

人口トラック

12 6FP	11 6FP	10 5FP	9 5FP	8 5FP	7 4FP
6 4FP	5 4FP	4 3FP	3 3FP	2 2FP	1 2FP

	医療技術の革新	軍事技術の進歩	物理学と化学
第1段階	危機管理 なし/1FP ・イベントカード1枚無視 ・OB発生時、1FPで発生場所指定可能 	機動化 なし ・全軍隊が各フェイズに1回移動可能 	資源開発 1FP&1RC ・領域1つに資源カウンターを1つ配置
	赤十字 1FP ・軍隊があり、人口ダイスがいない領域1つに、人口1を置く 	防御移動戦術 なし ・要塞化していない軍隊の防御時の戦力が2に増加 	音技術 1FP ・ゾンビの移動フェイズ中、領域1つの人口を1多いものとみなす
	避難 1FP ・領域1つの人口を1〜2増やし、隣接領域の人口1〜2する 	防壁 1FP&3RC ・自国領域の境界線上に防壁駒を置く。 ・再度コストを支払って撤去可能。 	フェロモン 1FP ・軍隊1つが受けた損害を1点防ぐ(ゾンビ駒を破壊できない場合軍隊駒も除去)。
	予防接種 1FP ・ゾンビの到着時、自分の領域または隣接する領域でゾンビの追加を1個減らす。 	市民の囷 1FP ・ゾンビ駒移動時に使用。自分の領域に隣接する領域のゾンビ1体を裏にする 	技術集中 なし ・アクションフェイズ中に1回、テクノロジー開発のダイス目に+2。
	第2段階	MV1スクリーニング 1FP&1RC ・ゾンビの駒到着時、自分の領域または隣接する領域で、ゾンビ駒の追加を1個減らす。 	強化要塞 なし ・全ての要塞化した軍隊の、防御時の戦力が2から3に増加する。
国際援助 1FP&1RC ・他人にコストとして支払った資源を渡す。人口トラックのダイスを1つこのマスに置く 		爆撃 1FP&1RC ・軍隊がある領域から2領域までにあるゾンビ1つを除去。軍隊1つにつき2回まで 	脳食料 1FP ・ゾンビ移動フェイズに使用。自国領域にある表向きのゾンビ1体を隣接領域に移動
隔離 1FP&1RC ・イベントカードを引く前に使用。自国領域に隔離カウンターを1つ配置する。 		対ゾンビ特殊部隊 1FP ・軍隊1つの攻撃力が3に増加。軍隊1つにつき1回まで使用可能。 	資源の精製 なし ・資源フェイズに使用。任意の資源カードを2枚得る。
第3段階		治療 1FP&1RC ・自分の領域または隣接する領域1ヶ所にあるゾンビを、2体まで人口に戻す。 	核弾頭 1〜3FP&1RC ・軍隊に隣接する領域(爆撃開発時には2領域先まで)1つの、全てのゾンビ、軍隊、人口を除去する。追加のFP支出の可能性有

※第1段階のテクノロジーを3つ以上開発すれば第2段階のテクノロジーを開発できる。

※第2段階のテクノロジーを2つ以上開発すれば第3段階のテクノロジーを開発できる。