Эбола** сомнению не подвергается, так что какой-то смысл в этих теориях есть.

Примеры: фильмы серии «**Обитель зла**», собственно фильм «28 дней спустя» с той самой макакой, «28 недель спустя», «Эпоха мёртвых», «Паршивая овца», да и вообще чуть менее чем вся продукция на эту тему.

РАЗНЫЕ СПОСОБЫ СТАТЬ ЗОМБИ:



28 Weeks Later - Running from

- **Военные разработки.** В США некогда пытались проводить эксперименты со специальным газом, который помогал быстрее заживлять раны. Утечка информации породила массу слухов, вроде бы даже в Третьем Рейхе уже начали экспериментировать и даже, якобы, были кадры, на которых эти самые мертвые люди ходят. Поэтому не исключено, что фильм «Возвращение живых мертвецов» основан на реальных событиях.

[the infected \(retro-edition\)](#)
OMG RUN!

[CHAINSAW MAID](#)
Toxic gas?

Примеры: серия фильмов «Возвращение живых мертвецов», «Планета страха».

Вполне возможно, что военные станут использовать зомбирующее излучение аки [пси-излучатель](#) для контроля над человеком. Примером служит [S.T.A.L.K.E.R.](#), где в зоне была построена гучева хуча различных установок, антенн, радаров, секретных бункеров и т. д. В результате взрыва на [ЧАЭС](#) установки вышли из строя, что и привело к покрытию излучением больших территорий. Любому зашедшему под излучение грозило или стать овощем с холодцом вместо мозгов, или, если установка под контролем учёных, стать пушечным мясом во имя большой идеи.

- **Создание безумцем.** Псих при помощи набора «юный химик» создает зеленую светящуюся жидкость, отправляется на кладбище и начинает, раскапывая могилы, втыкать ее через шприц мертвякам в затылок, от чего тех торкает, и они отправляются бродить по кладбищу. Вообще, классическая зеленая жидкость [Лавкрафта](#) после оживления не наделяла людей инфекцией. Но это упущение было исправлено в массе пародий.

Примеры: винрайнейшая книга Говарда нашего Лавкрафта «Герберт Уэст — реаниматор», снятый по ней «Реаниматор», «Город зомби».

- **Вброс из космоса.** Вселенная оказалась не особо доброжелательной и здорово подосрала человечеству.

Примеры: «План 9 из открытого космоса», от [Эдварда Вуда](#). Анонимус также предлагает «Ночь живых мертвецов», основываясь на том, что причина его появления оттуда наиболее вероятна. Другой пример — «[Dead Space](#)». Зомби там прогрессировали и, «вооружившись» шипами, сначала начали экстерминатус колонии, затем корабля, а потом и станции.

В знаменитой серии [Half-Life](#) люди превращались в зомби из-за милых инопланетных существ — хедкрабов, которые очень любили совокупляться с головой человека, после чего образовывался принудительный симбиоз. В первой части апокалипсис локальный — в пределах НИИ «Black Mesa», во второй куда масштабнее из-за применения тварей в качестве биологического оружия. Наиболее очевидно пострадал городок Рейвенхолм, где выжил один (!) человек.

- **Радиоактивная мутация.** Сама по себе идея вполне логична — лучевая болезнь нехило напоминает разложение заживо.

Примеры: Фильм-первопроходец про радиоактивных зомби «Город Зомби» Умберто Ленци (город атакован зомби-вампирами. Сам фильм запомнился наличием [отрезанных сисек](#) и самими зомби, внешне напоминающими [ходячие говна](#)). Также не забудьте про гулей из [Фоллаута](#) и зомби из [S.T.A.L.K.E.R.](#)'а (мертвяки иногда оживают после живительного выброса из ЧАЭС, и готовы свежие и даже разумные зомбаки).

- **Эволюция.** Таки да, банальная эволюция отдельных представителей флоры и фауны, в частности паразитов или симбиотов, способных забираться в человеческую тушку и брать контроль над [моском](#), ну или хотя бы [размножаться с помощью человека](#). Наиболее вероятен сценарий со всевозможной плесенью, ибо живучесть её давным-давно известна всему миру, а про гибкость развития в зависимости от условий окружающего её говна и говорить не стоит. Примером из масс-медиа можно взять хорошую, годную игру «[The Last of Us](#)», согласно которой пиздец устроил внезапно научившийся паразитировать на людях [грибок](#).

Ненаучнофантастический принцип

«У меня секретов нет
Слушайте, детишки,
Что безумный Аль Хазред
Помещает в книжке »

[MEOW](#)
Ня, зомби-апокалипсис!

- **Вуду**

Некий расовый [чернокожий](#) жрец религии Вуду, проживающий на Гаити, поднимает мертвецов из могил или делает зомби из вполне себе живых людей, превращая тех и других в своих рабов — в основном ради [лулзов](#). Если жреца убить, все зомби вернуться в начальное состояние.

Примеры: впервые в кинематографе этот принцип был показан в фильме с Бела Лугоши «Белый зомби»,

получил развитие в серии фильмов «Зомби». Алсо, тема расовых вудуистских зомбей неплохо раскрыта в фильме [Змей и Радуга](#). Эти фильмы иногда путают с называемыми так же фильмами о живых [вирусных](#) мертвецах треш-типа. Например, фильм Лючио Фульчи «Зомби».

Кстати, вудуистские зомбаки реально существуют и официально зарегистрированы. Только, конечно, никуда они не мёртвые, обычное быдло под веществами. Способ получения зомби очень прост. Шаман изготавливает так называемый «Порошок зомби» и дает его нюхнуть своей потенциальной жертве. Жертва сильно болеет и в конце концов какбы впадает в особо тяжелую кому, да настолько тяжелую, что отличить такого жмура от настоящего для гаитянского быдла практически невозможно. В жарких странах покойника таки стараются похоронить поскорее, пока он не начал вонять. А на следующий день после похорон шаман откапывает «труп», который через пару дней волшебным образом оживает. Да вот только мозг свежеежившего настолько сильно травмирован веществами и пережитой комой, что на большее чем выполнение простейших задач он не способен. Такие дела.

ЧСХ, само слово «зомби» пришло именно из лексикона вуду.

• Некрономикон

Иногда мертвецы оживают от книги, написанной безумным арабом Аль Хазредом. Что это за книга, не знает никто, кроме писателя Говарда Лавкрафта и ТВЗ, развившего ее концепцию и даже цитировавшего ее в своих произведениях. Одно о ней известно точно: если её прочитать, начнется [неведомая хуйня](#), от которой начнут возвращаться к жизни умершие.

Примеры: «[Зловещие мертвецы](#)».

• Религиозные обряды

Говорят, что буддийские монахи шаолиньского монастыря могли заставить умершего встать и пройти по кругу двора.

Упоминание об оживающих во время совершения различных колдунств мертвецах есть во многих религиозных текстах.

• Одержимость

Не все зомби — бедолаги, сожравшие вирус с шаурмой. Они бывают аж вместительнее бесов, передающихся оным посредством серии классических для зомби методов («Репортаж»). Сравнительно уязвимы к физическому воздействию на все органы (а не только на голову), впрочем, стрелков это спасает слабо — потому что **СРАВНИТЕЛЬНО**, и лучше всё же стрелять в голову. Как в «28... спустя». Бегают медленно, но все же. Не используют оружие (за редкими исключениями). Любят притворяться мертвыми и исчезать, когда герои отвернутся, чтобы потом возникнуть в самый удобный момент.

• Вампиры

В последнее время вампиры как-то не склонны плодить себе подобных просто укусом (а хули — конкуренты же, крови на всех не напасешься). Так что убитые вампиром обычно либо лежат себе в могилке как и положено мертвецам, либо через некоторое время встают, но уже как гули, что по сути есть зомби, разве что подчиняющиеся вампиру и чуть менее тупые. Иногда настолько менее тупые, что способны пользоваться оружием, вплоть до огнестрельного. Ввиду наличия весьма неглупой руководящей руки ведут себя «вампирские» зомби обычно весьма организованно, так что даже если они медлительны и не вооружены, представляют немалую опасность. Степень медлительности и живучести, кстати, весьма разнится в зависимости от источника — от медленных, но практически неубиваемых (порой даже пулей в лоб), до безбожно шустрых, но относительно хрупких.

Примеры: «[Хеллсинг](#)», «[Вархаммер](#)». А в «Земле кольев» сами вампиры отличаются от зомби чуть менее чем никак — подгнившее бешеное быдло, 99% без намёка на мозг, нагло заражающее людей укусом и устраивающее всей Земле [глобальную эпидемию](#). Разве что горят на солнышке да требуют для убийства кол в сердце, а не пулю в голову.

ХЗ-принцип

ВНЕЗАПНО мертвецы по всему миру начинают вставать из могил! Непонятно, как им это удаётся — [вирус](#) тут явно ни при чём, поскольку любой труп превращается в зомби вне зависимости от того, был он укушен или нет.

Да, это пиздец, полнейший пиздец. Но правило «выстрела в голову» всё ещё работает. Пример: кинофильм «[Рассвет мертвецов](#)», где причина появления зомби описывается одной фразой одним из персонажей: «когда в Аду закончится место, мертвецы начнут ходить по Земле» (хотя через укусы



заражение тоже происходило). Принцип ярко описан [Стивеном Кингом](#) в рассказе «Рожать придётся дома». Похожая ситуация описана в винрарной книжке [Терри Пратчетта](#) «Мрачный Жнец»: правда, там массовое появление зомбей было связано с тем, что Смерть забил (да да, там такова половая принадлежность Смерти) болт на свою работу, и там они ничем не отличаются от живых, просто когда пришел их срок, не «отъехали», хотя с физической точки зрения — да (короче читать!). Точно такой же сценарий был и у петросьянской книжки Успенского «Кого за смертью посылать» (тоже не ТруЪ, ибо зомбяки, как и выше, были вполне миролюбивыми и вели себя как обычные люди). И возвращаясь к теме серьезных кишок — комикс *The Walking Dead* — мертвецы встают во что бы то ни стало (правило про выстрел в голову все ещё в силе), сперва выжившие думают, что дело в укусе, но (*спойлер*: как оказывается, он просто убивает. Все персонажи обречены.).

На самом деле

Наиболее вероятен первый вариант, так как инфекционное заболевание действительно может свести с ума немалое количество народа, например, то же бешенство фактически заканчивается психозом. Многие паразитарные заболевания приводят к сильному изменению поведения жертв, например, хорьки при глистной инвазии мозга начинают бегать кругами — а чому людина так не може? Правда, в этом случае нельзя говорить о живых мертвецах, так как формально зомби еще не умирал, хотя запашок может быть как от мертвых. В том же «28 дней спустя» зомби формально не мёртвые. Кроме всего этого может быть рассмотрен вариант, когда организм претерпел функциональные изменения, но [гемато-энцефалический барьер](#) не был преодолен, то есть получаем инфицированного, но не зомби, которого ко всему прочему сами зомби принимают за своего. В реальности вирус не может полностью настроить и перепрограммировать нервную систему человека, а только лишь подавить некоторые ее части, как делает бешенство, например, однако этого достаточно, чтобы получить зомби а-ля 28 дней спустя (с той лишь разницей, что нападать такой зомбак будет на всех — включая других зомби). По правде говоря, само бешенство и приводит к тем изменениям, которые присущи зомби под гаре-вирусом — автор наблюдал это самостоятельно. К слову сказать, даже звуки бешеный издает такие же как зомбарь. Нужно лишь уменьшить инкубационный период и разрушительное воздействие на организм после достижения зомби-состояния, но это нереально.

Второй вариант неосуществим — уже через несколько часов после смерти большая часть АТФ в мышцах распадается, а обеспечение хождения, рукоприкладства и зубокусательства требует постоянной подпитки мышц кровью (даже отбрасывая тот факт, что мышцы должны контролироваться нервной системой, самой нежизнеспособной в условиях гипоксии ткани). Так как у трупа нет циркуляции крови, дыхания и прочей хреноты, то и мышцы (которые жизнеспособны первые 10 часов после смерти) никуда не побегут.

Единственным объяснением механики исчезающих полусгнивших трупов является некая телекинетическая сила вуду, которой рациональнее было бы не трупы водить, а непосредственно укокошить кого надо или подхватить ей что потяжелее, что под руку попадет, вроде мебели или машины с парковки. С таким же успехом из холодильника может сбежать колбаса, а из тарелки — суп. Единственный слегка подходящий вариант, объясняющий праздно шатающуюся падаль — это некий организм, механизм или иная [неведомая хуйня](#), которые используют дохлый человеческий организм как каркас для новых структур (примерно как зомби в «[Пикнике на обочине](#)» или в игре «*Dead Space*»).

Но в этом случае вряд ли зомби будет тянуть ручища, щелкать челюстями и двигать глазами, тем более сама задача поставить на две ноги субстанцию, которая и при жизни стоит лишь за счет сложных механизмов в ЦНС, нетривиальна. Для НЕХ же было бы проще расщеплять органику и собирать все с нуля, собирая свой собственный каркас, а до его сборки лежа на полу — иначе говоря, НЕХ бы не сильно походила на ожившего мертвеца или что-то другое, когда-то бывшее человеком, а при сборке биомассы не делая разницы между погибшим человеком, мешком картошки и компостной кучей.

Стоит особо отметить определённую нереалистичность классического способа убийства зомби путём выстрела в голову. Правда в том, что даже ИРЛ совершенно живой человек вовсе не обязательно помирает от травмы мозга (лоботомия не только не убивает, но и оставляет вполне дееспособным) или пули в голову, и иногда живёт со сквозными ранениями, а в особых случаях вообще без больших кусков мозга (особо известен случай с американским строителем по имени Финеас Гейдж, который остался в сознании после того, как толстый металлический прут пробил ему голову навывлет). Можно предположить, что функционирование зомби упирается в его возможность передвигаться, но для того чтобы её устранить, требуется повреждение строго определённых участков мозга. Иначе говоря, вопреки киностандартам, ИРЛ анонимус бы быстро обнаружил, что мозг — довольно большая мишень с весьма небольшим количеством уязвимых мест, и не было бы никакой гарантии, что покойничек упокоится с



Гид по выживанию на русском.

Гид по выживанию на русском.



Теперь и для зомби!

Теперь и для зомби!

ПОЧЕМУ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИС НЕВОЗМОЖЕН?

Срыв покровов с сабжа.

первой, или даже второй или третьей пули.

Однако, хорошие или плохие новости состоят в том, что даже в случае реализации фантастического сценария с жутким вирусом массовый пиздец с толпами зомби реален только в [убогих странах третьего мира](#). Почему? Потому что в остальных случаях, включая [наш](#), brave спасатели вместе с солдатами батальонов РХБЗ оцепят район/город/область и предотвратят распространение пандемии в два счета. [Такие дела](#).

Окей. Зомби ожили и ходят по улицам. Но долго они не проходят: в гниющую плоть неторопливых зомби мухи будут откладывать яйца, и те быстро станут обедом для опарышей. После смерти человека его труп, оставленный на открытом воздухе при наличии теплой погоды, съедается опарышами буквально за две недели. Столько же проживут и зомби, если решат восстать. Конечно, можно предположить, что зомби выделяют какое-то вещество, отпугивающее мух и/или убивающее их личинок, но оставим сии недочеты на совести создателей фильмов ужасов.

Наконец, толпа зомби сносит все на своем пути только в фильмах. В реальности, пара танков или бронетранспортеров с достаточным количеством боеприпасов устроят блицкриг для зомби, не понеся при этом никаких потерь.

Зомби-апокалипсис своими руками



Внимание!

Расположенная в этой статье информация принципиально никем не проверялась и, вероятнее всего, добавлена сюда исключительно для [лулзов](#).

Берем вирус бешенства и модифицируем в соответствии с нужными нам требованиями. Для хорошего зомби нужно:

1. Низкий IQ.
2. Бешенство.
3. Физическая сила.
4. Работа на износ.

4-ый пункт нужен для того, чтобы со временем все зомби на планете таки вымерли, оставив создателям вируса возможность построить свое общество и немного поиграть в «[Цивилизацию](#)». Для наших целей будет пригоден не только вирус, но и бактерия — ее с помощью бактериофагов можно [легко и просто изменить в нужную сторону](#) (но тогда зомбизм можно будет лечить антибиотиками, а этого нам не надо — но можно вывести суперрезистентную бактерию, немного подтравив её не насмерть всеми известными антибиотиками).



А ты как думал?

Вирус/бактерия (далее — возбудитель) должен распространяться через кровь, слюну, только при непосредственном контакте, в почве или воде он должен выживать не больше нескольких дней, иначе всей планете придет капитальный капут. Именно по причине необходимости небольшого срока жизни есть смысл использовать все же бактерию (хотя тот же вирус бешенства вне организма во влажной среде живет от двух часов до двух суток, а при высыхании и вовсе дохнет за 20 минут). Далее, как только мы задали срок жизни возбудителя вне человеческой тушки, нужно определиться с его характеристиками и способом воздействия на непосредственно саму тушку. Главное, чтобы возбудитель не заразил никого, кроме человека. И чтобы он не мутировал — так что делаем возбудителя с быстрым инкубационным периодом, но так, чтобы на определенном этапе он переставал быстро размножаться в организме. Тогда мутаций будет немного. Сделаем больше связей Г-Ц, меньше А-Т в ДНК или РНК (А-У будет ни к чему, лишь 2 связи, нестабильно).

Для низкого IQ возбудитель должен поразить головной мозг, взяв ПУ (пульт управления) на себя. Такие возбудители есть — например, личинки одного червя-паразита поражают муравьев, от чего поведение тех изменяется коренным образом. Они прицепляются челюстями к травинкам, чтобы их съел крупный рогатый скот. Аналогично, можно изменить и поведение человека. Вряд ли получится изменить головной мозг, в конце концов, это не ригидная система, однако можно все сделать на уровне гормонов. Пусть основным местом дислокации возбудителя будет гормональная система (ГС). Там он сможет спровоцировать выработку определенного коктейля гормонов. Здесь пригодятся грелин (чувство голода), серотонин, адреналин, возможно тестостерон, хотя анаболическое действие нам и ни к чему, но агрессии он придаст, ну и ряд других кошерных гормонов.

При заражении через какие-либо жидкости, кровь, при половом контакте возбудитель переберется в ГС и начнет размножаться и реализовывать программу по выработке гормонов. У человека сразу упадет IQ, он захочет есть, убивать, крушить, ломать, он оупеет и буквально станет зомби. Он будет бегать долго за счет гормонов, он будет за счет них невероятно силен, но работать он будет на износ. Скоро [сердечко](#)

откажет. Пожалуй, это будет не стандартный полудохлый зомби, это будет быстрый и агрессивный хищник. Хотя, при желании создателя, вирус может поражать и части нервной системы, контролирующие двигательную активность. Не до такой степени, как это делает столбняк, конечно, но желаемой походки добиться можно. Вот только заставить зомби не жрать друг друга увы не под силу ни одному генетику, хотя миру и так **неплохо достанется.**

Как заразить по-настоящему много людей, чтобы инфекция была во всем мире? Для этого нужно связаться с правительством какой-нибудь страны, которая согласна на то, чтобы уничтожить всех своих конкурентов. Если я, как генетик, смогу убедить правительство такой страны, как **КНДР**, что один маленький вирус решит проблемы эффективнее, чем **атомное оружие**, то мне выделят лабораторию. Хотя не так уж много и нужно для создания вируса, здесь главное иметь доступ и очень много времени. Договорившись с какой-нибудь страной 3-его мира, я смогу распространить вирус во все страны мира — тысячи диверсантов раскидают возбудителя везде и всюду, москвичи будут есть мою шаурму, а американцы будут давиться гамбургерами с небольшим зомби-подарком. Инфекция разойдется быстро. Скоро все те, кто не спрятался в бункере, превратятся в зомби, а через полгода умрут от отказа сердца (если будет **еда**, не всем же зомби по лесам шататься, а в городе всех быстренько покусуют). Дальше можно выйти на поверхность и начинать строить свою цивилизацию.

P. S. У вас случаем нет друга-генетика, который в последнее время какой-то тихий и задумчивый?

Прикладное зомбеведение

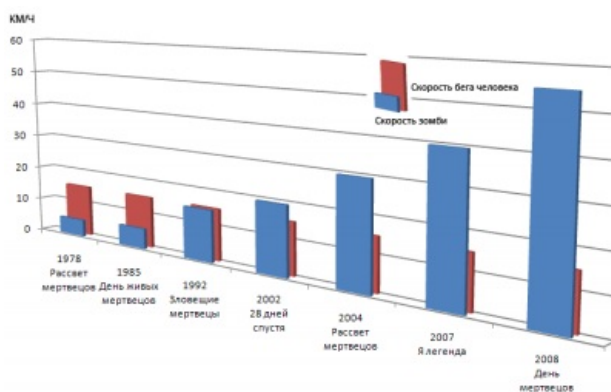
Четыре главных правила

1. Если вас укусил зомби, вы скоро сами превратитесь в зомби.
2. Зомби можно убить, только повредив **её** его **мозг**.
3. (34) **Про зомби есть порно. А ты как думал?**
4. Если вас укусили в руку ниже локтя, то её нужно немедленно ампутировать!

Прочие правила

Помимо указанных выше правил, обязательно предполагаются следующие принципы:

- **Внезапно**, зомби повсюду, **тысячи их!**
- Укушенный чувствует лёгкое недомогание и спустя некоторое время превращается в зомби.
- Зомби не охотятся друг на друга.
- Зомби пожирают людей живьём, но только пока трупы убиенных не превратились в зомби! Поэтому кругом полно частично обглоданных зомби. Следовательно, зомби не жрут зомби.
- Зомби, будучи всё-таки ходячими трупами, очень быстро гниют и разлагаются, поэтому по одной внешности можно отличить мёртвых от живых.
- Хотя нет, на определенном этапе разложение останавливается, и потому слегка подгнивший зомби может существовать десятилетиями, не превращаясь в скелет (по всей видимости появляется своя зомби-имунная система со всякими своими зомби-фагами, которые кусают нормальные бактерии и вирусы, тоже потом становящиеся зомби-вирусами, и которые в свою очередь кусают нормальные вирусы).
- Зомби передвигаются довольно медленно — еле ноги переставляют. Или, наоборот, умеют быстро бегать, причём не устают.
- Зомби — это что-то вроде **Терминатора**. Вы можете оторвать ему руки, ноги, выпустить кишки, вырвать внутренности, сколько угодно стрелять ему в грудь, живот или конечности из любого оружия — всё это его не только не убьёт, но и толком не остановит. Стрелять стоит только в голову, правда, это касается живых мертвецов. Всякие живые зомби обычно менее выносливы, на уровне **упоротого викинга**, и им тоже лучше стрелять в голову, чтобы не успели в раненом виде добежать и цапнуть.
- Каждая часть тела каноничного зомби в случае отделения от тела живет своей независимой жизнью, руки хватают, головы пялятся и грызут, ноги бьют. Сейчас эта фишка уже моветон, и последний раз использовалась в культовом «Brain Dead» от Джексона, где даже кишки гонялись за главгероем. Традиционные зомби строго зависят от мозга, и потому по отдельности у них ничего не шевелится. Разве что у старика Ромеро отрубленные головы зомби могли смотреть глазами и щёлкать зубами, что логично — мозг-то цел.
- Зомби не устают, не спят, не пьют и не испражняются. Круглые сутки они только тем и занимаются, что гоняются за пропитанием.
- Зомби едят не быстрее обычного человека. Даже если терпилу облепит целая толпа, то все равно он к моменту превращения в зомби будет относительно целым. При этом процесс превращения в зомби далеко не мгновенен.
- Зомби могут существовать где угодно — в джунглях, в лесах, в степях, под водой и на морозе. Впрочем, под водой они обычно бесцельно бродят по дну, иногда кусая незадачливую школоту или **ВНЕЗАПНО** появляясь на пляжах. На морозе замерзают, чтобы порадовать зомбиборцев весной. Но



Никто не выживет

самое излюбленное место для зомби — это город.

- Правительство и армия бездействуют чуть реже, чем всегда. Всё, чем они могут вам помочь — устроить **экстерминатус** вашего города вместе с зомби и вами (как в Resident Evil 3: Nemesis и его киноадаптации «Обитель Зла 2: Апокалипсис»). Скорее всего, при помощи ядерного оружия. Иногда, правда, проявляется классический треугольник «зомби», «милитари», «последний герой» (который воюет когда сам, а когда то за тех, то за других), причем первые активно **едят** вторых, вторые активно расстреливают первых из автоматов и танков. Впервые идея появилась в небезызвестной Халфе. Из чего поновее — было в этом вашем **Prototype**.
- Несмотря на устойчивый киноштамп о спасении укушенного, путем немедленной **ампутации** укушенной части тела, поможет это далеко не всегда. Во-первых, это реально больно и требует качественной медпомощи, иначе спасаемый протянет оставшиеся конечности от болевого шока, кровопотери или последующей гангрены, а, во-вторых, кровоток в организме настолько быстр, что зараженная кровь разбежится по жилкам секунд за пятнадцать-двадцать, а, значит, именно это время отпущено на ампутацию. Успешную ампутацию можно лицезреть в «Мировой Войне Z», где бдительный красавчик Голливуда без всяких колебаний отрезал евреечке руку. Хершел также остался Ходячим Живцом.

Какое оружие выбрать?

Лучшее оружие против зомби — это (ВНЕЗАПНО) **самозарядная мелкашка**:

- Мертвяку похрен гидрошок, болевой шок, ширина раневого канала, если он (канал) не в мозгу.
- В мозгу эта ширина тоже похрен, потому что там любой сгодится. Мелкашка редко-редко когда не пробивает череп с первой попытки, но обычно пробивает. Пробив же, мелкашечная пуля навывлет не идет, а рикошетит от стенок, производя мозговой фарш. Ы.
- Зомби будоражатся от звука, а выстрелы из нормального оружия получаются громкими. Звук выстрела из мелкашки примерно как у оружия с глушителем, а если уж на мелкан поставить глушитель, то вообще как... очень тихо, в общем.
- Нормальная самозарядная мелкашка на дистанциях до 70 м имеет вообще скальпельную точность, так что все, что требуется — прибуды, упрощающие прицеливание, все же бить в мозг — это далеко-далеко не в силуэт.
- Ну и к тому же мелкашечный патрон весит порядка 3 граммов, так что боезапаса унести можно ДОХУЯ. Всего 3 кг = 1000 патронов.

На втором месте пистолет, я гарантирую это. Поскольку:

- Он лёгкий (при длительных переходах вы не раз возблагодарите это свойство оружия). Патроны от него тоже легче, чем от всего остального, кроме мелкашки.
- Звук выстрела слабее, чем у того же автомата и тем более дробовика. ИРЛ звук выстрела из нормального длинноствола **ОЧЕНЬ** сильный даже на открытом воздухе, а уж выстрел из дробового оружия в закрытом помещении и вовсе может привести к необходимости учить язык жестов.
- Зачищать помещения с пистолетом намного удобнее, чем с длинноствольным оружием.
- На коротких дистанциях из пистолета стрелять легко, а стрельба издалека при ЗА вообще малополезна по своей сути — проще и выгоднее оставаться вовсе незамеченным.
- Из пистолета можно стрелять с одной руки, а это весьма удобно, если вы сами нагружены до подгибающихся ног и ещё ведёте за собой раненного напарника.
- Пистолетов с собой можно взять два или три — на обмен/вооружить кого-либо/на случай, если основное оружие откажет.

Пистолет-пулемёт является не менее полезным инструментом выживания — обладает схожими с пистолетом боевыми характеристиками, добавляя при этом бонусы в качестве гарантированной автоматической стрельбы, зачастую крайне низкой отдачи и взаимозаменяемости амуниции — если повезёт, то можно будет кормить теми же патронами как свой пистолет, так и свой пистолет-пулемёт.

Автомат — универсальное оружие, с ним можно отбиваться от зомбей, зверей и людей (а бандюки, мародёры и просто ёбнутые никуда не денутся). Очень пригодятся запасные магазины к нему и разгрузочный жилет, чтобы было где носить их.

Дробовое оружие стоит брать только при наличии свободного места в машине или когда нет ничего другого, поскольку у дробовика обычно ограниченный боезапас, очень громкий выстрел и сильная отдача. Из плюсов: не даёт рикошетов, можно достаточно быстро дозарядить, да и патроны к нему раздобыть вроде бы как легче, можно даже самому крутить, были бы только комплектующие. Несмотря на чудовищную убойность на коротких дистанциях, двустволка — не самый лучший выбор: она содержит лишь два патрона и долго перезаряжается (*спойлер*: нужно расстегнуть защелку, переломить ружьё, выбросить стрелянные гильзы и вставить новые патроны), что в совокупности с невысокой дальностью стрельбы не даст отбиться от толпы зомбарей: если ходячих будет реально много, то кто-то из них таки успеет подойти.

Снайперская винтовка — довольно спорный выбор. Из плюсов — убийственная убойная сила за счёт калибра, он же помогает при наличии соответствующего прицела поражать цели на дальних дистанциях не теряя при этом в уроне, тот же калибр позволяет насквозь пробивать препятствия начиная от тонкой железной ограды, заканчивая толстенными **чугуниевыми** люками от канализации (если вам повезло

найти патрон .50 BMG с вольфрамовой сердцевинкой и собственно винтовку, которая такой патрон сожрёт). Как правило, полезны только при наличии живых целей (если военным похуй, по кому стрелять; если мародёры любят прятаться за укрытиями; если первые и вторые сами используют снайперское оружие), в схватке же с не совсем живыми целями они крайне бесполезны — низкая скорострельность и ближний бой плохо сочетаются (винторез не в счёт, поцреоты ликуют), также с ближним боем плохо сочетается низкая мобильность — такие винтовки могут весить как 5 кг, так и все 15, а вкуче с их немаленькой длиной прицелиться во что-либо на расстоянии менее десяти метров становится невыполнимой задачей. Из предыдущего пункта вытекает следующее: вне боя и вне схрона эта тяжёлая как штанга и здоровая как жопа [Новодворской](#) бандурина вместе с не менее тяжёлой амуницией будет активно и беспощадно качать мышцы ног, спины и рук выжившего — угадай, сможет ли чей-либо неподготовленный организм сразу после интенсивной тренировки убежать от орды вечно бодрых зомбаков. Ко всему прочему, снайперская винтовка, как и любой другой длинноствол, активно вредит не только чужому мозгу, но и ушам стрелка — даже с глушителем стрельба в помещении уничтожает слух не хуже прослушивания треков [Amatory](#) (баллистические наушники — твои лучшие друзья). Ну и конечно же найти прицел с какой-либо амплификацией будет непросто. Ты же не думал, анон, что в комплекте с винтовкой обязательно идёт и снайперский прицел?

Стоит обратить внимание на луки и арбалеты. Они производят мало шума, стрелы и болты хорошо пробивают черепа, после выстрела их можно подобрать, протереть и засунуть обратно в колчан. Да и новых наделать не в пример легче, чем патронов к огнестрелу. Что выбрать — лук или арбалет — предмет отдельной СпецОлимпиады. Основное, что следует при этом знать: лук компактнее и скорострельнее, арбалет легче освоить, можно поставить прицел, можно дольше держать взведённым. И ещё — оставьте понтковые блочные луки и арбалеты спортсменам, если в зоне досягаемости есть классика. Чем проще, тем лучше. И тетиву менять легче.

Оружие ближнего боя — для настоящего профи, не даёт шума, в отличие от огнестрела, и толпы гнилого мяса не сбегутся отведать вашей плоти после одного единственного выстрела, но тут есть свои специфические особенности, ИРЛ проломить череп битой не так-то легко (особенно вчерашнему хикке и задроту), может потребоваться два или три удара. А ведь не так часто зомби шляются по одному... Оставьте себе один-два ножа для хозяйственных целей, остальное выбросьте нахуй — резать зомби бесполезно, они не дышат и не чувствуют боли, только в крови перемажетесь.

Топор — отличный выбор. Если защиты нет — то лучше иметь с длинной рукоятью, если есть чем защитить руки или же есть навык обращения — пойдёт любой. И лагерь разбить, и дверь выпилить, и череп расколоть. В общем, пользуйтесь. Молоток тоже хорошо подойдёт, но универсальность у него поменьше, поэтому если критичен вес — бери топор. А гвоздь и обухом можно забить.

Если же руки растут из правильного места, стоит попробовать сделать копьё. Рецепт прост — что-нибудь острое на что-нибудь длинное. Для совсем уж кулибинных можно на ту же рукоять надеть топор или молоток, чтобы получилась алебарда. Преимущество очевидно — длина. Можно держать дистанцию и не лезть под загребущие лапки. Можно прокалывать/проламывать/прорубать череп с безопасного расстояния. Можно открывать неплотно закрытые двери, окна, шевелить подозрительные тела, проверять тёмные помещения (примотав фонарик изолентой), не рискуя нарваться на неуспокоенный труп своей бедовой головой. Мы же не хотим закончить, как большинство героев фильмов про зомби, не так ли?

А вообще из древкового оружия от зомби самое то — протазан: копьё с длинным широким наконечником и двумя боковыми острями у основания одного. Можно колоть, можно рубить, а можно юзать, как медвежью рогатину, чтобы не дать зомбарю подойти близко.

Катаны и прочие мечи — лучше ножей, хуже всего остального. Череп ими пробить — сложно, отрубить голову или руку — ещё сложнее, тут техника специальная нужна. Универсальности никакой, колоть мечом дрова будет только полный идиот (сломаться может), так что если больше ничего нет, только дедовская шашка на стене — бери, а лучше не ленись и привяжи нож к швабре.

Столь любимый игроуэйкерами и режиссёрами [коктейль Молотова](#), показанный ещё в оригинальной «Ночи живых мертвецов» (1968), на деле может принести больше вреда, чем пользы. Поскольку зомби не чувствует боли и не может умереть от ожогов (*спойлер*: мозг-то не задет), то его не остановит даже попавшая прямо в него бутылка с зельем. Зато от использования коктейля легко может начаться пожар.

Наконец, самое тупое, что только можно взять во время любого зомби-апокалипсиса — это [бензопила](#). Во-первых, она никудя не лёгкая. Во-вторых, надеяться на то, что она всегда будет заводиться с полоборота как минимум глупо, а в [самый неподходящий момент](#) она может вообще не завестись. В-третьих, бензопила предназначена для резки дерева, а не человеческих костей, которые, в среднем, прочнее бетона без арматуры, и уткнувшись в них, пила запросто может сломаться, а если особо повезёт, то и [прилететь обломками цепи по бензопильщику](#). Если же пила попадет зубьями на что-то металлическое на теле зомби (пряжка, пуговица, рокерская цепь, пионерский значок, крупный нательный крестик и т. п.), то лопнет почти наверняка. В-четвёртых, вы вовсе не будете всех резать, как в [GTA](#), пила запросто может застрять внутри зомбака, и пока будете её вытаскивать — вам придет конец. В-пятых, во все стороны полетит куча кровищи и всякого говна, всё это может попасть вам в рот или просто на слизистую, и вы заразитесь. Вдобавок, при работе бензопила издаёт сильный шум, что не только приманивает зомби, но и может помешать вам услышать одинокого зомбаря, подходящего со спины.

Кроме того, в зависимости от наглости создателей зомби-сценария, могут появиться крысы-зомби, собаки-

зомби, вороны-зомби, **рыбы-зомби** и **гигантские зомби-мутанты с базуками**, чтобы сделать жизнь неинфицированных ещё менее сладкой. Бывают даже зомби, при жизни бывшие **веганами**, такие особи категорически отказываются пожирать вообще кого-либо (кино-говно «День мертвых» 2008).

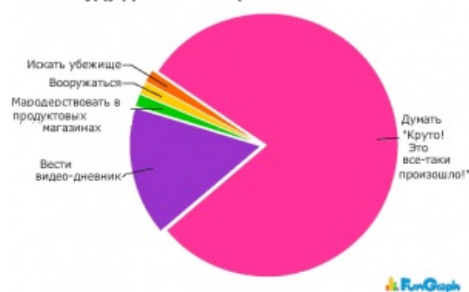
Что лучше надеть?

Как показывает статистика, лучше всего поможет кожаная куртка (идеально — хорошая, годная «**косуха**» из бычьей кожи, её и нож-то не всегда берет), свитер или любая другая крепкая одежда. Вообще, тема защиты в этих ваших зомбиапокалипсисах нечасто поднималась по сравнению с чистым **постапокалипсисом**, что зря: укус — не пулевое ранение, защититься можно. Также должна помочь самодельная кольчуга из проволоки или граверных шайб, найти ингредиенты и собрать несложно, но долго. Самое банальное: обмотать руки и другие части тела проволокой или кабелем, также можно взять мелкозернистую сетку и воткнуть во внутреннюю сторону куртки. Из продвинутого: всё, начиная от бронекостюмов домашней сборки, заканчивая военной защитой, по типу костюма для работы в условиях массовых беспорядков (засветился в *The Walking Dead*, точнее, в главах с тюрьмой). На самом деле, от зомби может защитить любая вещь, что не рвется на части от первого натяга, как пример: покрышки и крепкая резина, стеклоткань, пропитанная эпоксидной смолой, металлические пластины. Собственно, в наше время это не такая уж и проблема, достаточно будет грабануть любой милитари-магазин, чтобы обзавестись кучей «приблуд» для защиты брэнной тушки, вплоть до металлических щитков на руки. Вообще, скажите спасибо расплодившимся **страйк/хارد-болистам** за ассортимент выпускаемой защиты.

Как выжить во время зомби-апокалипсиса

В основном идеи борьбы с зомби сводятся к следующему: нужно заранее заготовить оружие, боеприпасы, продукты, одежду и машину, при первых признаках зомби-апокалипсиса, прицельно отстреливая зомби хэдшотами, забить на родных и друзей (известны случаи, когда зомболы гибли целыми партиями как раз из-за того, что у них, дескать, «рука не поднималась завалить маму, брата или тятя», заметим — бывших!), уехать в **глушь**, где уже заготовлен **схрон**, и окопаться там, дожидаясь, пока **Большой Пиздец** пройдет. Обсуждением занимаются в основном **параноики**, в жизни не державшие в руках оружия, не имеющие никакого представления о длительной жизни в лесу, и **вообще** вряд ли способные убить близкого человека даже в том случае, если тот уже гниет, стонет и хочет параноиков съесть. Параноики, державшие, имеющие и способные, в зомби-апокалипсис заведомо не верят и готовятся к чему-нибудь посерьёзнее (ядерной войне, скажем).

Что я буду делать во время нашествия зомби



Вот так вот

Впрочем, в **США** с 2003 года действует организация **Zombie Squad**, которая готовится к зомби-апокалипсису вполне всерьёз. К. О. напоминает, что эти ребята — вполне себе вооруженный, подготовленный партизанский отряд, да ещё и идеально прикрытый легендой. «Ой, офицер, какие ещё террористические учения? У нас тут просто реконструкция зомби-пиздеца, кстати, как вам новое творение Ромеро?».

Тащемта, выживут только **сурвивалисты**, но так думают собственно сурвивалисты. Выживут экипажи боевой техники, которые даже без боеприпасов смогут невозбранно давить нежить, хватило бы солярки.

А по факту, нужно всего-то попытаться перебраться в северные широты, по крайней мере туда, где есть зима, и её дождаться. Запомни! Зомби — не **Белые Ходоки**. На освежающем морозце холоднокровные зомби превратятся в музей мясных фигур. Дальше останется только складывать их штабелями, проломив ломом голову. Хотя, мороз сделает свое дело и без лома, серое вещество при оттаивании превратится в бесполезную жижу.

Памятка на случай зомби-апокалипсиса

10 основополагающих пунктов из книги Макса Брукса (кстати, это сын того самого Мэла Брукса) *The Zombie Survival Guide* — эпичного справочника по выживанию в случае зомби-апокалипсиса.

1. **Подготовься**, прежде, чем они восстанут!
2. Они не чувствуют страха — почему ты должен чувствовать?
3. Пользуйся своей головой — отрубай головы им.
4. Клинки не требуют перезарядки.
5. Идеальная защита — обтягивающая одежда, короткие волосы.
6. Поднимись по лестнице, затем разрушь ее.
7. Брось автомобиль, пересядь на мотоцикл.
8. Будь в движении, будь незаметен, будь бесшумен, будь настороже.
9. Безопасных мест нет, есть лишь безопаснее, чем это.
10. Зомби могут уйти, но угроза останется.

https://www.youtube.com/watch?v=sFdq_a110tk

Видео-памятка "Правила выживания во время ЗА"

11. Лазерная указка может избавить от неумения стрелять.
12. ВСЕГДА один патрон себе! Но не заряжай его в магазин ибо можешь его проебать — выстрелить им. Найди другой пистолет и держи его при себе.

Другая памятка

1. Не паникуй.
2. Зомби-апокалипсис — прекрасная мотивация для занятий спортом! В спортивной форме ты всегда сможешь убежать от зомби!
3. Захвати еду, питьевую воду, радиоприёмник, фонари, оружие и отступай в **безопасное место**.
4. В качестве точки для обороны лучше выбрать большой магазин или торговый центр (вот только не в торгующие электроникой, ты же не будешь жрать телевизоры, да?) — там не будет проблем с едой и припасами.
5. Держись как можно дальше от плотно населенных районов — там будет больше всего заражённых.
6. Забаррикадируй все выходы, держись любой ценой.
7. Не позволяй окружить себя, не дай загнать себя в угол или какое-либо тесное пространство.
8. Помни, любой человек, укушенный или убитый зомби — прямая угроза тебе и твоим товарищам. Убей его, пока он не убил тебя.
9. Терпеливо ожидай помощи, но готовься к долгому выживанию.
10. Никогда не идите в места, где тишина. Там могут быть зомби.
11. Если убить зомби, **обмазать одежду мертвечиной**, возможно вы станете своим среди чужих.
12. Лучший совет по выживанию — запомнить как поступают пиндосы в фильмах про зомби и делать наоборот.

Zombie Emergency Procedure

In case of Zombie Apocalypse:



95% of all known zombies can be stopped by decapitation or destroying the brain. Aim your desperate, improvised weapons at the head and neck.

DO NOT SPLIT UP!

Someone WILL get killed, turn into a zombie and the next person to see them will go "Oh, it's my friend, I'll just turn my back and OH GOD WHY IS HE EATING MY BRAIN?!"



DO NOT USE FIRE

The only thing worse than undead hordes trying to eat your brain is undead hordes trying to eat your brain WHILE ON FIRE.

Расово верное руководство по противодействию зомби.

Памятка зомби

1. Учтите, что ослабленный организм не сможет больше себя регенерировать. Во избежание травм ходите медленно и осторожно, вытянув руки вперед — так вы избежите опасных препятствий
2. Знайте также, что во время бедствий, люди часто теряют голову. В вас могут стрелять. Таких опасных личностей необходимо сразу нейтрализовать, для чего лучше собраться большой толпой. Обычно они стреляют в голову, будьте осторожны.
3. Помните, что даже во время зомби-апокалипсиса ваша жизнь еще не закончена! Следуя этим советам, многие из вас могут жить, работать и развлекаться как раньше. Смотрите вперед с оптимизмом!
4. **Лучшее место для нападения... Правильно, сортир!** Желательно деревянный. Дело в том, что когда ты зомби, тебе уже похуй, что ты плаваешь в говне, а люди привыкли считать сортир самым безопасным местом. Инстинкт. Так используй же его против своих врагов! Заберись в яму с говном, спрячься, подожди пару часов, и хавка сама придет к тебе. Кстати, как говорит К. О., без говна люди гораздо вкуснее — ты ведь не собираешься есть только мозг?

Другая памятка зомби

Самое забавное в обсуждении зомби-апокалипсиса, это то, как все собираются запастись оружием, провиантом и укрываться где-то, отбиваясь от толп зомби. Да 99% сами будут в этой же толпе идти.

Так что по теории вероятности в случае наступления зомби-апокалипсиса стоит обсуждать, как заразить побольше рекрутов и не быть убитым выстрелом шотгана в голову. Кого выбирать жертвой — ребёнка или женщину? Как избежать смерти(?) в бою с заведомо более быстрым и сообразительным противником? Когда лучше нападать — ночью или утром? Какая часть человеческой туши более питательна — лопатка или бедро? Я хочу быть подготовленным зомби, чтоб какой-то мудака не съел мне голову катаной в первую же ночь зомби-апокалипсиса.

Памятка карателю

1. Существуют и встречаются IRL **неопрятные невменяемые невооружённые гражданские лица, которые ненавидят тебя, не понимают слов и прут толпой на тебя и твоих товарищей.**
2. По приказу командира следует считать этих гражданских нелюдьми, нечистью, нежитью и уничтожать без жалости и сомнений.
3. Сомнение в любом из предыдущих пунктов может необратимо повредить твой мозг и привести тебя в ряды этих недочеловеков.

Памятка от создателей зомби-шутеров

1. Холодное оружие не надо перезаряжать.
2. Спрячься в надёжном, желательно оснащенном хавчиком и интернетом боеприпасами месте (как то:

- подвал/склад супермаркета, воен. база, убежище а-ля [Fallout](#)).
3. Делай контрольные выстрелы (исключение: использование гранат и РПГ). Причём не ближе, чем с 3-х метров, а то малоподвижные мертвяки в 95% случаев обожают незнамо как кидаться на человека и больно кусаться.
 4. Всегда двигайся.
 5. Стреляй хедшотами: экономит время, силы и боезапас.
 6. Лучшее оружие: коктейль Молотова, гранаты, пулемет, что-то тяжелое и длинное (как рукопашное оружие), базака.

Прочие советы и интересные факты

Также не очень давно канадские (не британские) математики [рассчитали](#) оптимальную стратегию борьбы с зомбьями в масштабах города/страны. Оказалось, что вакцинация и прочие пацифистические приёмчики работают чуть менее, чем никак. Единственный способ победить заразу — [беспощадное](#), методичное, [хладнокровное](#), полномасштабное изничтожение проснувшихся мертвяков до победного конца.

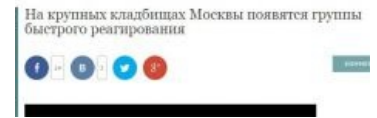
Интересно, что получившаяся модель напомнила авторам модель распространения идей. [Чуете, куда ветер дует?](#)

В американском фильме «Добро пожаловать в Зомбилэнд» походу тоже есть свод правил по выживанию. Примерно такие же правила, как описанные выше. А точнее:

1. Будь в форме.
2. Мочи наверняка.
3. Осторожней в туалетах.
4. Пристегивайся.
6. Литая железная сковорода.
7. Путешествуй налегке.
8. Найди крутого напарника.
17. Не будь героем (в конце фильма заменено на «[будь героем](#)»).
18. Разминайся.
21. Избегай стриптиз-клубов.
22. Если сомневаешься, подготовь пути к отступлению.
29. Система друзей.
31. Проверь задние сидения.
32. Умей радоваться мелочам.
34. Про зомби есть порно.
48. Гигиена.

Ссылки

- [FearWalkingDead.ru](#) — новый сериал про ходячих мертвецов.
- «[Эпоха мёртвых](#)» [А. Круза](#) — довольно интересная идея об эволюции зомби, от медленных до быстрых мутантов.
- [Project Zomboid](#) — многообещающий симулятор выживания в мире зомби-апокалипсиса. Сейчас находится на стадии альфа-тестирования (но уже есть рабочая демка).
- [Dead State](#) — ещё одна индишная рпг в мире случившегося сабжа. Несмотря на обилие голодных зомбей, [игра не совсем про них](#), а скорее про долбоебизм выживанцев.
- [Z-War](#) — убогая донато-выжимающая российская браузерная игра про зомбиапокалипсис.
- [Zombie Survival & Defense Wiki](#) — вики-энциклопедия по зомби-апокалипсису.
- [Zombiepedia](#) — другая вики-энциклопедия, поживе.
- [Howstuffworks о зомби](#).
- [The Zombie Survival Guide](#) — рекламный сайт книги Макса Брукса. Кое-что там можно почитать.
- [The Zombie Survival Guide](#) — собственно книга, pdf, 8,06 Мб, на английском языке.
- [The Zombie Survival Guide](#) на великом и могучем.
- [World War Z](#) — рекламный сайт другой книги Макса Брукса, на ту же тему. Кое-что там тоже можно почитать.
- [Zombiehunters.org](#) — сайт организации Zombie Squad
- [Urban Dead](#) — браузерная зомби-апокалипсис игра.
- [Буш готовится к нашествию зомби](#).
- [Plants vs Zombies](#) — отличная ТДшка на тему.
- [What To Do In A Zombie Attack](#) — видеопамятка по противодействию зомби (англ.)
- [Antizombie.ucoz.ru](#) — выживание в мире зомби. Сайт посвящен теме выживания в первые часы зомби-апокалипсиса и дальнейших действий уже после наступления оного.
- [Highschool of the Dead](#) — каноничная манга про зомби (и панцу). Уже снято 12 серий аниме.
- [Гайд по выживанию в зомби-апокалипсисе](#)



Мы кое-что знаем,
скрываем, но палимся





ZOG

11 сентября 2012 год 25-й кадр AlexSword Backmasking Bitcoin F-19 Facebook Google
 SCP WikiLeaks X-files Zeitgeist ZOG А власти скрывают Англичанка гадит
 Андрей Скляр Антикглобализм Братание Вайомингский инцидент Вестник ЗОЖ
 Вражеские голоса Глобальное потепление ГМО Гнездо параноика Александр Гордон
 Городские легенды Госдеп Государственная тайна Двойники Путина Дело Дрейфуса
 Еврейские расовые жида Жопоголизм Закладки Запрещённый ролик Зомби-апокалипсис
 Зона 51 Идентификация пользователей в интернете Инопланетяне Каббала Климов КОБ
 Кровавая гёбня Лунный заговор Люди в чёрном Масоны Метро-2
 Мировой финансовый кризис Моссад НАТО Номерные радиостанции Общество потребления
 Оппозиция Паранойя Перепись населения Пиар План Даллеса Плоская Земля
 Резонатор Гельмгольца Саентология СДВ Система Стариков СУП США Теория заговора
 Терроризм Фальсификация истории ФБР Фоменко ФСБ Хазин Чёрные вертолёты
 Шулхан Арух Эльзагейт Юггот Юрий Петухов



Оружие

Abrams Bf.109 Boxcutter Desert Eagle F-117 F-19 HAARP Hummer Junkers Ju 87 M-16
 SRL Wm Авианосец Автострадный танк АК-47 Алексей Журавлёв АПЛ «Курск» Армата
 Армейский способ Атомная бомба Бензопила Беркем аль Атоми Боевой треножник
 Боевые животные Боевые искусства Бронелифчик Булава Вакуумная бомба Ведро
 Викинги Вундервафля Газовый баллончик Ганза Генеральный Чернявски Глок ГЛОНАСС
 Гнездо параноика День миномета Дикае банки и бутылки Дирижабль Киров Дробовик
 Дырка для ружья Жидкий вакуум Жуков Закладки Золотой пистолет Зомби-апокалипсис
 Ил-2 Штурмовик Иранские ракеты Истребитель пятого поколения К-19 Ка-50 Камикадзе
 Кар Карандаш Катана Катюша Каучуковая бомба КБиО Кишечник Kleить танчики
 Козлице Коктейль Молотова Короткоствол Кузькина мать Купцов Лось Вотзефак
 Максим Попенкер Мамонт-танк Машина Судного дня Медвежья кавалерия
 Межконтинентальная баллистическая ракета Меха Меч Миниган Мирный советский трактор
 Мистраль Мочет Мурка Мушку спили Наёмник НАТО Номерные радиостанции Огнемёт
 Огромные боевые человекоподобные роботы Он был абсолютно трезвый Оружие
 Оружие в компьютерных играх Охота на крыс Панцерфауст Партизаны Пистолет Макарова
 Подводная лодка ППШ Противогаз Психотронное оружие Пулемёт Максима Радиот
 Револьвер Single Action Army Рельсотрон



Большой Пиздец

11 сентября 2012 год Adventure Time BSOD Eyjafjallajokull Fallout GAME OVER
 S.T.A.L.K.E.R. The Road TIME PARADOX А-культ Авария в Уиндскейле Авиакатастрофа
 Авиакатастрофа/Классификация авиакатастроф Адъ и Израиль АПЛ «Курск» Атомная бомба
 Бермудский треугольник Большой адронный коллайдер Большой Пиздец
 Большой Пиздец/Предполагаемые даты Бостонский теракт Бхопал Ванга Вендекапец
 Взрывы в метро Вулкан Павел Глоба Глобальное потепление Глуховский Гнездо параноика
 Жопа Жопоголизм Зомби-апокалипсис Качиньский Кин-дза-дза Комбинат «Маяк»
 Кораблекрушение Кузькина мать Лесные пожары Мальтузианство Машина Судного дня
 Медный таз Межконтинентальная баллистическая ракета Мировой финансовый кризис
 Мы все умрём! Наводнение в Крымске Нострадамус Пандемия Пик нефти
 Постапокалипсис Проблема 2000 Скайнет Слава роботам Сурвивалист Тёмная башня
 Титаник Только массовые расстрелы спасут Родину Третья мировая война
 Унылый январский пиздец Уханьский коронавирус Фукусима Хазин Хромая лошадь
 Челябинский метеорит Чернобыль Экстерминатус

