

Брошенный (Abandoned)

Если игрок убирает отходы, и в колонии есть хотя бы один беспомощный выживший: Ну вот, опять – вы слышите детский плач. Вы выходите через черный выход склада и идёте на звук, который приводит вас к большому мусорному контейнеру с использованными пластмассовыми ящиками. Кто-то выкинул новорожденного. Быстрое расследование указывает на обезумевшую девушку-подростка. Боясь быть изгнанной, она утаила свою беременность от колонии. **Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Вы оставляете ребенка. **Добавьте маркер беспомощного выжившего в колонию.** Плач ребенка привлекает мертвецов. **Добавьте 5 зомби в колонию.**

Палец вниз: Вы оставляете ребенка, но изгоняете мать за вранье. Плач ребенка привлекает мертвецов. **Добавьте 5 зомби в колонию.** Вы отправляетесь на поиски детского питания. **Каждый игрок, если это возможно, передвигает один неиспользованный кубик действия в зону использованных кубиков действия.**

Зависимость (Addiction)

Если игрок использует карту медицины для лечения персонажа: Срань Господня, это чистый товар! Большинство обезболивающих имеют кучу примесей, но это – джекпот. О боже, как же хорошо. Как же много времени прошло с тех пор, когда вы себя чувствовали так же? Проклятье, сколько времени прошло с тех пор, как вы чувствовали хоть что-то, кроме страха и отчаянья? Вам надо еще. Даже мысль о том, что вы можете чувствовать себя иначе... Это выше ваших сил.

Вариант 1: Вы одним махом заглатываете все таблетки и погружаетесь в нирвану. **Убейте персонажа, на которого использовали карту медицины. Не понижайте мораль.**

Вариант 2: Положите эту карту рядом с персонажем, на которого использовали карту медицины. Пока вы контролируете этого персонажа, в начале вашего хода вы можете использовать карту медицины на этого персонажа (со всеми особенностями карты). Если вы этого не делаете – переместите один неиспользованный кубик действия в зону использованных кубиков действия.

Самолет (Airplane)

Если игрок передвигает персонажа, и Софи Робинсон (Sophie Robinson) в игре: «Это старый распылитель», – говорит Софи, проводя рукой по фюзеляжу самолета. «Но он в отличном состоянии. Я могу вывести его отсюда и искать выживших. Или припасы. Кто знает? Может я даже смогу найти нам жилье побезопаснее.» **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Игроки сообща могут убрать из игры одну карту инструментов, одну карту топлива и карту Софи Робинсон, чтобы повысить мораль на 1.

Палец вниз: Ничего не происходит.

Алексис Грей (Alexis Grey)

Если игрок контролирует Алексис, и она не изгнана: **Если возможно, поместите Алексис в библиотеку (это не считается движением).** Она восклицает от возбуждения и шепчет: «Посмотри на все эти книги!» – она поворачивается вокруг, изучая полки, забитые книгами, как будто видит это старое место впервые. «Похоже, сюда никто не заходил», – покачивает она головой. Неужели никто не понимает, какая сокровищница знаний находится в этом приземистом здании? Все секреты повседневных навыков, которые большинство людей забыло при наличии электричества и других удобств, были здесь, дожидаясь пока их откроют. Сельское хозяйство, ремонт электроприборов, использование и уход за оружием.

Вариант 1: До конца игры Алексис не может уйти из библиотеки.

Вариант 2: «Нет», – говорит она, и слезы наворачиваются у нее на глазах. «Я не могу больше сюда приходить. Слишком больно видеть, как это место приходит в упадок.» **Поместите Алексис в колонию (это не считается движением).** До конца игры Алексис не может заходить в библиотеку.

Эндрю Эванс (Andrew Evans)

Если игрок контролирует Эндрю, и он не изгнан: **Поместите Эндрю в продовольственный магазин (это не считается движением).** «Падальщики подчистили все очевидные варианты припасов. В поле зрения нет ни одной банки с едой, но хорошие вещи все еще на виду. Эти дураки не понимают, насколько ценными могут стать такие вещи как полиэтиленовая пленка и сантехнические трубы.»

Вариант 1: Эндрю строит теплицу. Эндрю получает способность: **В КОЛОНИИ: (1+)** Один раз за раунд вы можете добавить 2 маркера еды в зону припасов.

Вариант 2: Вы помогаете улучшить изоляцию в колонии. **Повысьте мораль на 1.**

Аннали Чан (Annaleigh Chan)

Если игрок контролирует Аннали Чан, и она не изгнана: «Теренс Вашингтон. Его дело было единственным, которое я не выиграла. У обвинения были дерьмовые улики, и я была уверена в победе. Но дело было в сельской местности, и все присяжные видели, какого цвета была кожа того парня. До меня не сразу дошло. Семнадцатилетний парень оказался не в том мете и не в то время, и это ничтожное отсутствие удачи вылилось ему в пятнадцать лет тяжелой жизни. Поэтому нет, я не согласна с вашим предыдущим заявлением. Этот мир не превратился в ад с появлением зомби – он стал таким задолго до них. Наш вид не заслуживает ничего лучше этого.»

Вариант 1: «Ты свободен, Теренс. Прости, что я не смогла сделать этого, пока ты был жив.» Аннали открывает ворота в тюрьму. **Добавьте по 1 зомби в каждую локацию вне колонии.**

Вариант 2: «Даже если мы сбежим от всего этого, даже если наш вид сможет начать все сначала, мы все равно будем продолжать причинять вред друг другу. С меня хватит.» Аннали застреливается. **Убейте Аннали.**

Армия (Army)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: Солдаты в армейской форме отдали предсказуемые распоряжения – к их возвращению подготовить съестные припасы, иначе спалят колонию. **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Добавьте следующее условие для победы в дополнение к уже существующему: **В зоне припасов должно быть минимум 5 маркеров еды.**

Палец вниз: Ваша засада оказалась на удивление эффективной, и они понесли большие потери, чем вы. А оставшиеся в живых трусливо отступили. **Киньте кубик за каждого персонажа в колонии, при результате три и меньше – положите на выжившего рану.**

Альтернатива: Если Томас Харт (Thomas Heart) находится в колонии, то он замечает, что человек, называющий себя полковником, имеет сержантские нашивки. Томас ловит их на лжи, и самозванцы в гневе отступают. **Ничего не происходит.**

Артур Торстон (Arthur Thurston)

Если игрок контролирует Артура, и он не изгнан: Поместите Артура в школу, если возможно (это не считается движением). Артур хмурится от затхлого запаха в школе. Тяжело находиться здесь и не выпускать наружу директора, сидящего внутри. Возможно, когда-нибудь весь этот кошмар закончится, и он вернется сюда привести школу в порядок. Внезапно пара маленьких рук высовываются из-под парты и хватают Артура за колени. Это ребенок, и к тому же живой! Но маленький замызганный монстр смотрит на него диким взглядом. Другие детские ручонки появляются из темноты и хватают вас за левое запястье. Не успеваете вы и моргнуть, как они обхватывают вас со всех сторон.

Вариант 1: Артур отбивается от детей, но получает серьезные ранения. **Положите на Артура две раны.**

Вариант 2: Вы выхватываете оружие и открываете огонь в сплетение тел. Дети отступают, но вы ощущаете привкус их крови на ваших губах. Пресвятые небеса, как же я ошибался. Я никогда не смогу вернуть прошлое. **Понизьте мораль на 1.**

Эшли Рос (Ashley Ross)

Если игрок контролирует Эшли, и она не изгнана: Вы осматриваете инфраструктуру колонии и решаете, что с помощью подручных средств сможете внести значительные улучшения. Вы собираете всех выживших и рассказываете о своих планах.

Вариант 1: Вы сооружаете подвесные переходы вдоль периметра – когда атакуете зомби в «вход 1», не кидайте красный кубик. **Киньте дважды красный кубик на Эшли Рос, если выбираете построить это улучшение.**

Вариант 2: Вы расширяете зону отходов. **Во время проверки фазы отходов, понижайте мораль на 1 за каждые 15 карт в зоне отходов (waste pile) вместо прежних 10 карт. Киньте один раз красный кубик на Эшли Рос, если выбираете построить это улучшение.**

Вариант 3: Вы ничего не делаете. **Ничего не происходит.**

Бев Расселл (Bev Russell)

Если игрок контролирует Бев: **Если возможно, поместите Бев в школу (это не считается движением).** В который раз она возвращается в школу, туда, где в последний раз видела своего любимого мальчика. Другие упоминали, что видели здесь одичавшего ребенка, и Бев полна решимости... Погодите. Что это было? В темноте она видит такое знакомое, некогда красивое лицо, теперь покрытое сеткой воспаленных под тонкой кожей вен. «Нет», – шепчет она. «Мой мальчик.» «Мамочка!» – выкрикивает мальчик, устремляясь к ней из своего укрытия, но резко останавливается, выкашливая черную желчь на дешевый ламинат.

Вариант 1: Разжигатели паники в колонии убьют их. Но Господи, это же дети! Разве это их вина, что они заражены? **Уберите карту Бев из игры. Бев не может быть атакована, перемещена или убита. До конца игры, при передвижении любого персонажа в школу, он получает рану (Бев защищает детей).**

Вариант 2: Бев чувствует спиной жар от inferнального пожара. «Покойся с миром, мой дорогой», – по ее щекам текут слезы. **Уберите все карты и всех зомби из школы.**

Лютая морозная ночь (Bitter cold night)

Если в результате броска красного кубика на движение в локацию с одним или более персонажем, персонаж игрока получает «обморожение»: Ночь приносит с собой новое понимание холода. Снег прекратился, но поднялся ветер, и ваши конечности ломит от острой боли. Шатаясь, вы добираетесь до двери и громко стучитесь, прося впустить вас. Ветер завывает все сильнее, срывая шапку с вашей головы. Холод обмораживает ваши уши, и в панике вы стучите в дверь еще сильнее. **Каждый игрок с персонажем в локации, куда вы переместились, принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Дверь открывается, впуская вас и ветер, который задувает огонь и разбрасывает вещи. **Каждый персонаж в этой локации получает «обморожение».**

Палец вниз: Дверь наглухо закрыта. **Передвигавшийся персонаж погибает.**

Книга мертвых (Book of the dead)

Если игрок делает «поиск» не изгнанным персонажем в библиотеке: В отделе Специальной коллекции вы находите хорошо запрятанную, покрытую пылью большую книгу в черном кожаном переплете. Название гласит – Книга Мертвых.

Вариант 1: Уверенные, что вы нашли ключ к спасению всего человечества, вы быстро засовываете книгу себе в рюкзак. Вернувшись в колонию, вы созываете ее обитателей и гордо хвастаетесь своей находкой. К вашему удивлению, реликвию встречают громким смехом. «Чувак, это биография рок-группы». Ваш идиотизм на время поднимает настроение в колонии. **Повысьте мораль на 1.**

Вариант 2: «Ого, она весит целую тонну!» – говорите вы сами себе. «Да ей убивать можно». Вы сбрасываете книгу на проходящего внизу зомби в одежде курьера, и его голова разлетается как спелый арбуз. Позже, выходя из библиотеки, вы подхватываете сумку зомби. **Уберите, если возможно, одного зомби из библиотеки и добавьте 4 маркера еды в зону припасов.**

Брэндон Кейн (Brandon Kane)

Если Брэндон Кейн в игре, и он не изгнан: **Если возможно, поместите Брэндона Кейна в продовольственный магазин (это не считается движением).** Вы разглядываете оленью тушу, которую нечаянно уронили с прилавка. Вам нужно вымыть пол. Вообще-то за уборку отвечает Брэндон, но он отправился на поиски пищи, а вы не хотите оставлять оленью кровь на полу на несколько часов. В его комнате по-настоящему темно. Он что, покрасил все окна? Включив фонарик, вы видите полки с моющими средствами... и стеклянные банки. Боже милосердный, чем он здесь занимается? Вы направляете луч на банки и рассматриваете их содержимое – обрезки ногтей, использованные средства для гигиены, и волосы – Господи! Волосы! И они не принадлежат Брэндону.

Вариант 1: Вы избиваете Брэндона и заставляете вымести всё из его комнаты. **Поставьте на Брэндона рану и поместите его в колонию (это не считается движением).**

Вариант 2: Добавьте последние 10 карт (не выживших и не происшествий), которые вышли из игры, к отходам (waste pile).

Брайан Ли (Brian Lee)

Если игрок контролирует Брайана, и он находится в колонии: Брайан считал, что его дни в политике давно закончились. Но теперь ему кажется, что это лучший способ помочь колонии. И вот, он прочищает горло и выходит на подиум.

Вариант 1: «Друзья! Разве вы, оглядываясь вокруг, не ощущаете гордости за сделанную работу? Но не смотря на прогресс, медицинский уход у нас находится на низком уровне. У меня есть план по захвату госпиталя и доступу ко всем необходимым припасам!» **Уберите всех зомби из госпиталя и положите там 4 баррикады.**

Вариант 2: «Сегодня, глядя в ваши лица, я вижу людей, без остатка преданных работе. Но также я вижу и голод. Настало время вознаградить нас всех за труды соразмерными поставками еды. У меня есть план по захвату и удержанию продовольственного магазина, и это несомненно изменит наше будущее навсегда.» **Уберите всех зомби из продовольственного магазина и положите там 4 баррикады.**

Бадди Дэвис (Buddy Davis)

Если игрок контролирует Бадди, и он в начале хода находится в колонии: «Люди, послушайте! Мы находимся в экстремальной ситуации, которая требует от нас поддержания хорошей физической формы. Только взгляните на мои идеально накаченные руки. Естественно, такое совершенство доступно не всем. Это настоящие руки альфа-самца. Но при должной тренировке и решимости, я думаю, вы сможете хотя бы немного походить на меня. Так что с завтрашнего утра незадолго до рассвета я начну проводить интенсивные упражнения. Я ожидаю увидеть вас всех здесь, выкладывающихся на полную, чтобы мы все жили в колонии победителей!»

Вариант 1: Колония начинает интенсивные тренировки, которые повышают производительность, но вместе с тем и потребление пищи. **До конца игры любой игрок может скинуть карту еды в зону отходов (waste pile) (не используя особенности карты) в начале раунда, для получения 1 дополнительного кубика действия до конца этого раунда.**

Вариант 2: Кто-то швыряет пустую консервную банку в голову Бадди, чем вызывает взрыв смеха присутствующих. **Повысьте мораль на 1.**

Авария (Car Crash)

Если игрок использует карту топлива при движении не изгнанного персонажа: Фары пронзают тьму, вылавливая редкие снежинки. В машине холодно, но каждая капля бензина теперь драгоценна. Когда лобовое стекло в конец запотеваает, вы нащупываете выключатель печки. Внезапно в свете фар появляется идущий по дороге ребенок. Инстинкты срабатывают быстрее, чем осознание того, что ребенок мертв, и вы резко выкручиваете руль. Колеса визжат, пока машина несется к обочине. Время замедляется, тошнотворно вращая мир вокруг вас.

Вариант 1: Вы ждете в разбитой машине, пока вас не найдет поисковая группа. **Положите на передвигавшегося персонажа обморожение и переместите его в колонию (это не считается движением.)**

Вариант 2: Потрясенный аварией, вы продолжаете свой путь пешком. **Киньте красный кубик за этого персонажа трижды.**

Карла Томпсон (Carla Thompson)

Если игрок контролирует Карлу, и она не изгнана: **Если возможно, поместите Карлу в полицейский участок (это не считается движением).** «Этот парень нагонял страх, не правда ли? Он следил практически за каждым в городе. Он использовал любую возможность, чтобы получить доступ к частным фотографиям, которые потом развешивал по всему дому. Наверняка он сейчас мертвец-каннибал, кем он, собственно, и был при жизни. Дело в том, что его дом был закрыт для полицейского расследования, и я готова поспорить, что все те фотографии все еще там. Если я до них доберусь, то смогу раздать людям в колонии фотографии их близких. Возможно воспоминания подбодрят их.»

Вариант 1: Оживший детектив бродит по дому. **Киньте красный кубик дважды за Карлу. Если она выжила, повысьте мораль на 1.**

Вариант 2: Мертвец-детектив — это уж слишком, решает Карла. **Ничего не происходит.**

Рождество (Christmas)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Я поговорил с людьми, и нам кажется, что завтра Рождество. Наверное, это глупо, но мы могли бы развлечься. Может приготовим ужин для всех? Я имею в виду настоящий ужин.» **Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Уберите из зоны припасов 5 маркеров еды. **Повысьте мораль на 1.** Если в игре находится Форест Плам (Forest Plum), игрок, контролирующий его, может взять до 4-ех карт из колоды предметов продовольственного магазина, показать их по очереди и отдать другим игрокам по своему выбору.

Палец вниз: Ничего не происходит.

Рушащиеся баррикады (Collapsing Barriers)

Если игрок контролирует персонажа в колонии, и там есть по крайней мере один зомби и одна баррикада: «У нас проблема. Они сваливаются в кучи у баррикад. Я сам видел – это настоящая стена из плоти, зубов и когтей. Баррикадам не выстоять под давлением такого веса. Это дело времени. Нам надо послать команду на расчистку.» **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Каждый игрок с одним или более персонажем в колонии выбирает одного персонажа в колонии и кидает за него красный кубик.

Палец вниз: Уберите все баррикады из колонии.

Сумасшедшая (Crazed survivor)

Если игрок контролирует персонажа не в колонии: Грязная женщина уставилась на вас в неловком молчании. Её волосы свалялись, а сажа покрывает руки, ноги, лицо. «С вами все в порядке?» – спрашиваете вы. В одной её руке пластиковый пакет, судя по всему, с консервами. А во второй – мясницкий нож. «Я не причиню вам вреда. У меня и моих друзей неподалеку есть безопасное место. Не хотите ли пойти с нами?» Женщина выставляет перед собой нож. «Убирайся! Это все мое!»

Вариант 1: Она приближается прежде, чем вы успеваете открыть рот. Она яростно сражается, но после сложного сопротивления вам удастся убить ее. **Добавьте 5 маркеров еды в зону припасов и киньте красный кубик дважды за персонажа не в колонии.**

Вариант 2: Ее безумный взгляд пугает вас, и вы убегаете. **Ничего не происходит.**

Создание уюта (Creature Comforts)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Боевой дух упал низко, как никогда. Я понимаю, что у нас коротко с топливом, но представьте, что с нами сделают горячий душ и разогретая еда. Мы себя снова почувствуем людьми! Мы очень сильно фокусируемся на первичных нуждах, но совсем забываем об эмоциональных.»

Единственный вариант: Игроки могут в сумме положить три карты топлива в зону отходов (не используя особенности карт), чтобы повысить мораль на 1. Иначе ничего не происходит.

Дэниэл Смит (Daniel Smith)

Если игрок контролирует Дэниэла, и есть хотя бы один беспомощный выживший в колонии: Один из беспомощных выживших найден убитым, судя по всему за банку еды. **Уберите одного беспомощного выжившего из игры.**

Вариант 1: Убийство возвращает Дэниэла к роли детектива, и он вычисляет убийцу с помощью бесед и стандартных техник расследования. **Потратьте 1 неиспользованный кубик действия. Выберите персонажа и поместите его в полицейский участок (это не считается движением). Верните прикрепленные к этому персонажу карты в руку его владельца. Этот персонаж не может двигаться, искать, атаковать или пользоваться своими способностями до конца игры.**

Вариант 2: Закона больше не существует, и Дэниэл наблюдает, как колония погружается в панику. Он этого не говорит в слух, но ему реально наплевать. **Понизьте мораль на 1.**

Дэвид Гарсиа (David Garcia)

Если игрок контролирует Дэвида Гарсию, и он не изгнан: Поместите Дэвида в колонию (это не считается движением). «Моя ежедневная проверка припасов показала, что что-то пропало. В колонии кто-то ворует. Даже больше, судя по украденным припасам, они планируют саботаж.» **Активный игрок смотрит на одну случайную карту в руке других игроков, у которых есть персонаж в колонии.**

Вариант 1: «Я так и знал! Грабитель прямо здесь!» **Обвините другого игрока с персонажем в колонии в воровстве и объявите голосование об его изгнании.**

Вариант 2: «Приношу свои извинения. Это я неправильно подсчитал. Обычно я не допускаю таких ошибок.» **Ничего не происходит.**

Динамит (Dynamite)

Если Эдвард Уайт (Edward White) и Джон Прайс (John Price) в игре: «О да, мистер Уайт! Это отличная идея! Что, если мы приправим эту хрень порошком чили?» «Джон, ты мог бы умерить свой идиотизм хоть ненадолго? Это химия, а химии необходима точность. Ты не можешь швырять что попало в смесь, тем более, если от этого нет никакого смысла. А теперь заткнись и подай мне мензурку.» **Выбор должен сделать игрок, контролирующий Эдварда.**

Вариант 1: «Динамит! О да, твари!» **Киньте кубик. Если вы выкинули 1 – убейте Эдварда и Джона. Если вы выкинули больше, бросьте кубик еще раз и уберите из колонии столько зомби, сколько выпало на кубике, и замените их на баррикады.**

Вариант 2: «Да, это взрывоопасный напиток», – восклицает Эдвард, пробуя первую порцию домашнего пива. **В следующий раунд каждый игрок бросает на один кубик действия меньше. Повысьте мораль на 1.**

Эдвард Уайт (Edward White)

Если игрок контролирует Эдварда, и он не изгнан: Угроза распространения вируса, оживляющего мертвецов, может казаться первостепенной, но вы то знаете, что главная угроза для колонии в обычных порезах и царапинах. И вот, вдохновленный Александром Флемингом, вы решаете по новой изобрести пенициллин.

Вариант 1: Экспериментируя с хлебом вы создаете пенициллин. **Уберите 1 маркер еды из запасов колонии и добавьте 1 карту медицины из колоды вышедших из игры карт себе в руку. Вы можете проделать это действие любое количество раз в течении этого хода.**

Вариант 2: Уменьшение припасов не стоит такого риска. **Ничего не происходит.**

Листовка (Flier)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: Всю ночь бушевавший ветер на рассвете принес сюрприз. Листовки, распечатанные на яркой оранжевой бумаге, усеяли землю и застряли на деревьях, болтаясь там, как умирающие птицы. ПОМОЩЬ НЕ ПРИДЕТ – гласит заголовок, делая остальной текст бессмысленным. Последнее постановление правительства, оно служит одновременно предупреждением и доказательством провала их сопротивления мертвецам. ПОМОЩЬ НЕ ПРИДЕТ – добро пожаловать в новую реальность.

Единственный вариант: «Это не должно сломить нас. Было бы наивным даже надеяться на помощь. Мы можем опустить руки и умереть, или мы можем подготовиться к продолжительной осаде и пережить все это». **В конце следующего раунда, если в каждой локации нет хотя бы одной баррикады, понизьте мораль на 1. Если в каждой локации 2 и более баррикады – повысьте мораль на 1.**

Форест Плам (Forest Plum)

Если Форест Плам в игре: «Я не мог не заметить, что вы добыли виски в свою последнюю вылазку», – сказал Форест, пытаясь очаровательно усмехнуться. Но у него не получается. Вы просто терпеть его не можете. Он липкий, воняет и отказывается снимать свой костюм Санты, что начинает вызывать беспокойство. Но также ясно, что жизнь его была тяжела, и вы не можете не ощущать симпатию к нему. У него хотя бы добрые намерения. «Да ладно тебе, мужик, прояви немного рождественского настроения.»

Вариант 1: Вы даёте Форесту Пламу выпивку. Позже этим вечером пьяным он натывается на продовольственный магазин и громко звонит в звонок, призывая всех в целом и никого в частности жертвовать деньги на благотворительность. **Поместите Фореста Плама в продовольственный магазин (это не считается движением). Положите 4 маркера шума в продовольственный магазин.**

Вариант 2: «Засунь рождественское настроение себе в задницу, Форест. Это спиртное остается со мной.» Позже этим вечером Форест набрасывается на другого выжившего в приступе гнева. **Персонаж с самым низким влиянием (кроме Фореста) получает рану.**

Бензовоз (Fuel Tanker)

Если игрок передвигает не изгнанного персонажа: «Срань Господня!» На обочине в отличном состоянии стоит бензовоз. Вы выходите из своей машины и, оглядываясь по сторонам, приближаетесь к кабине – дверь со стороны водителя распахнута. Вы перерезаете ремень безопасности и размозживаете голову вывалившегося зомби. На окровавленной шляпе водителя написано «Следователь Бобер», и вы удивляетесь, какими глупыми и легкомысленными были раньше люди. Забравшись в кабину, вы поворачиваете ключ – и дизельный двигатель оживает с громким ревом будто возрождающийся древний монстр. Вы съезживаетесь. Такой шум явно привлёк каждого мертвеца в радиусе мили.

Вариант 1: Вы отвозите бензовоз в колонию, приводя с собой всех окрестных мертвецов. **Добавьте 6 зомби в колонию и верните до 4 карт бензина, вышедших из игры, себе в руку.**

Вариант 2: Вы вздыхаете с сожалением и глушите мотор. Слишком шумно, чтобы рисковать ехать в колонию. **Ничего не происходит.**

Габриэль Дياز (Gabriel Diaz)

Если игрок контролирует не изгнанного персонажа не в колонии, и Габриэль находится в колоде персонажей: Вы съезживаетесь в задней комнате, когда взрыв сотрясает здание. Тонкий черный дым заползает из-под двери, ваши глаза слезятся, и вы заходите кашлем. Вы развели пожар, чтобы отвлечь преследующую вас орду, но огонь быстро вышел из-под контроля. Единственное окно слишком мало, и все что вам остается – ждать смерти от удушья. Последнее, что вы видите перед тем как потерять сознание – фигура, приближающаяся к вам сквозь пламя. Вы приходите в себя на руках могучего незнакомца. «Хорошо, что я с семьей находился поблизости», – говорит он.

Вариант 1: Вы в качестве благодарности рассказываете незнакомцу и его семье о колонии. **Найдите в колоде персонажей Габриэля и добавьте в свои последователи. Добавьте трех беспомощных выживших в колонию.**

Вариант 2: Несмотря на свою признательность, вы понимаете, что колония не в состоянии прокормить больше ртов. Но все же вы не можете не отблагодарить своего спасителя. **Уберите из игры одну карту из своей руки.**

Азартные игры (Gambling)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Мне скучно. Давайте сыграем кости. Уверен, здесь у каждого найдется, что поставить. У меня есть пара чистых носков, которые мне говорят, что я размажу вас, болванов, по стенке.» **Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Начиная с первого игрока, каждый может положить по карте из руки за каждого своего персонажа в колонии. За каждую карту игрок бросает кубик. Игрок, выбросивший наибольшее значение, забирает себе все карты. Ничьи перебрасываются.

Палец вниз: Ничего не происходит.

Серая Борода (Grey Beard)

Если игрок передвигает персонажа, и Серая Борода находится в колоде персонажей: Вы идете по окраине колонии, когда слышите выстрел автоматической винтовки неподалеку. Вы предполагаете, что кто-то из колонии попал в беду, и бежите в сторону выстрела. Вместо этого вы находите длинного худощавого мужчину, расстреливающего толпу зомби. Когда вы приближаетесь к нему, он наводит свое оружие на вас. «Я живой!» – кричите вы поднимая руки. «Не стреляй!»

Вариант 1: «Просто заберите это. Я не хочу неприятностей!» **Выберите случайным образом карту из своей руки и уберите ее из игры.**

Вариант 2: «Мы бы могли использовать такого человека в нашей группе», – говорите вы. «Я бы не возражал, если бы кто-то прикрывал мне спину – вся моя команда мертва», – отвечает человек. «Но, видишь ли, какая штука – у меня плохо выходит выполнять чужие приказы. Если хотите моей помощи, то мы будем играть по моим правилам.» **Найдите в колоде выживших Серую Бороду, сделайте его лидером своей группы и положите эту карту под него. Один раз за раунд Серая Борода может не кидать красный кубик при атаке. Пока вы контролируете Серую Бороду, вы не можете добавлять карты в кризис.**

Харман Брукс (Harman Brooks)

Если Харман в игре, и он не изгнан: «Больше никакого разгребания мусора и возведения баррикад. Мне нужно выйти и сделать то, что я делаю лучше всего.»

Вариант 1: Харман лежит на площадке и чувствует, как ее качает от ветра. Со своей обзорной точки на дереве он устался на установленный им внизу капкан и приготовился к долгому ожиданию. **Добавьте 3 маркера еды в зону припасов.**

Вариант 2: Колючки застревают в руках Хармана, пока он продирается сквозь густые заросли. После долгих часов он начинает терять надежду, но вдруг замечает растение под старым дубом. Упав на колени, он срывает листик и начинает его жевать. Отлично! Если получится собрать несколько дюжин растений, он сможет приготовить целебную мазь. **Уберите по ране с трех или менее персонажей.**

Выше голову (Heads up)

Если игрок делает «поиск» в полицейском участке: Вы узнаете, что морг еще никто не обыскивал, и решаете направиться туда. Но когда вы оказываете в темном подвале, вас охватывает такой страх, что вы в состоянии заставить себя открыть только либо холодильник, либо шкафчик с химикатами.

Вариант 1: Вы открываете холодильник и пронзительно кричите. Отрезанная голова оживает и оскаливает свои зубы. В ужасе вы убегаете, переворачивая шкафы и Бог весть что еще. **Заполните полицейский участок маркерами шума.**

Вариант 2: Вы открываете шкафчик с химикатами и пронзительно кричите. Отрезанная голова оживает и оскаливает свои зубы. В ужасе вы убегаете, переворачивая шкафы и Бог весть что еще. **Заполните полицейский участок маркерами шума.** Вы тоже ненавидите, когда выбор оказывается отсутствием выбора?

Беспомощные (Helpless)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Не притворяйтесь, что только я думаю об этом. Все мы так думаем. Я вижу это по вашим лицам. Эти люди просто потребляют наши ресурсы, ничего не давая в замен. Я не хочу быть жестоким – я просто хочу выжить.»

«Я не верю, что ты вообще говоришь об этом. Ты же понимаешь, что оставить этих людей мертвецам равноценно убийству. Неужели выживание важнее чем оставаться человеком? Чем же мы тогда лучше тех монстров, от которых здесь прячемся?» **Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Убрать всех беспомощных выживших из колонии. Понизить мораль на 1 за каждого два убранных жетона (округлять вверх).

Палец вниз: Ничего не происходит.

Орда (Horde)

Если игрок передвигает персонажа, не используя карты топлива: Сильный снег окрашивает весь мир в белый цвет, ограничивая видимость до нескольких метров. Вот-вот начнется пурга. Но вы не одиноки. Другая фигура, дико жестикулируя, продвигается через сугробы. И еще одна. И еще. Ваш желудок переворачивается, когда вы понимаете, что оказались в центре орды мертвецов. Оценивая варианты, вы надеетесь, что плохая видимость поможет вам пройти сквозь мертвецов незамеченным. Но также вы признаете, что шансы не в вашу пользу.

Вариант 1: Вы продвигаетесь вперед, делая все возможное, чтобы избежать мертвецов. **Бросьте дополнительно красный кубик за этого персонажа 3 раза.**

Вариант 2: Ваша цель важна, но также важно не стать одним из них. **Верните персонажа в локацию, из которой он вышел (это не считается движением). До конца этого хода этот персонаж не может двигаться или быть перемещенным.**

Лошадь (Horse)

Если игрок передвигает персонажа, и он не изгнан: Вы осторожно крадетесь через переулок, когда слышите цоканье подков по мостовой. Выглядывая из-за руин сгоревшей булочной, вы видите исхудавшую лошадь, бредущую по улице. Бедняга явно многое пережила, но она продолжает идти. У нее нет никаких шансов на выживание.

Вариант 1: Прикрепите эту карту к передвигавшемуся персонажу. До конца игры не кидайте красный кубик при движении этого персонажа. До тех пор, пока персонаж не изгнан, во время фазы распределения еды в колонии, колония должна тратить на 1 маркер еды больше.

Вариант 2: «Извини, старушка». Добавьте 3 маркера еды в зону припасов.

Голод (Hunger)

Если игрок добавляет в колонию мужчину-выжившего и беспомощного выжившего: «Приятель, я благодарен за предложение присоединиться к твоей колонии,» говорит новичок. «Но видишь того парня? Это Жирный Эрл. Я знаю, что тебе он не нравится. Да и мне тоже. Но его мама была хорошей женщиной, и я обещал ей всегда быть рядом с ним.»

Вариант 1: Жирный Эрл съедает всю еду. Уберите всю еду из зоны припасов.

Вариант 2: Новичок с отвращением смотрит на бутерброд в своей руке – черствый хлеб с куском копченного жирного мяса, пахнущим почти как свинина. Почти. Слеза стекает по его щеке, и он шепчет «Всегда рядом...» прежде чем откусить от бутерброда. **Добавьте 4 маркера еды в зону припасов и понизьте мораль на 1.**

Преследуемый (Hunted)

Если в результате броска красного кубика на движение в локацию с одним или более персонажем, персонаж игрока получает рану (не обморожение): «Они подстрелили меня! Это не случайность. Я видел их! Они одеты в камуфляж и их интересуют не зомби. Они охотились на меня и знаете, что? Они не выглядят такими изможденными как мы! Они выглядят хорошо питающимися. У нас рядом с колонией хорошо вооруженные каннибалы!»

Вариант 1: Вы охотитесь на охотников. **Бросьте красный кубик два раза за каждого своего персонажа.**

Вариант 2: До конца игры, когда любой игрок передвигает персонажа, дополнительно к красному кубику он бросает шестигранный. При результате 2 и меньше персонаж получает рану.

Джеймс Мейерс (James Meyers)

Если игрок контролирует Джеймса, и он не изгнан: «Я не могу не думать о том, что мои навыки нужны сейчас как никогда. Кто поможет нашим предводителям не сломаться под давлением стресса? Кто еще способен выявить психологические проблемы, которые могут отразиться на духе всей колонии?»

Вариант 1: Джеймс проверяет медицинские припасы, поступающие в колонию. **Посмотрите руку всех игроков. Вы можете убрать 3 карты медицины в сумме, чтобы повысить мораль на 1.** «Простите меня, но я должен отложить это для более важных вещей.»

Вариант 2: Джеймса очень интересует мотивация людей, переживших такой сильный кризис. **Посмотрите на секретное задание любого игрока. Вы можете обсудить его с группой.**

Джанет Тейлор (Janet Taylor)

Если игрок контролирует Джанет, и она не изгнана: «Мы должны уделять больше внимания уходу за незначительными ранами. Дело даже не в том, что мы ничего не знаем о заразе, превращающей в зомби, а в том, что даже легкая инфекция может стать трудно лечимой. К тому же, никто не хочет быть раненым в ситуации выживания. Я могу организовать клинику, но мне надо, чтобы меня обеспечивали всем необходимым.»

Единственный вариант: До конца игры, если Джанет находится в колонии, любой игрок в свой ход может скинуть любую карту в зону отходов (waste pile) (не используя особенности карты), чтобы снять рану с персонажа, которого он контролирует в колонии.

Дженни Кларк (Jenny Clark)

Если игрок делает «поиск» Дженни Кларк, и она не изгнана: На пол падает банка с пенни, осколки стекла и тусклые монеты рассыпаются во все стороны. «Глупые пенни», – бормочет Дженни. «Разве вы не знаете, что я пытаюсь не шуметь?» Но когда она разворачивается в другую сторону, чтобы продолжить поиск, лицом к лицу сталкивается с зомби; оно стонет, и холодный, зловонный воздух вырывается из его рта. К удивлению Дженни, зомби не нападает; и ей кажется, что в его здоровом глазе она увидела что-то похожее на доброту. Шаркая ногами, в комнату вошло еще несколько трупов. «О, так вы, ребята, не все плохие?» – сказала Дженни. «Пойдемте, я знаю людей, которые будут не против с вами познакомиться.»

Вариант 1: Поставьте Дженни в колонию. **Добавьте 8 зомби в колонию.**

Вариант 2: Осматриваясь в прицел винтовки, он замечает Дженни, медленно идущую по дороге, в окружении группы зомби. «О Боже», – бормочет он, опуская палец на курок. «Эта курица дала себя укусить." **Убейте Дженни Кларк.**

Джон Прайс (John Price)

Если игрок делает «поиск» в школе, и Джон в колоде персонажей: Обыскивая школу, вы услышали крики и стук в дверь дальше по коридору. Подойдя ближе, вы увидели подростка, отчаянно барабанившего в дверь столовой. Вы начали было открывать ему дверь, но увидели волокущихся мертвецов позади него.

Вариант 1: Вы открываете дверь и спасаете парня. Он пробегает мимо, оставляя вас разбираться с зомби. **Добавьте Джона в свои последователи. Добавьте двух зомби в школу.**

Вариант 2: Вашего недолгого замешательства достаточно мертвецам, чтобы добраться до парня. Вы решаете воспользоваться преимуществом отвлеченных мертвецов и, войдя в столовую, под агонизирующие вопли подростка собираете припасы. **Добавьте 2 маркера еды в зону припасов. Найдите в колоде персонажей карту Джона и уберите ее из игры.**

Кодиак Колби (Kodiak Colby)

Если игрок делает «поиск», и Кодиак находится в колоде персонажей: Вы кричите в ужасе, пока медведь-зомби ковыляет к вам; его кишки волочатся за ним по гравии. Зажатый в переулке, вы жметесь к мусорному контейнеру, готовясь к смерти. Внезапно улицы оглашает боевой клич, и могучий дикарь спрыгивает на спину медведя с ближайшего дерева. Медведь вздымается, издавая болезненный рык, но незнакомец крепко вцепился в него, перед тем как применить удушающий захват. Пару минут спустя обезглавленный медведь лежит на земле, а ваш могучий спаситель помогает вам подняться и предлагает научить вас сосать сосцы Матери Природы.

Вариант 1: Вы нагишом бежите по лесу вместе со своим новым другом и, возможно, впервые в жизни чувствуете себя свободным. **Киньте красный кубик один раз. Найдите Кодиака Колби в колоде и добавьте к своим последователям.**

Вариант 2: «Мужик, я благодарен за спасение, но не собираюсь ничего сосать.» Красавчик выглядит удрученным и, поникнув, уходит. **Ничего не происходит.**

Маяк (Lighthouse)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Помните, как на прошлой неделе костер привлек толпу зомби? Так вот, на следующий день я наблюдал за маяком и мне пришла идея. Что если мы подадим сигнал оттуда? Да, им не пользовались десятилетия, но периодически его включали, так что я не думаю, что он сломан.»

Единственный вариант: Вы можете передвинуть один неиспользованный кубик действия в зону использованных кубиков действия, при этом убрать одного зомби из каждой локации.

Малыши (Little Survivors)

Если игрок передвигает не изгнанного персонажа в локацию, в которой нет персонажей: Луч вашего фонарика продвигается по обломкам. Очевидно, что в этом месте уже побывали мародеры, и вряд ли вы найдете что-либо ценное. Когда луч достигает окна, вы еле сдерживаете крик, увидев уставившиеся на вас из-за стекла глаза. «О Господи», – говорите вы. Младшему не может быть больше пяти. Старшему от силы девять. Они исчезают, но вы успеваете заметить страх и недоверие в их глазах.

Вариант 1: Добавьте трех беспомощных выживших в колонию. Повысьте мораль на 1.

Вариант 2: Похоже, малыши и сами не плохо справляются. Ничего не происходит.

Лоретта Клэй (Loretta Clay)

Если игрок контролирует Лоретту, и она не изгнана: «Где вы взяли эти банки?» – злобно спрашивает Лоретта. «У почти тридцати консервов вышел срок годности. Если вы не будете выполнять нормально свою работу, и при поисках осматривать то, что приносите – это приведет к проблемам. Мы рассчитывали на эту еду!»

Вариант 1: Лоретта приготавливает еду. **Киньте кубик. При результате 5-6** еда не только не испорчена, но Лоретте удастся приготовить восхитительное блюдо. **Повысьте мораль на 1. При результате 3-4** еда не отличается от обычной. **Ничего не происходит. При результате 1-2** пищевые отравления свирепствуют в колонии. **Каждый игрок должен кинуть кубик за каждого своего персонажа в колонии. При результате 1-2 персонаж получает рану.**

Вариант 2: Лоретта, злобно ругаясь, выкидывает испорченные банки. **Уберите 1 маркер еды из зоны припасов.**

Милые бранятся (Lover's quarrel)

Если игрок контролирует двух персонажей в локации не колонии, и в этой локации нет других персонажей: «Мне не нравится, сколько времени ты проводишь с ним!»
«Ты же не серьёзно? Только не сейчас. Весь мир разваливается на кусочки, мы чудом до сих пор живы, а ты решил возобновить свои вспышки ревности? Повзрослей уже!»

Вариант 1: «Повзрослеть? Это не я использую конец света как предлог, чтобы вести себя как шлюха! Теперь я хотя бы вижу, как низко ты пала». **Добавьте 4 маркера шума в локацию с влюбленными.**

Вариант 2: «Не то, что бы я не доверял тебе. Это все он. Ты не замечаешь, как он смотрит на тебя, когда ты проходишь мимо. Ладно. Давай уйдем отсюда, и я покажу, насколько я взрослый.» **Влюбленные не могут атаковать, искать или двигаться до конца этого хода.**

Мария Лопез (Maria Lopez)

Если игрок контролирует Марию, и она не изгнана: **Если возможно, поместите Марию в школу (это не считается движением).** В коридорах школы пусто, Мария закрывает глаза и делает глубокий вдох. Здесь до сих пор пахнет так же, и на какой-то момент ей кажется, что это очередное тихое утро за мгновение до того, как коридоры заполнятся детьми. Она открывает глаза и кричит – дети повсюду, и Мария отступает к школьным шкафчикам. Но дети не нападают. «О, Господи!», – доходит до нее. «Вы живы!» Она замечает, что дети истощены от голода.

Вариант 1: «Я знаю, где есть немного еды.» **Уберите 3 маркера еды из зоны припасов.** «Это для меня? Спасибо, дорогие!» **Выберите любую карту из колоды предметов школы и добавьте себе в руку.**

Вариант 2: Вы не можете им помочь. Уходя, вы открываете школьную кладовую. **Выберите все карты еды из колоды предметов школы и уберите их из игры.**

Мод (Maude)

Если игрок контролирует персонажа в продовольственном магазине: Рычание привлекает ваше внимание, и вы находите зомби, зажатого между двумя машинами. Она бессмысленно размахивает руками, ее униформа Meat&Stuff заляпана засохшей кровью. Один удар в голову, и она готова. Внезапно вы замечаете на униформе табличку с именем «Мод». Судя по всему, ее вдавили в собственную машину, пока она пыталась заполнить багажник припасами.

Вариант 1: Вы немедленно забираете еду в колонию. **Переместите персонажа из продовольственного магазина в колонию (это не считается движением) и добавьте 3 маркера еды в зону припасов.**

Вариант 2: Вы забираете припасы и прячете их себе в рюкзак. Вам хочется улыбнуться своей удаче, но по какой-то причине вы не можете прекратить думать о Мод. **Вскрывайте карты сверху колоды предметов продовольственного магазина, пока не найдете две карты еды. Добавьте их себе в руку. Перетасуйте колоду. До конца этого хода вы не можете играть карты еды.**

Майк Чо (Mike Cho)

Если игрок контролирует персонажа не в колонии, в той локации есть хотя бы 1 зомби, и Майк Чо находится в колоде персонажей: Зомби, который с грохотом влезает сквозь окно, отрезает ваш последний путь к спасению. Выхода больше нет. Чувство неизбежности смерти охватывает вас, и вы удивлены тем, насколько спокойны. Скрипя зубами, мертвец наваливается на вас, и вы закрывая глаза шепчете последнюю молитву. Вы слышите громкий боевой клич, открываете глаза и видите мужчину, одетого во все черное, который разрубает зомби мечом.

Вариант 1: Вы присоединяетесь к нему, помогая убить других зомби. Благодарный за вашу помощь, он соглашается присоединиться к вашей группе. **Найдите в колоде Майка Чо и добавьте к своим последователям. Положите рану на Майка Чо и своего персонажа, который не в колонии. Уберите всех зомби с той локации.**

Вариант 2: Видя, как умело он убивает зомби, вы видите свой шанс на побег. **Уберите всех зомби с той локации, в которой находится ваш персонаж.**

Пропавший ребенок (Missing Child)

Если в колонии есть хотя бы один беспомощный выживший: «Боже мой, Синди! Она была прямо здесь мгновение назад. Не видели ее? Мне кажется, она пыталась залезть на старое дерево у южной стены. Она перелезла? Никто не видел? Пожалуйста, мы должны найти ее. Мы должны найти моего ребенка!» **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Начиная с этого момента и до конца следующего раунда, если в каждой локации вне колонии был совершен «поиск», повысьте мораль на 1. В противном случае понизьте мораль на 1 и уберите беспомощного выжившего из колонии.

Палец вниз: Понизьте мораль на 1 и уберите беспомощного выжившего из колонии.

Грабеж (Mugging)

Если игрок контролирует не изгнанного персонажа в локации с изгнанным персонажем: Кто-то грубо хватает вас со спины и бьет головой об стену. Вы пытаетесь подняться, но вас придавливают ногами к земле. Нападающий наклоняется к вам и шепчет: «Мне всего лишь нужны твои вещи. Я могу тебя убить за них, или ты можешь спастись, если отдашь мне все. Можешь мне верить, я буду рад любому твоему решению.»

Вариант 1: Отдайте все свои карты, кроме одной, игроку, контролирующему изгнанного персонажа.

Вариант 2: Вы пытаетесь сопротивляться. Положите две раны на вашего персонажа, который находится в локации с изгнанным персонажем. Или, если у вас есть оружие, вы можете убить изгнанного персонажа и положить рану на вашего персонажа.

Музыка (Music)

Если игрок делает «поиск» персонажем, который не изгнан: Отодвигая разломанные полки, вы к своей радости находите кейс от гитары. Внутри находится гитара в идеальном состоянии. Вы присаживаетесь и, затаив дыхание, проводите по струнам. Вы морщитесь от полученного звука, но через несколько минут настройки от зазвучавшей мелодии на ваши глаза навернулись слезы.

Вариант 1: Этим вечером в колонии вы достали найденный приз и начали играть. Ваша песня утешила присутствующих и напомнила, что в жизни есть место не только борьбе за выживание. **Повысьте мораль на 1.**

Вариант 2: Следующим утром, когда все готовились к завтраку, вы наиграли вдохновляющую мелодию, дарящую надежду на счастливую жизнь после преодоления всех трудностей и невзгод. **На следующий раунд все игроки получают дополнительный кубик действия.**

Без патронов (No Ammo)

После того, как игрок использует способность карты оружия: «Вот так-то, тупой урод», – ворчите вы на зомби, которому только что отстрелили голову. «Там еще много таких как ты», – вы тянетесь к поясу за новой обоймой и понимаете, что это была последняя. «О нет», – говорите вы сами себе. Рассматривая изрешеченные останки, вы думаете, что нужно было быть более сдержанным.

Вариант 1: Положите оружие, которое использовали, в зону отходов.

Вариант 2: Вы пытаетесь найти больше патронов. **Передвиньте все неиспользованные кубики действия в зону использованных кубиков действия.**

Былые различия (Old Divisions)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: Кулаки и проклятия летят в вас, пока вы пробираетесь сквозь толпу, чтобы унять драку. «Что здесь происходит?» – спрашиваете вы. «Дело в нем!» – огрызается один из драчунов, указывая на своего противника. «Я вообще не понимаю, зачем мы впустили сюда такого типа. Это место для хороших людей!» Ваше сердце замирает, когда раздаются одобряющие возгласы. «Если вы вдруг не заметили, миру, каким мы его знали, пришел конец!» – кричите вы. «Былые различия, которые мы знали, теперь ничего не значат. Теперь все делятся на людей и тех, кто пожирает людей.» **Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Расист, затеявший драку, изгоняется из колонии. **Уберите одного беспомощного выжившего из колонии.** На какое-то время люди, объединившись, работают эффективнее. **Положите текущий кризис под низ колоды и пропустите этап разрешения кризиса в этот раунд. Понизьте мораль на 1 как реакцию на ваше суровое решение.**

Палец вниз: Было вывешено предупреждение, что расизм впредь будет наказываться изгнанием. **Ничего не происходит.**

Оливия Браун (Olivia Brown)

Если Оливия в игре: «Позволь мне уточнить. Ты хочешь подвергнуть всю колонию риску, только чтобы получить пробу зомби?» Оливия вздыхает. «Не ревнуй», – огрызается она. «И да, я хочу исследовать одного из мертвецов. Возможно я смогу найти легкий путь к защите от вируса.» Поместите Оливию в колонию (это не считается движением). **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Присоедините эту карту к Оливии. **В начале каждого раунда, если Оливия находится в колонии, она может экспериментировать. Для этого киньте за Оливию красный кубик. Если вы выкинули не пустую грань на кубике, то примените эффект на Оливию. Если выпала пустая грань – то до конца этого раунда, если игрок выкидывает на красном кубике результат «укус», любой игрок может потратить карту медицины, чтобы предотвратить эффект «укуса».**

Палец вниз: Ничего не происходит.

Вспышка (Outbreak)

Если игрок контролирует персонажа в колонии, и там есть хотя бы один беспомощный выживший: Сначала у Джерри была небольшая температура, но на следующий день его шея опухла, приобретя необычный фиолетовый оттенок. Прошло три дня – вы никогда не видели такого. Под его подбородком образовались желтые гноящиеся бубоны, а от его тела исходит резкий неприятный запах. Это не может хорошо кончиться.

Вариант 1: Прогоните Джерри из колонии. **Уберите маркер беспомощного выжившего и понизьте мораль на 1.**

Вариант 2: Болезнь распространилась по колонии. **Каждый персонаж в колонии получает рану. Если в игре нет Olivia Brown или Janet Taylor – бросьте кубик за каждого беспомощного выжившего. При результате 1 – убейте его.**

Посторонние (Outsiders)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Всем немедленно собраться у ворот! Тут только что остановился фургон, набитый беженцами». **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: «У нас мало что есть, но если вы не против затянуть ремни, то мы предоставим вам крышу над головой. Но только на зиму. После этого – вы сами по себе.» **Каждый игрок берет карту персонажа и добавляет в свои последователи. После этого каждый игрок добавляет одного беспомощного выжившего в колонию.**

Палец вниз: «Извините, но мы не можем принять больше людей. Вам придется продолжить свой путь.» По их лицам видно, что они слышали нечто подобное уже не раз. Они, принимая отказ отворачиваются и вскоре уезжают. Три дня спустя вы находите разбившийся фургон. Людей нигде нет, но дорога залита кровью. **Ничего не происходит.**

Пророк (Prophet)

Если игрок контролирует изгнанного персонажа в локации с не изгнанным персонажем: Вы занимаетесь своим делом, полностью погруженный в Его Труд, как вдруг замечаете заблудшего агнца из Богом забытой колонии. Вы знаете, что надо делать.

Вариант 1: Вы приближаетесь к несчастному и рассказываете ему о всех грехах, совершенных колонией. Агнец начинает рыдать и признается, как ему стыдно. Вы баюкаете несчастное существо в своих объятиях и обещаете, что все наладится. **Возьмите одного не изгнанного персонажа в своей локации и добавьте к своим последователям.**

Вариант 2: Это не агнец, а жертвенный козел. Вы подкрадываетесь к нему со спины, вырубаете ударом кирпича и принимаетесь клеймить его плоть. По возвращении в колонию ваше предупреждение будут видеть все. **Колония теряет 1 мораль.**

Радиосигнал (Radio signal)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Смотрите, я нашёл старую рацию. Она сильно побита, но похоже принимает сигнал! Я думаю его источник где-то рядом. Я не понимаю большинство из того, что они говорят, но судя по всему им нужна наша помощь.»
Каждый игрок хотя бы с одним персонажем в колонии принимает участие в голосовании.

Палец вверх: Игроки могут в сумме передвинуть 3 неиспользованных кубика действия в свою зону использованных кубиков. Если они так сделают, добавьте маркер беспомощного выжившего в колонию и повысьте мораль на 1. Если не сделают – понизьте мораль на 1.

Палец вниз: Понизьте мораль на 1.

Rascals

Если игрок делает «поиск» персонажем в госпитале: На складе холодно и к вашему разочарованию пусто, за исключением деревянных паллетов. Что ж, на клад с медицинскими припасами это не похоже. Внезапно вы замечаете металлический отблеск за паллетами. Обойдя их вы находите четыре скутера Rascal. Скутеры полностью заряжены, но после проверочной поездки по коридору вы понимаете, что это мусор. На них даже зомби не обогнать. Хмм. А может они могут послужить для другой цели?

Вариант 1: Ну конечно! Можно отогнать их в колонию и устроить гонки. А тот факт, что скутеры медлительны сделает заезд более фееричным! Ваша догадка оказывается верной и вы устраиваете четырёхчасовой заезд. **Повысьте мораль на 1.** Но радостные крики привлекают мертвецов. **Добавьте в колонию 5 зомби.**

Вариант 2: Фееричным? Именно из-за таких мыслей меня и недолюбливают. **Ничего не происходит.**

Мятеж (Riot)

Если игрок контролирует персонажа в колонии, и беспомощных выживших больше чем персонажей в колонии: «Им наплевать, что мы голодаем! У меня выпирают ребра, но дверь в кладовую все еще закрыта наглухо. Почему? Нам нужна еда. Мне все равно, что говорят эти придурки – нас намного больше чем их. Мы сломаем эту дверь, и если кто-либо из них встанет на нашем пути... Что ж, они сами напросились.»

Вариант 1: Уберите всю еду из зоны припасов.

Вариант 2: Каждый персонаж в колонии получает рану.

Вариант 3: Вы устраиваете показательную казнь. **Убейте одного беспомощного выжившего.**

Род Миллер (Rod Miller)

Если Род в игре: Все знают характерные признаки, но Роду странно почувствовать их на себе. Левая рука не сильно болит, но холодна от пальцев до груди. «Все будет хорошо», – говорит он окружающим, прежде чем упасть. Призрак всех закусовых на дороге проносится перед его глазами, пока он борется за жизнь. Но циник внутри него думает о том, что лучше сдохнуть от чизбургера, чем от зомби-вируса.

Вариант 1: «Когда мы были в госпитале, я видел там дефибриллятор. Нам придется нести его.» Поместите двух персонажей, которых вы контролируете, и Рода в госпиталь (это не считается движением). Киньте красный кубик за Рода и каждого выжившего по два раза. Если в госпитале недостаточно места, поместите любое количество персонажей оттуда в колонию (это не считается движением).

Вариант 2: Убейте Рода.

Исповедь (Sacrement)

Если игрок передвигает персонажа, и он не изгнан: Проходя мимо церкви, вы подумали о том, что ее никто не обыскивал с момента основания колонии. Конечно, это не самая заманчивая цель... но вдруг здесь есть чем поживиться?

Вариант 1: Вы поднимаетесь по ступенькам, и тяжелая входная дверь скрипит, когда вы открываете ее. Четверть часа вы безрезультатно обыскиваете церковь, пока не заходите в маленькую комнату с призом – полудюжиной бутылок вина для причастия. Когда вы по темному коридору пытаетесь дойти до выхода, на вас набрасывается смердящий зомби. Труп священника щелкает зубами перед самым вашим носом. «Тебя судили и признали виновным.» Вы методично втаптываете голову бедолаги в пол, пока от нее не остаются только кровавые ошметки. Вы отряхиваетесь и пытаетесь понять, или и вправду сказали избитую фразу? Это было круто! Бросьте красный кубик за передвигавшегося персонажа два раза. Если он выжил – повысьте мораль на 1.

Вариант 2: Вы решаете, что это не стоит риска. Ничего не происходит.

Канализационный проход (Sewer Passage)

Если игрок контролирует персонажа в библиотеке: Вы случайно проходите мимо отдела публичных записей и вас посещает идея. Через полчаса вы находите план канализации и рассчитываете путь от люка прямо рядом с колонией до госпиталя. Вы рассказываете о своей находке колонии, но никто не желает спускаться в темный лабиринт с отходами.

Вариант 1: Вы в ужасе, но знаете, что это ваш шанс сделать что-то значимое для колонии, даже если они не понимают этого. Вы решаете исследовать путь. Киньте кубик за персонажа, которого вы контролируете в библиотеке. По результату, выпавшему на кубике, киньте столько же раз красный кубик за этого персонажа. Если персонаж выжил, то до конца игры при передвижении любого персонажа из колонии в госпиталь или обратно не кидайте красный кубик. Положите эту карту рядом с госпиталем как напоминание.

Вариант 2: Ничего не происходит.

Спи (Sleep)

Если любой игрок, кроме читающего эту карту, зеваает: Боже, как вы устали. Вы в беспокойстве проворочались всю прошлую ночь, и теперь день проходит как в тумане. Вы решаете притвориться приболевшим, чтобы пораньше пойти спать... а что – отличная идея. Весь день вы принимали плохие решения и вам не помешает отдых.

Единственный вариант: До конца этого раунда каждый игрок в начале своего хода может передвинуть все свои неиспользованные кубики действия в зону использованных кубиков действия, при этом убрать по ране с каждого своего персонажа.

Софи Робинсон (Sophie Robinson)

Если игрок передвигает персонажа, и Софи Робинсон находится в колоде персонажей: Вы бежите за дымящимся вертолетом, которого болтает в небе. Он пропадает из виду за стеной высоких деревьев, и земля сотрясается от удара. Пробежав сквозь деревья, вы видите огонь и дым, охватившие кабину, но также замечаете дергающуюся руку пилота. Приблизившись, вы понимаете, что пилот жива, но ее ноги придавлены. «Помогите!» – кричит она.

Вариант 1: Вы вытаскиваете пилота из кабины и тащите подальше от обломков. Огонь добирается до топливного бака, и взрывная волна сбивает вас с ног. **Найдите Софи Робинсон в колоде и добавьте к своим последователям. Положите на нее две раны.**

Вариант 2: Вы стараетесь не смотреть на пилота, пока обыскиваете ее припасы. «Ты чудовище!» – кричит она, когда вы отступаете от обломков, забрав с собой ценные вещи. **Выберите колоду с предметами. Возьмите себе две карты. Уберите карту Софи Робинсон из колоды персонажей.**

Спарки (Sparky)

Если игрок контролирует Спарки, и он не изгнан: «Вот ты где, Спарки! Ты хороший мальчик, правда?» Спарки утвердительно гавкает и крутится по кругу. «Спасибо, что навестил меня, друг. Хотел бы я пойти с тобой, но не могу находиться рядом с этими идиотами в колонии. Они не умеют мыслить масштабно, ты же знаешь. Но посмотри, дружок, я нашел кое-что, что поможет тебя защитить. Я переделал оборудование, которое мы раньше использовали в представлении, где ты выглядел летящим, и поместил на него оружие. Сейчас прикреплю... Готово! Если ты нажмешь мордой на эту кнопку – БАБАХ – автоматическая машина по убийству зомби готова. Ты теперь выглядишь как хладнокровный убийца!»

Вариант 1: Убейте 8 зомби в колонии. Не кидайте красный кубик.

Вариант 2: «Смотрите! У Спарки теперь есть автомат!» **Повысьте мораль на 1.**

Испорченная еда (Spoiled)

Если игрок использует маркер еды для повышения результата броска кубика (после использования еды, но до повышения результата): Вы уставились на банку тушенки в отчаянной надежде, что вас подводит зрение. Она и вправду вздулась, или это деформация от падения? Вы не хотите заболеть ботулизмом, но и еды в округе не много.

Вариант 1: «Уверен, еда в порядке», – покачиваете вы головой. «Мне надо перестать быть параноиком». **Положите на контролируемого вами персонажа рану. Повысьте результат кубика.**

Вариант 2: Лучше потерять несколько килограмм от голода, чем все от болезни. Вы выбрасываете банку. **Вы не повышаете результат кубика (но все равно тратите маркер еды).**

Сброс припасов (Supply drop)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: В детстве вы жили рядом с аэропортом и часто забирались на крышу своего дома, чтобы наблюдать за взлетающими самолетами. Вы радовались, когда вас окутывал воздух, поднятый пролетающим над головой самолетом. Так же, как и сейчас. Стоп, что?! Взволнованный, вы вскакиваете со своего стула. Громадный самолет, как будто из старого фильма о войне, с шумом пролетая над вами, сбрасывает что-то похожее на ящик. Раскрывается оранжевый парашют и относит ящик в сторону от колонии.

Вариант 1: «Кто-то знает, что мы здесь. Это не может быть случайностью. Мы должны найти этот ящик!» **Выберите персонажа, которого вы контролируете, и бросьте красный кубик три раза. Если персонаж выжил, добавьте в зону припасов 5 маркеров еды.** «На ящике надписи на непонятном языке. Это точно не наше правительство сбросило припасы.» **Если Аннали Чан (Annaleigh Chan) в игре, то она может перевести текст. Правительство Китая все еще не пало и пытается помочь выжившим по всему миру. Повысьте мораль на 1.**

Вариант 2: Ничего не происходит.

Талия Джонс (Talía Jones)

Если игрок контролирует Талию: Большинство предсказателей – мошенники. По правде говоря, возможно это относится и к вам. Но вы хотя бы, предоставляя свои услуги, не скатывались к предсказаниям, которые могут подойти любому. Мать учила вас быть бдительной и постоянно анализировать окружающий мир. В результате этих тренировок, ваш мозг охватывает невероятное количество деталей, позволяя с удивительной точностью предсказывать события. Но делиться с остальными своим секретом вы не собираетесь...

Вариант 1: Соединив все воедино, вы понимаете, где находится тайник. **Выберите колоду предметов в любой локации. Выберите оттуда четыре карты по своему усмотрению и добавьте себе в руку. Перетасуйте колоду.**

Вариант 2: Вы видите закономерность в происходящих событиях и понимаете, что колония в большой опасности. **В следующий раз, когда вскрыется карта кризиса, уберите ее из игры и пропустите этап разрешения кризиса.**

Король Арктики (The Arctic King)

Если игрок делает «поиск» на заправке: Снег хлопьями падает вниз, и ваши пальцы начинают неметь от холода. Восьмой ключ, которым вы пытаетесь открыть дверь гаража, наконец-то подходит. Вы хотите выругаться на шум открывающейся двери, но слова так и не слетают с ваших губ. Она стоит там словно древний идол. Эмблема «Полярный медведь» на боку снегоуборочной машины напоминает вам веселую песенку из телевизионной рекламы. «Когда зима пытается вас запереть, к вам на выручку придет Полярный Медведь.»

Вариант 1: Прикрепите эту карту к персонажу, который делал «поиск». Когда этот персонаж будет двигаться, не кидайте красный кубик, но вы должны положить маркер шума в локацию отправки и локацию отправления. Если игрок передвигается в колонию или из колонии, поставьте в колонию одного зомби. Каждый раз, когда персонаж двигается, ставьте рану на эту карту. Когда на карте будет четыре раны, уберите ее из игры.

Вариант 2: Вы сливаете бензин. Найдите в колоде предметов заправки 2 карты топлива и добавьте себе в руку.

Стражи порядка (The Deputy)

Если игрок контролирует не изгнанного персонажа не в колонии: Хруст стекла привлекает ваше внимание, и, испуганный, вы смотрите на четырех офицеров в форме, стоящих снаружи. Один из них слегка касается шляпы, приветствуя вас. Вы начинаете разбирать простейшую баррикаду, которой оградили дверь, но она разлетается от пинка, и четверо мужчин опрокидывают вас на пол. Пистолет приставлен к вашей голове. «Слушай внимательно», – говорит главный. «Мы видели твоих по всему городу. Ничего не имеем против. У меня есть ключ от шкафа с оружием в полицейском участке. Мы дадим его тебе при условии, что твои люди будут держать для нас эту территорию очищенной. Как думаешь, справитесь?»

Вариант 1: Откройте верхние 8 карт колоды предметов полицейского участка. Добавьте себе в руку любые карты оружия из них. Остальные карты перетасуйте. Добавьте следующее условие для победы в дополнение к уже существующему: На заправке, в госпитале и полицейском участке нет ни одного зомби.

Вариант 2: «Оставьте оружие себе.» Ничего не происходит.

Солнечный штат (The Sunshine State)

Если игрок контролирует персонажа в колонии, и там есть хотя бы два беспомощных выживших: Яркое солнце отражается от белоснежного песка и голубой воды. «Солнечный штат», – провозглашает Гарольд, размахивая открыткой у вашего лица. «Вот куда мы направляемся. Почему мы должны сражаться и с погодой, и с мертвецами? Я думаю, птицы знают, что они делают. Мы с женой отправляемся на юг.»

Вариант 1: «Отличная идея, Гарольд, как всегда.» Вы открываете ворота перед пожилой парой. Уберите двух беспомощных выживших в колонии из игры. На следующее утро вы видите их у ворот, с голодом уставившихся на живых. **Понизьте мораль на 1.**

Вариант 2: «И кто же сражается, Гарольд? Ни один из вас. Так что, либо уходите и умирайте, либо перестаньте быть неблагодарными и заткнитесь.» Он уходит, но вы понимаете, что ему стыдно зависеть от других. **Ничего не происходит.**

Тонкий лед (Thin ice)

Если игрок передвигает персонажа: Замерзшее озеро – такой отличный шанс срезать дорогу. В прошлой жизни вы бы не рискнули, но правила поменялись, также, как и цена выживания. Срезав дорогу, можно сэкономить время для дальнейшего поиска. Вы ставите одну ногу на лед и слышите треск. Разве это нормально? Наверно да. Следующий шаг тоже сопровождается треском. Неужели вы готовы так рисковать?

Вариант 1: Киньте кубик. При результате 1-3 передвигавшийся персонаж получает «обморожение». При результате 4-6 выберите любую колоду предметов, найдите любую карту по выбору и добавьте себе в руку.

Вариант 2: Вы поворачиваете назад. Это того не стоит. **Ничего не происходит.**

Томас Харт (Thomas Heart)

После того, как игрок использует способность карты оружия, и Томас в игре: Выстрелы разнеслись по округе колокольным звоном. Ныне это обычное дело, но где-то в поврежденных уголках мозга Томаса что-то коротнуло. Кровавый сосудик расцвел в его левом глазе, и сломленный человек начал подвывать разочарованно и яростно. **Выбор должен сделать игрок, контролирующий Томаса.**

Вариант 1: Томас распределяет четыре раны на других персонажей в его локации. Если он один – ничего не происходит.

Вариант 2: Игроки должны сообща убрать из игры две карты медицины из своих рук. Если они не хотят или не могут этого сделать – разрешите первый вариант.

Вариант 3: Убейте Томаса.

Токсичные отходы (Toxic Waste)

Если игрок контролирует персонажа в колонии: «Я говорил этому ленивому придурку, чтобы он вывез медицинские и топливные отходы. И угадай, что он не сделал? Только Господь знает, чем теперь пропиталась почва. Вдруг наши запасы воды заражены? А как насчет сада? А теперь еще и заморозки ударили – а нам надо разгрести это дерьмо.» **Каждый игрок с персонажем в колонии принимает участие в голосовании.**

Палец вверх: Каждый игрок кладет маркер «обморожения» на одного из своих персонажей в колонии.

Палец вниз: Верните в зону отходов все карты топлива и медицины, которые вышли из игры.

Соглядатай (Voyeur)

Если игрок контролирует персонажа в локации с персонажем другого игрока, и в этой локации нет других персонажей: Вы наблюдаете за ним из своего укрытия, примечая все оборудование, которое он разложил на земле. Интересно. Иногда пожитки могут так много

сказать о владельце. Возможно, вам они смогут пригодиться? **Посмотрите на карты игрока контролирующего персонажа в одной с вами локации.**

Вариант 1: Вы замечаете вещь, которой хотите завладеть. Вы шантажируете выжившего, угрожая рассказать его секреты колонии. **Возьмите карту у игрока. Оба игрока не могут рассказывать о карте, которую вы взяли. Эту карту нельзя использовать до конца этого раунда.**

Вариант 2: Покажите просматриваемые карты всем игрокам.

Переменчивая лояльность (Wavering Loyalties)

Если игрок контролирует больше персонажей, чем хотя бы один другой игрок: «Я предан тебе. На самом деле. И это никогда не изменится. Но я больше так не могу. Извини. Я не расскажу никому, что ты задумал, но быть частью всего этого я больше не могу. Только не теперь!»

Вариант 1: «Я понимаю тебя. Возможно, я даже знал, что этот день настанет. Но твое счастье для меня важнее всего остального, я не буду препятствовать тебе». **Выберите персонажа из ваших последователей и передайте его под контроль игрока с меньшим количеством персонажей.**

Вариант 2: «Я понял. Неважно насколько выпачканы твои руки, но как только я замарал свои – ты пошел на попятную? Я знаю, почему ты просыпаешься по ночам. Я знаю о пятнах, которые тебе никогда не отмыть. И как только ты уйдешь – об этом узнают все.» **Киньте кубик. При результате три или менее – понизьте мораль на 1.**

Добро пожаловать домой (Welcome Home)

Если игрок передвигает персонажа: О Боже. Это та самая улица, на которой жили ваши родители. Как же изменился мир, что вы не узнавали ее? Зато теперь вы не можете остановиться – вы должны знать. Вы поворачиваете в сторону от намеченного маршрута и совсем скоро открываете заднюю дверь дома родителей. Навалившийся на вас запах предупреждает о том, что вас ждет впереди, но вы все равно идете дальше. Вы находите свою мать в гостиной, лежащей лицом вниз на полу. Ее голова окружена ореолом запекшейся крови, и Кольт вашего отца лежит рядом. У вас даже не было возможности оплакать ее, потому что существо, бывшее когда-то вашим отцом, медленно сползает по лестнице.

Вариант 1: Вы бросаетесь к оружию и целитесь. Вы пытаетесь нажать на курок, но вскоре существо наваливается на вас, царапая руками ваши ноги. «Прости, папа.» **Киньте красный кубик 1 раз. Если персонаж не умер, присоедините эту карту к нему. Один раз за раунд, когда этот персонаж атакует, не кидайте красный кубик.**

Вариант 2: Вы выбегаете из дома, не оглядываясь. Вы бы никак не решились его застрелить. **Ничего не происходит.**

Раненый (Wounded Survivor)

Если игрок делает «поиск» не изгнанным персонажем: «Слава Богу, ты живой», – говорит незнакомец. «Я поначалу решил, что ты мертвец. Господи, я себя не важно чувствую. Я до этого был с группой, к которой присоединился пару недель назад. Но постепенно наша группа

распалась, а те, кто был со мной, погибли. Как хорошо было бы опять стать частью группы. У тебя ведь есть группа?» Вы переводите взгляд с глаз незнакомца, на пропитанную кровью повязку на его правой руке. «Ах это. Это ерунда – порезался об стекло, пока обыскивал магазин.»

Вариант 1: Вы рассказывает незнакомцу о колонии. **Возьмите карту из колоды персонажей и добавьте его в к своим последователям. Киньте красный кубик дважды за этого персонажа.**

Вариант 2: «Извини, друг, но я предпочитаю одиночество. Ничего личного.» **Ничего не происходит.**