

Животные и монстры Зоны

Все персонажи и монстры делятся на 4 группы:

Характеристики монстров:

- Меткость
- Интеллект
- Переносимость повреждений (коэффициенты на все типы повреждений)
- Съедобность
- Здоровье
- Мораль
- Агрессивность

1 Обычные животные

- **Вороны**
 - Летают
 - Съедобны
- **Обычные крысы**
 - Атака
 - Укус
 - Особенности
 - Пожирают трупы убитых
 - Размножаются
 - Съедобны
 - В темноте светятся красным глаза
 - Групповой интеллект
- **Лабораторные крысы**
 - Атака
 - Укус
 - Особенности
 - Пожирают трупы убитых
 - Размножаются
 - Съедобны
 - В темноте светятся красным глаза
 - Групповой интеллект
- **Крысиные волки**
 - Атака
 - Укус
 - Особенности
 - Пожирают трупы убитых
 - Размножаются
 - Съедобны
 - В темноте светятся красным глаза
 - Групповой интеллект
 - Каннибализм (впадают в бешенство и атакуют соплеменников, а затем пожирают их)

2. Животные мутанты

- **Кабан- мутант** – крупный (высота в холке 1,3-1.4м) зверь. Выжил и мутировал (изменение формы морды, гипертрофированные копыта). Кабаны хорошо

переносят сильную радиацию. Этот факт позволяет кабанам находиться в сильно радиоактивных зонах. После катастрофы, кабаны выжили, но это далось им не легко, большей частью они вымерли. У оставшихся животных прошли сильные мутагенные процессы, местами облысели, а местами наоборот, обросли длинной жесткой шерстью, копыта изменили свою форму и стали более острыми, приобретя некоторое сходство с когтями. Зрачки обесцветились и глаза стали белесыми, на облысевшей голове проявились морщины и пятна.

- Агрессивен
- Патрулирует свою территорию.
- Атакует при приближении, быстро, резко.
- Отбрасывает, рвет клыками.
- Хитрость отсутствует.
- Стайное животное. В стае особи разных размеров.
- Лидер впадает в ярость и может наброситься на своих.
- При гибели лидера сильно падает мораль стаи.
- Атаки:
 - Бьет клыками
- Особые умения и особенности:
 - Пожирают трупы убитых
 - Иммунитет к радиации
 - Иммунитет к пулевым ранениям
 - Отбрасывающий удар
 - Впадает в бешенство
 - Канныализм лидера (впадает в бешенство и атакует соплеменников, а затем пожирает их)
- **Слепые псы.** 0,8-0,9м. Естественные мутации собак вызвали атрофию глаз и увеличение объема мозга с появлением телепатических способностей.
 - Противника «чувствуют» в определенном радиусе (например за стенами). Когда почувствовал противника, начинает бегать и искать его.
 - При попытке наведения оружия вызывают эффект «размазывания» изображения (только в радиусе чувствительности пса). Стая поворачивается к игроку и по-особенному воеет.
 - Хорошо слышит.
 - Обычное состояние; охота на крыс и плоть, отдых.
 - Агрессивны
 - Противника окружают.
 - Атаки:
 - Кусает
 - Особые умения и особенности:
 - Прыжки вперед
 - Пожирают трупы убитых
 - Откатываются, отпрыгивают от выстрелов
 - Чувствует появление противника в определенном радиусе (как PDA)

3. Человекоподобные мутанты

- **Зомби.** «Наполнение» Зоны. Люди подвергшиеся нападению контроллеров, излома, полтергейста, воздействию пси-антенны, твари на болоте. Растительное существование, нейтральны пока не хотят есть. Потом пытаются найти еду – атакуют людей и животных.
 - Зомби военных и сталкеров опасны пока «свежие» и сохранили оружие.

- o Обычное состояние – бесцельное хождение по Зоне, сидят, дремлют, стонут бормочут отрывки фраз, ищут и едят трупы. Могут что-то просить или говорить (просить спасти их – вывести из Зоны).
- o Торможение всех физ. процессов в их организме ведет к тому, что убить их в достаточно трудно (они отыгрывают анимацию смерти , через некоторое время встают и пытаются напасть, идут за обидчиком).
- o Мясо зомби слишком «грязное», поэтому мутанты в пищу их практически не используют.
- o Контроллер умеет «активизировать» зомби – заставляя их атаковать своих врагов.
- o Атаки:
 - Атакуют руками
 - Стреляют из оружия
- o Особые умения и особенности:
 - Иммуниет к радиации и аномальным повреждениям, исключая гравитационные аномалии
 - Тотальная регенерация, оживление
 - Поднимают лежащее оружие
- **Контроллер. 1.8 м** Результат генетических экспериментов проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телепатических способностей. Программа «универсальный солдат». Одет в остатки черного лабораторного комбинезона.
 - o Гипертрофированный лоб, пульсирующие язвы-волдыри в районе висков.
 - o Бродит по зоне, стараясь держаться развалин и брошенных построек.
 - o Осторожен и очень опасен. Один из самых опасных монстров Зоны.
 - o Нападает на сталкеров, ученых, военных - убивая и поедая части тел или оставляя их зомбированными.
 - o ?Поражения мозга жертвы практически всегда необратимы?
 - o Животных (крыс, небольших кабанов, плоть) подманивает и убивает для пропитания.
 - o На слепых собак, чернобыльского пса, химеру действует плохо и их боится.
 - o От сильного противника человека старается тихо уйти.
 - o При наличии рядом зомби переводит их в агрессивное состояние по отношению к противнику.
 - o Атакует жертву при непосредственном контакте ударами рук
 - o Оказывает телепатическое воздействие на противника.
 - o Для установления контакта над противником необходимо 1-3 секунд удержания противника во взгляде. На ходу этого делать не может. Нужно присесть, остановиться и «вглядываться». Идеальным вариантом представляется проходящий мимо засады персонаж.
 - o Действие телепатического воздействия ограничивается 30-50м.
 - o Предпочитает засады в зданиях свободной охоте.
 - o Отношения с бюрером и изломом нейтральные.
 - o Атаки:
 - Сильные удары руками
 - Телепатическое воздействие
 - o Особые умения и особенности:
 - Ест трупы
 - Берет под контроль зомби, мутантов и людей
 - Когда игрок смотрит на контроллера (расстояние до 30 метров), который в этот момент смотрит на игрока. Происходит резкий зум и

морда контроллера на пол секунды увеличивается на весь экран, шокируя игрока.

- **Бюрер.** 1.7м Результат генетических экспериментов проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телекинетических способностей. Толстяк с гипертрофированными чертами лица, в остатках одежды. В изношенной форме.
 - Живет только в мрачных, темных подземельях.
 - Непрошенных визитеров старается убить.
 - Бюрер атакует мощными конечностями, наносит невидимый телекинетический удар
 - После телекинетического удара человек переходит сидячее положение и роняет оружие.
 - При движении заставляя в радиусе 5-10 м разлетаться небольшие физ объекты в стороны.
 - Атаки:
 - Сильные удары руками
 - Мощный телекинетический удар
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы
 - Телекинез физических объектов любой величины
 - Создает гравитационное поле, защищающее от пуль и взрывов
 - Резкий свет на некоторое время ослепляет бюрера
- **Излом(Fracture).** 1.9 м Неизвестные мутации. То ли результат экспериментов, то ли результат воздействия Зоны на оставшихся людей. Гипертрофия конечности.
 - Телепатия.
 - Лицо близко к человеческому.
 - Хитер.
 - Стулится и прячет свою псевдоконечность под плащом. Издали напоминает горбатого бродягу.
 - Пытается приманить сталкеров разговором или просьбой.
 - В момент, когда сталкер поворачивается спиной, распрямляется и атакует гипертрофированной конечностью.
 - Если поделиться едой, то можно узнать интересную информацию о Зоне.
 - Ест крыс, собак, плоть.
 - С какой-то вероятностью может преследовать игрока. Подбираясь во время сна.
 - Атаки:
 - Сильный удар гипертрофированной рукой
 - Телекинетический удар
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы

Все трое люди-мутанты в которых многое осталось от человека. Все трое избегают следующую группу полных уродов-мутантов: кровососа, псевдогиганта, полтергейста.

4. Мутанты

- **Плоть.** 1,2 м. Результат генетических экспериментов над домашними животными (свиньями).
 - Костяные наросты-ноги позволяют перемещаться по «грязным» районам без вреда для животного.

- Гипертрофированный разум и глаза хамелеона позволяют ей выживать в Зоне.
- Подлая, хитрая и трусливая. Многих боится.
- Видя, что противник ее не видит, тихо подкрадывается сзади и неожиданно атакует
- Питается крысами.
- Зачатки речи – бормотание похожее на человеческий язык.
- Атаки:
 - Сильные удары костяными наростами
- Особые умения и особенности:
 - Ест трупы крыс, собак, людей
 - Хамелеоночная шкура меняет цвет в зависимости от детальных объектов под ногами
 - Разговаривает сама с собой в спокойном состоянии
- **Химера. 1,4 м.** Результат генетических экспериментов по программе «универсальное животное-защитник» УЖАЗ ©.
 - Очень умная, сильная и быстрая тварь.
 - Прячется, обходит со спины.
 - Дублированная система внутренних органов и дополнительный мозг делает процесс ее умерщвления весьма проблематичным.
 - Регенерация.
 - Биологических врагов мало.
 - В движении напоминает пантеру.
 - Единственные достойные противники в мире зоны – чернобыльский пес и псевдогигант.
 - Атаки:
 - Сильные удары когтистыми лапами
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы
 - Регенерация
- **Кровосос. 1,9 м** Генетический мусор оставшийся после экспериментов который продолжал мутировать все годы существования зоны. Непонятные излучения Зоны каким-то образом поддерживают жизнеспособность этих тварей (всей группы). Обросшее волосами существо с ужасающей пастью-присоской.
 - Очень быстр.
 - Быстрая регенерация.
 - Нападает из темных мест и укрытий.
 - Умное, агрессивное создание, не подчиняется контроллеру.
 - Ест все что движется.
 - Оказывает устрашающее действие на животных и замедление реакции человека.
 - Основное действие: засада, атака, еда, уход в укрытие.
 - Место жительства развалины, подземелья, брошенные постройки.
 - Ночью и в темноте лучше видит.
 - Ночью выходит на открытые места, охотиться.
 - Становится невидимым. Сначала мерцает, а потом полностью исчезает.
 - Атаки:
 - Парализующий удар рукой (понижает силы противника, когда силы кончаются жертва парализована, и кровосос готов высасывать кровь)
 - Выбивает оружие из рук
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы

- Невидимость (можно стрелять на звук)
- **Псевдо-гигант. 2м.** Мышцы+челюсти+мышцы – тупая мощь. Атрофированные нижние конечности восполняются мощнейшими лапами-руками. Повадки буйвола на арене.
 - Стоит, рычит – резко кидается.
 - Попадания в голову не приводят к желаемому результату. Мозг защищен толстым черепом. Кроме того многие функции последнего выполняет спинной мозг.
 - Живут недалеко от военных лабораторий.
 - В районе озера Янтарное.
 - Быстро передвигается прыжками.
 - Атаки:
 - Мощный, отбрасывающий удар лапой
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы
- **Собака Чернобыля. 1 м.** Естественный мутант.
 - «Кричит» сбивая противника с наведения оружия на нее («размазывание» экрана).
 - Крайне агрессивна, патрулирует свою территорию, нападает на любых противников.
 - Очень хорошо слышит и видит
 - Очень быстро перемещается.
 - Знает, что такое оружие и атакует зигзагами.
 - Если жертва ее не видит атакует сзади.
 - Отдыхает в укрытии, тени.
 - Использует быстрые смещения на открытых территориях (эффект наезда поезда)
 - Атаки:
 - Крик, сбивающий прицеливание
 - Удар телом в прыжке
 - Укус
 - Укус в прыжке
 - Особые умения и особенности:
 - Ест трупы
 - Быстрые смещения на открытых территориях (эффект наезда поезда)
 - Далекие прыжки
- **Полтергейст. 1.7 м** «Интеллектуал» этой группы. Основное состояние- лежать дремать. «думать». При приближении визитер получает мощные пси + физ удары полем. Но в данном случае это своего рода защитные ауры. Это немощное, ползающее существо таким образом защищает свою жизнь. Включая защитные ауры одновременно пытается уползти в укрытие. Еду подманивает притворяясь трупом с последующим «включением» пси поля. На открытых местах не встречается. На ауры тратит энергию. Потом практически бессилен. Но может нанести чувствительные удары оставшейся парой конечностей. Создает пси-образы- тени, отвлекающие врагов от него. Тени проходят через стены. Их наличие показатель наличия рядом полтергейста. Столкновение с тенью приводит к падению выносливости игрока. Физ повреждений нет. Психический вред.

Особняком стоит так называемая тварь на болоте.

Тварь на болте - результат попытки генерации биомассы со свойствами человеческого мозга в условиях сильного радиационного фона. Громадная колба с «мозгом» внутри в

брошенной полузатопленной лаборатории на болоте в районе озера Янтарное. Покрывает своим пси-воздействием около 300м в радиусе. Создает пси-образы – аналог теней полтергейста. Зомбирует людей. Создает иммитационные явления - как-то несуществующие стены, порталы в никуда.

Атаки монстров

- Близкая атака:
 - Укус (крысы)
 - Бьет клыками (кабан)
 - Укус (слепые псы)
 - Укус (черная собака)
 - Сильные удары костяными наростами (плоть)
 - Сильные удары когтистыми лапами (химера)
 - Атакуют руками (зомби)
 - Сильные удары руками (контроллер)
 - Сильные удары руками (Бюрер)
 - Сильный удар гипертрофированной рукой (излом)
 - Парализующий удар рукой (понижает силы противника, когда силы кончаются жертва парализована, и кровосос готов высасывать кровь) (кровосос)
 - Мощный, отбрасывающий удар лапой (Гигант)
- Удар в прыжке
 - Удар телом в прыжке (черная собака)
 - Укус в прыжке (черная собака)
 - Укус в прыжке (слепые псы)
 - Укус в прыжке (крысы)
- Повреждение на расстоянии
 - Стреляют из оружия (зомби)
 - Телепатическое воздействие (контроллер)
 - Мощный телекинетический удар (Бюрер)
 - Телекинетический удар (излом)

Умения монстров

- Не боевые умения
 - Летают (Вороны)
 - Чувствует появление противника в определенном радиусе (как PDA) (слепые псы)
 - Хамелеоновая шкура меняет цвет в зависимости от детальных объектов под ногами (плоть)
 - Разговаривает сама с собой в спокойном состоянии (плоть)
 - Поднимают лежащее оружие (зомби)
- Атакующие умения
 - Отбрасывающий удар (кабан)
 - Прыжки вперед (слепые псы)
 - Быстрые смещения на открытых территориях (эффект наезда поезда) (черная собака)
 - Далекие прыжки (черная собака)
 - Берет под контроль зомби, мутантов и людей (контроллер)
 - Телекинез физических объектов любой величины (Бюрер)
- Защитные умения
 - Откатываются, отпрыгивают от выстрелов (слепые псы)
 - Крик, сбивающий прицеливание (черная собака)

- Создает гравитационное поле, защищающее от пуль и взрывов (Бюрер)
- Выбивает оружие из рук (кровосос)
- Невидимость (можно стрелять на звук) (кровосос)
- Оздоровление
 - Каннибализм (впадают в бешенство и атакуют соплеменников, а затем пожирают их)
 - Регенерация со временем (химера)
 - Тотальная регенерация, оживление (зомби)
 - Регенерация от крови (кровосос)

Особенности монстров

- Съедобны
- Пожирают трупы убитых
- Размножаются
- В темноте светятся красным глаза (крысы)
- Групповой интеллект
- Иммунитеты к повреждениям
- Впадает в бешенство (кабан)
- Когда игрок смотрит на контроллера (расстояние до 30 метров), который в этот момент смотрит на игрока. Происходит резкий зум и морда контроллера на пол секунды увеличивается на весь экран, шокируя игрока. (контроллер)
- Резкий свет на некоторое время ослепляет (бюрер)