

Персонажи игры

Характеристики персонажей игры

Скорость - перемещение

Здоровье – проценты жизни

Броня – защита от получаемых повреждений

Сила – количество поднимаемого веса, сила повреждения природным оружием

Меткость – попадание в цель

Реакция – скорость реагирования на появление врага

Мораль – сила самообладания в опасности

Пси-сила – сила телепатического умения

Пси-защита - сила защиты от телепатического воздействия

Слух – обнаружение противника по звуку

Зрение – сила опознания противника на расстоянии

Внесенсорное восприятие - обнаружение противника

Сталкеры

Не поддавшиеся влиянию и контролю невидимых сил, свободные исследователи отважившиеся отправиться в Зону. Они отправляются в изменчивый мир Зоны, чтобы изучить ее и добыть артефакты. Сталкеры постоянно циркулируют по Зоне в поисках артефактов.

Главный герой

Спокойный уравновешенный сталкер, молчун - избегает общения, не любит проявления сильных эмоций и громких криков. Имеет свой кодекс чести. Может убить врага, но будет мучиться, если придется убить нормального человека по воле случая находящегося по другую сторону баррикады.

Группировки и кланы сталкеров

Сталкеры объединяются в группировки, гильдии и кланы, в которых есть свои правила и условия. Сталкер всегда получит поддержку от любого члена своей группы, гильдии или клана. У каждой группы есть свое секретное место, в котором в условленный день и час они встречаются. Получив членство группы, сталкер получает возможность выполнять задания группы. Например, некоторые группы конфликтуют друг с другом и одно из заданий выяснить местонахождение и время встречи, а затем уничтожить всех пришедших. Выжившие сталкеры, позже захотят отомстить, устроив ловушку.

Конфликты среди сталкеровских группировок

Группировки отличаются своим отношением к Зоне и сталкерам. Некоторые считают, что участок Зоны принадлежит им, а некоторые это оспаривают. Причин для конфликтов множество и часто они заканчиваются вооруженным противостоянием.

Группа сталкеров «Чистое небо»

Своеобразные сталкеры экологи. Изучают зону, ищут метод излечить мир от этой язвы.

Группа сталкеров «Долг»

Считают своим долгом защитить мир от нашествия мутантов. Уничтожают гнезда и ульи мутантов. Считают себя чернобыльскими ведьмаками и охотниками за вампирами.

Группа сталкеров «Свобода»

Анархисты, борцы за свободу от любого контроля. Сражаются против армии и правительства, их цель – это Зона, свободный заповедник. Считают, что информацию о происходящем в Зоне должны знать все.

Сталкеры «Монолита»

Группа сталкеров верит, что в центре Зоны лежит неземной эволюционный модуль, кристалл «Монолит».

Группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это, возможностью повредить, а то и разрушить Монолит.

«Мы никого не пропустим, любое ваше вмешательство может повлечь окончательную гибель Монолита. Мы откроем огонь по любому, кто подойдет ближе чем 30 метров.»

Вот что говорит один сталкер ветеран в баре «Сталкер»:

«Верящие в Монолит психи, они кричат о нем, но никто не знает, что находится в центре Зоны. Невидимый кристалл упавший с небес... Ха, ха. Я думаю, это рванула одна из секретных лабораторий. Кто-то даже говорил, что когда-то работал там. Но, конечно, бомбить Зону нельзя, мало того, что радиацию разнесет по всему миру, так еще реакция Зоны может разворотить пол Европы.»

Часть группы «Монолит» подверглась зомбированию во время исследования озера «Янтарь».

Темные сталкеры

Группа темных сталкеров - «Грех», это зомбированная группа сталкеров. Когда-то члены этой группировки были религиозными фанатиками, которые верили в божественную сущность Зоны, в последнее искупление человечества.

Темные сталкеры одеты в темные плащи с сильно надвинутыми капюшонами, так что не видно лица. Если задрать капюшон, то откроется лысая голова с кровавыми дырами, вырванных глаз.

Зомбированные сталкеры

Возвращаются из Зоны в странном состоянии.

Ведут себя странно, сходят с ума, кончают жизнь самоубийством

В баре знают пару страшных историй о вернувшихся «сталкерах» и о неумирающих зомби. По слухам они попали под психотропное облучение странной конструкции в «Рыжем лесу».

Военные сталкеры

Ветераны солдаты, прошедшие специальную подготовку, обвешаны кучей аппаратуры. Хорошо вооружены. Встречаются редко.

Армия заинтересована в изучении последствий и причин катастрофы, картографировании Зоны и ее аномалий. Для этих целей они используют военных сталкеров, которых набирают среди сталкеров и солдатской элиты. Военные сталкеры могут ходить как по одиночке, так и группами до пяти сталкеров. Встречают простых сталкеров огнем.

Военных сталкеров посылают на несколько, интересующих военных, объектов (место большой катастрофы, потерянный НИИ и т.д.). Так, например военные сталкеры на территории НИИ «Агропром» изучают остаточную радиацию и местные аномалии

Бар «Сталкер»

На пятом уровне, находится секретный бар для сталкеров ветеранов. В баре можно вести торговые сделки, выполнять заказы, на стенке бара вывешивается рейтинг 100 лучших сталкеров. Также здесь можно выпить, отдохнуть, пополнить амуницию, продать артефакты, узнать много полезной информации и пообщаться практически с любым, работающим в Зоне, сталкером. В бар пускают только тех сталкеров, которых порекомендовал первый торговец тех, кто выполнил не одно задание тех, на кого можно положиться.

В бар заходят без оружия. В баре можно договориться с местными сталкерами о совместном выполнении задания. Местный бармен обеспечивает ночлегом, торгует и дает задания.

Если игрок становится убийцей сталкеров, то в бар ему дорога закрыта, а в Зоне его отлавливают сталкеры

Солдаты (Блокпост)

Блокпост находится возле южной части первого уровня, он полностью перекрывает шоссе. Если преодолеть блокпост дальше будет второй, непреодолимый блокпост.

Во дворе стоит армейский джип. В домике сидят вокруг стола три солдата, еще двое стоят во дворе и о чем-то разговаривают. На вышке сидит дежурный и высматривает сталкеров. Если они замечают сталкера, то быстро собираются, садятся в джип и отправляются на охоту за сталкером.

Несколько лет не происходили пропажи солдат стоящих на посту. Вот уже три года как ученые разработали спец оборудование, которое позволяет отпугивать фантомы и предупреждает о повышении аномальных полей возле блокпоста, как результат максимально снизились гибели и пропажи людей на посту.

Радист

В домике стоит радиостанция, по которой радист держит связь с патрулями в Зоне.

Снайпер на вышке

На вышке сидит снайпер и высматривает окрестности.

Снайпер вооружен снайперской винтовкой, имеет мегафон, если в Зоне обнаружен человек (сталкер или неизвестный), то снайпер кричит в мегафон приказы, бросить оружие и сдаться.

1. Если видит сталкера:

- а. Кричит в мегафон: «СТОЯТЬ!!!», «НИ С МЕСТА!» ... «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Повторяю!!!», «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Открывать огонь мы не будем!!!»

2. Если игрок не обращает на это внимание три секунды:

- а. Кричит: «Повторяю!!!» ... «Сдавайтесь!!!» ... «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!» ... «Последнее предупреждение!!!», «Мы откроем стрельбу на поражение!!!» ... «Считаю до трех!», «Раз... Два... ТРИ!»

- b. Открывает огонь по сталкеру
- 3. Если игрок начинает бежать:
 - a. Кричит: «СТОЯТЬ!!!», «*Не шевелиться!!!*», «Немедленно, бросить оружие и лечь на пол!!!»
 - b. Солдаты получают приказ взять в плен сталкера (см. взятие в плен)
- 4. Если игрок начинает стрелять по снайперу:
 - a. Снайпер садится на корточки
 - b. Кричит: «Немедленно, бросить оружие и лечь на пол!!!»
 - c. Стреляет по сталкеру
- 5. Если игрок бросает оружие:
 - a. Кричит: «Выходить с поднятыми руками!!!», «Считаю до трех!», «Раз... Два... ТРИ!»
 - b. Если игрок не выходит к базе, открывает огонь
- 6. Если игрок засел в укрытии и ведет перестрелку:
 - a. Кричит: «Сдавайтесь!!!», «Бросить оружие на пол!!!», «Выходить с поднятыми руками!!!»
 - b. Чуть позже: «Последнее предупреждение!!!», «Сдавайтесь!!!», «Бросить оружие на пол!!!»... «Выходить с поднятыми руками!!!», «Открывать огонь мы не будем!!!», «Повторяю!!!», «Открывать огонь мы не будем!!!»

Постовой

Постовые регулярно сменяются. Они обходят снаружи блокпост, проверяя колючую проволоку и окружающую местность.

- 1. Двое солдат стоят на посту, о чем-то разговаривая друг с другом
- 2. Замечая опасность, кричат в рацию и прячутся в укрытие

У постовых есть разрешение открывать огонь на поражение.

Командир отделения

Командир отделения связан с торговцем артефактами, он покрывает его и частенько подбрасывает работенку, взамен требуя делиться заработанным. Если заменят командира отделения, у торговца появятся большие проблемы и возможно придется перебраться в другое, менее безопасное место.

Утром пропали командир отделения и два солдата, они вышли с блокпоста и не вернулись, они вышли патрулировать территорию вдоль дороги. Никто не ожидал такого, вера в спец. оборудование была так сильна, что на поиски пропавших отправились только через четыре часа. Тем более удивительно было то, что у командира отделения было экспериментальное оборудование, защищающее от пси-воздействий существ и выбросов Зоны. Постовой не слышал ни выстрелов, ни криков, они просто ушли и не вернулись. Рация молчала.

Благодарен спасшему. Делает ему три уступки (благодарное отношение патрулей, военные задания, подарок экипировки)

Через некоторое время может погибнуть \ будет смещен с должности. На блокпост придет новый командир отделения с новой политикой. Два варианта политики:

- a. Жесткая политика – сталкеров стрелять, торговца поймать
- b. Жадная политика – сталкеров стрелять, с торговца драть деньги

Патруль

По территории первого уровня ходит патруль, состоящий из трех солдат с рацией. Они проверяют территорию Зоны и если обнаружен сталкер, то они обезоруживают и

конвоируют его на блокпост, откуда в наручниках отправляют дальше, в город. У патрулей есть разрешение открывать огонь на поражение.

Реакции и поведения патруля см. в "ai_soldiers.doc"

Конфликт солдат и сталкеров

Вариант 1: Солдаты замечают, что сталкер убивает солдат.

Начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров будут расстреливать или отвозить на блокпост.

Вариант 2: Расстрел всех солдат на блокпосте.

После гибели блокпоста, через пять часов подведут спец. часть быстрого реагирования, несколько армейских джипов и один БТР. На месте проведут экспертизу и если это дело рук сталкеров, то начнутся усиленные патрули, всех пойманных сталкеров будут расстреливать или отвозить на блокпост. После того как погибнет несколько сталкеров, торговец переедет на другой уровень глубже в Зону, а сталкеры будут расстреливать из оружия дальнего действия блокпост. После продолжительного военного конфликта армия подведет еще несколько частей, БТРов и дополнительный вертолет.

Торговец

Вернувшиеся из Зоны сталкеры продают найденные артефакты старому сталкеру-торговцу, у него много связей с внешним миром. Заказчики артефактов самые разные - ученые, военные, представители корпораций. Покупатели заказывают старому сталкеру добычу определенных артефактов, а он в свою очередь дает задания сталкерам. Также у торговца можно купить оружие (для защиты от бандитов, патрулей и мутантов) и разнообразное снаряжение (для выживания в аномальных местах Зоны). Живет в погребе возле заброшенного домика на первом уровне, недалеко от блокпоста. Очень гадкий и подлый характер. Властный толстяк с выпученными глазами. Одет в майку и штаны, огрызок левой руки обмотан черной кожей. Трудно ходит из-за перебитых ног.

Со сменой командира отделения пытается договориться, если не договаривается, то переезжает на другой уровень.

Если игрок становится убийцей сталкеров, то торговец отрицательно на это реагирует (отказывается торговать, взвинчивает цены)

У торговца игрок может:

1. Купить
2. Продать
3. Получить задание
4. Поговорить

С торговцем можно поторговаться, понизив цену на оружие или подняв на принесенный артефакт.

Ученые

Ученые изучают аномальные явления и активность Зоны. На территории Зоны два работающих лагеря, откуда регулярно отправляются экспедиции вглубь Зоны. Ученые благосклонно относятся к сталкерам, торгуют и дают им задания. Сталкеры добывают необходимые для исследований артефакты и приносят парализованных существ и животных мутантов. Также ученые продают сталкерам аппаратуру, защитные скафандры и новую экспериментальную технику. Лагеря ученых защищены психотропной техникой, которая защищает персонал от существ телепатов и облучения во время Выброса. Кроме

того, все кто находится в лагере или возле него защищены от пси-зондирования и пси-контроля.

Лагерь «Янтарный»

Ученые поставили временный лагерь, недалеко от берега озера «Янтарь». В лагерь регулярно прилетает вертолет, он привозит необходимую аппаратуру, пищу, медикаменты.

Лагерь охраняют военные сталкеры. Лагерь защищен от телепатического воздействия при помощи спец. техники.

Были случаи, когда пропадали ученые, охрана, а прорвавшиеся в лагерь мутанты наводили переполох, уничтожая охранников и пожирая несчастных исследователей.

Ученые разработали спец.оборудование позволяющее выживать при выбросе, они обнаружили что во время выброса в Зоне происходит странная активность и одно из заданий это выяснить природу этих явлений. Это спец.оборудование можно купить или найти возле трупа зомбированного сталкера.

Малый лагерь «Туманный»

Ученые поставили временный лагерь на территории болот. В лагерь регулярно прилетает вертолет, он привозит необходимую аппаратуру, пищу, медикаменты. В лагере исследуют эктоплазматическую структуру фантомных образований.

Лагерь охраняют военные сталкеры.

Святой

Однажды странная металлическая конструкция (психотропная антенна) в «Рыжем лесу» неожиданно включилась. Началось беспорядочное облучение окрестностей пси-волнами. Сталкеры, попавшие под облучение, превращались в зомби. Зону начали регулярно облучать антенной. У попавших под влияние меняется мотивация и поведение, люди, животные, мутанты начинают странно себя вести, впадают то в бешенство, то в апатию.

Тот кто добрался до антенны, облучил и себя. Он начал вносить себе коррективы за коррекцией, оперировать свой внутренний мир. Во что он превратился неизвестно, его цель была сделать себе всесторонне развитый мозг, открыть подсознание, использовать все ресурсы...

Сталкеры прозвали его «Святой». Подобраться к антенне, чтобы изучить, что происходит нельзя, идет сильное пси-воздействие.

Существа Зоны

Мутанты

Существа мутанты в большом количестве появились в Зоне после катастрофы 2006 года. До этого были только редкие встречи с экземплярами, умудрившимися **удрать из подземных лабораторий**. После 2006 года, когда погибло большинство **сотрудников лабораторий**, мутанты вырвались из своих разрушенных тюрем и наводнили территории Зоны. Часть мутантов являются редкими и уникальными видами, встречающимися иногда в единственном числе, на это повлияло, и опасности Зоны и то, что маленькая часть мутантов не может размножаться.

У мутантов различаются среды обитания.

Крысы

После катастрофы многие животные погибли или ушли из Зоны, многие, но не крысы. Они расплодились и стали самыми многочисленными животными в Зоне. Крысы встречаются стаями, в редких случаях можно встретить ее в одиночестве.

Крысы чувствуют опасные места и старательно их обходят, предупреждая писк остальных. Крысы очень сообразительные существа и стараются обходить жертву с разных сторон. Жертва, окруженная со всех сторон, имеет мало шансов выжить. Крысы набрасываются на жертву, запрыгивают ей на спину, голову, лицо заваливают ее и погребают под собой.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Хорошее зрение в темноте
4. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
5. Групповой интеллект

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Постройки:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Камеры, жилища
6. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Перемещение:

Перемещается запрыгивая и проходя через любые доступные проходы, дыры, щели и окна. Старается держаться в тени. Оббегает аномальные зоны.

Поиск противника:

Зрение слабое, поэтому принюхивается и прислушивается. Стая идет по направлению общего движения крыс. Если добыча пропала, то стая рассредоточивается по месту предполагаемого укрытия добычи.

Уход из под обстрела:

Обходят огонь. Бегут в сторону откуда стреляют..

Нападение:

Напрыгивают на жертву, заваливая ее большим количеством крыс. Крысиные волки стараются запрыгнуть на спину.

Побег с поля боя:

Если стая потерпела поражение или не смогла завалить жертву в течении 30 секунд, она рассредотачивается, затем собирается на несколько крупных отрядов и атакует вновь. Если от стаи осталось 20%, крысы уходят с поля боя, убегая в разные стороны через проходы и щели.

Прячется:

Старается держаться в тени.

Обход противника:

Стая разбивается на несколько крупных отрядов, которые нападают с разных сторон.

Хитрости:

Валятся с дыр в потолке и запрыгивают через окна.

Слабое место:

Хорошо горят.

Встречи с крысами

В полу провалы, через которые виден погруженный в темноту пол нижнего уровня, по которому пробегают крысы. Если спрыгнуть или упасть в провал, огромная лавина крыс набрасывается со всех сторон и загрызает сталкера.

В стенах есть щели, в которых видно какое-то поблескивание. Если подойти ближе, то десятки крыс выпрыгнут из щели на лицо сталкера.

Сталкер спасается от крыс

Сталкер бежит от крыс и крысиных волков, расстреливая встающих на пути крупных экземпляров и мешающих зомби. Его лицо и руки в многочисленных кровотокающих порезах и укусах. Сталкер добирается до водонапорной башни и из последних сил взбирается по лестнице наверх, а стая несется дальше. Через некоторое время слышно перестрелку, крики, взрывы - крысы добрались до армейского блокпоста.

Перед самым канализационным люком на сталкера снова нападает стая, все что остается это прыгнуть в канализационный люк, следом начинают валиться крысы, надо только метнуть молотов коктейль, чтобы остановить крыс.

Гибель блокпоста

Крысы уничтожают блокпост, их слишком много для не ожидающих такого солдат. Под огнем нескольких пулеметов, сквозь взрывы гранат льется буро-коричневая река мутированных крыс, они мгновенно загрызают попавшихся на пути солдат. Из клубка крыс вырывается обезумевший солдат, он еле успевает забраться на вышку, кровь заливает одежду, руки соскальзывают, но сил хватает и он наверху. Сверху открывается вид на гибнущий блокпост, стаи крыс захлестывают блокпост, запрыгивают через окна, проползают под полом, проникают в каждую щель. Наступает страшный момент, когда, закрывшиеся в одной из комнат, солдаты вываливаются через окна, облепленные крысами. Забравшегося на вышку солдата начинает мутить от крысиного яда, попавшего в кровь, кровь стучит, все чернеет, он начинает сходить с ума от захлестнувшего его бреда. Выпученными глазами, на черно-синем лице, солдат смотрит вниз, затем подносит пистолет к голове, раздается выстрел и тело, задевая ступеньки, валится на живое буро-коричневое море.

Крысиные волки

Кроме обычных крыс в стаях живут крысиные волки это более крупные и агрессивные особи, пожирающие во время голода своих сородичей. В стае на десять крыс приходится по одному крысиному волку, последние составляют костяк стаи.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Хорошее зрение в темноте
4. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
5. Сильные повреждения от укусов
6. Канныбализм
7. Сильное (по сравнению с обычными крысами) зрение и слух

Лабораторные крысы

Белая, опухшая крыса, крупнее и опаснее обыкновенной.

Отдельный вид крыс. Остатки крыс, предназначенных для научных экспериментов, пережили катастрофу и своих тюремщиков, вырвались из клеток и расплодились в диких количествах. После катастрофы они обосновались в подземельях, мутировали, потеряли волосяной покров, стали крупнее и агрессивнее своих малых собратьев.

Умения и способности:

1. Высокие прыжки 1,5 метра
2. Повышенная устойчивость к радиации
3. Устойчивость к химическим повреждениям
4. Хорошее зрение в темноте
5. Ядовитый укус, вызывает «крысиное безумие»
6. Сильные повреждения от укусов
7. Сильное (по сравнению с обычными крысами) зрение и слух

Зомби

Зомби настоящие дети Зоны, ее создания. Тела зомби изменены Зоной, плоть превратилась в какую-то новую самовосстанавливающуюся субстанцию. Зомби практически неуничтожимы, их можно только остановить на время, необходимое на самовосстановление поврежденной плоти. Среди сталкеров ходят слухи, что зомби это только слепки с умерших в Зоне людей.

Пониженная жизнедеятельность и полностью аномальная личность, человеческое тело со слабой координацией, которое выполняет полубезумные действия. Мутанты телепаты научились контролировать этих потерявших души жертв. Когда зомби замечают противника, они передают сообщение телепату и ждут приказа, до тех пор, пока не будет приказа, зомби будут стоять и смотреть на противника. По телепатическому приказу зомби-солдаты могут поднимать и использовать оружие.

Активность зомби сильно повышается перед выбросом.

Умения и способности:

1. Слабые прыжки вперед
2. Удары руками
3. Иммуниет к радиации и аномальным повреждениям, исключая гравитационные аномалии
4. Воссозданное Зоной тело погибшего человека
5. Плохое зрение
6. Иммуниет к любым повреждениям
7. Тотальная регенерация, оживление

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Поведение

Перемещение:

Если не контролируется, то замедленно хаотичные перемещения без видимой цели, в остальных случаях зависит от типа зомби.

Поиск противника:

Нет. Если увидит противника идет к нему.

Уход из под обстрела:

Без контроля отсутствует.

Нападение:

Идет к цели. Рвет когтями жертву, бьет ее руками, кусается. Может схватить жертву руками и удерживать ее на месте, блокируя действия жертвы. Зомби солдаты могут поднимать и использовать оружие.

Побег с поля боя:

Без контроля отсутствует.

Прячется:

Без контроля отсутствует.

Обход противника:

Без контроля отсутствует.

Хитрости:

Без контроля отсутствует.

Слабое место:

Голова.

Слепая собака мутант

У собак есть свой язык, напоминающий карканье, завывания и лай, с вкраплениями человеческой речи. Отдельные экземпляры могут общаться с людьми.

Если враг далеко и неподвижен, могут не заметить, но если он близко, останавливаются, принохиваются, а затем с лаем атакуют. У собак эволюционно проявилось внутреннее

зрение, сильно развилась интуиция и предчувствие. Разрывают врага на части мощными челюстями. Могут сбивать с ног.

Умения и способности:

1. Быстрые перемещения
2. Длинные прыжки вперед
3. Сильные, рвущие плоть укусы
4. Откатываются от выстрелов
5. Отсутствующее зрение заменено на внесенсорное восприятие
6. Устойчивость к радиации
7. Воссозданное Зоной тело погибшего человека
8. Иммуитет к любым повреждениям
9. Тотальная регенерация, оживление

Среда обитания

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка

Помещения:

1. Помещения домов
2. Склады

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Перемещение:

Перемещается проходя через свободные проходы, запрыгивает в окна. Перед входом в помещение или локацию, где много укрытий, просчитывает варианты выживания и выбирает самый безопасный.

Поиск противника:

Принюхивается и прислушивается. Может определить маршрут противника по запаху. Найдя маршрут идет по нему стараясь держаться укрытий.

Уход из под обстрела:

Делает откат в сторону, стараясь попасть под защиту каких-нибудь объектов.

Нападение:

Напрыгивает на противника. Вцепившись в противника рвет его зубами, сбивая с прицела и мешая стрелять.

Побег с поля боя:

Быстро убегает, прячась по укрытиям. Если уверен, что противник не видит, может затаиться в укрытии недалеко от противника и напасть со спины.

Прячется:

Использует укрытия. Зная маршрут, может предположить, как противник будет возвращаться и прячется так, чтобы атаковать его со спины.

Обход противника:

Выстраивает предположительный маршрут, по этому маршруту может забежать намного вперед.

Хитрости:

Хорошо переносит боль, поэтому смертники защищают своими телами остальных.

Хорошо прячется. Группируются в отряды, где сильные в первых рядах. Определяют тип оружия и действуют соответственно. Используют откат в сторону, если враг направляет на них оружие.

Слабое место:

Голова.

Кабан-мутант

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.

Умения и способности:

1. Большая скорость перемещения
2. Выдерживает сильные повреждения
3. Повышенная устойчивость к радиации
4. Может заражать бешенством

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка
5. Болото

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Хранилища отходов
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Бюреры

Уродливые желто-белые карлики **Бюреры** обитают в подземельях, их чувствительные к свету глаза слепнут при ярком освещении. В подземельях устраивают ловушки на сталкеров, ученых и военных. Стараются перекрывать все выходы при помощи крупных обломков и балок. У карликов мощные руки, которыми могут они разрывать свои жертвы. **Бюреры** ведут войну со слепыми псами. Характер чрезвычайно мерзкий, нервическая злоба заставляет их совершать дикие и неожиданные поступки. Сильно развиты предчувствие и телекинетические способности. Предчувствие помогает почувствовать врага и предположить его местоположение, а телекинез позволяет манипулировать достаточно крупными объектами на расстоянии, метая их во врага и наносить мощные телекинетические удары по противнику. Способности, характер вместе с развитым интеллектом делает их одними из самых опасных противников в темных местах Зоны.

Умения и способности:

1. Телекинез
2. Предчувствие
3. Сильные руки
4. Устойчивость к радиации
5. Высокий интеллект
6. Способность разговаривать

Телекинез

Одно из особых умений некоторых существ (бюрер, излом, полтергейст, невидимая сущность), при его помощи можно:

1. Манипулировать достаточно крупными объектами (куски рельс, кирпичи, доски) на расстоянии, поднимать в воздух, перемещать в пространстве и кидать во врага.
2. Наносить невидимые удары, отбрасывая противника на значительное расстояние
3. Создавать иллюзию разнообразных звуков - ударов, шагов, стуков и скрипов
4. Открывать и закрывать двери на расстоянии, выбивать окна
5. Поднимать в воздух и душить противника

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Поведение

Перемещение:

Суетливо семенит ножками во время бега. Подойдя на пять-десять метров к месту с укрытиями останавливается и старается почувствовать противника.

Поиск противника:

Предчувствует где находится противник, старается это проверить, используя свои телекинетические способности – бросив в предполагаемое место объект размером с кирпич. Если противник не зашевелился, успокаивается и продолжает движение.

Уход из под обстрела:

Если навести оружие на карлика, то он это сразу почувствует, оглянется и постарается уйти с простреливаемой территории. При попадании под пули впадает в истерику и действует непредсказуемо (может броситься на врага, в сторону или притворится мертвым).

Нападение:

Атакует телекинетическими способностями, кидая в противника различные предметы, нанося невидимые удары. При близком контакте разрывает противника своими мощными руками.

Побег с поля боя:

Убегает, прячась по укрытиям.

Прячется:

Не прячется, нервический характер не позволяет.

Обход противника:

Предчувствуя противника, может выйти к нему с наивыгоднейшей стороны.

Хитрости:

Владеют телекинезом, что позволяет им создавать иллюзию звуков шагов, удары, открывать и закрывать двери на расстоянии. Могут поднимать в воздух крупные объекты: куски рельс, кирпичи, доски, используя это разведывают территорию и пугают людей. Могут бросать эти объекты на игрока.

Особые способности:

На одну секунду может укрываться за телекинетическим аналогом гравитационного щита.

Слабое место:

Отсутствует.

Сражение с хозяином Бюрером.

Глубоко под землей находится злой карлик хозяин Бюрер, он единственный повелитель всех карликов. Обитает в бункере, никогда не поднимаясь на верхние уровни. Хозяин Бюрер обладает самым мощным телекинетическим даром в Зоне, может поднимать в воздух очень крупные объекты (каменные глыбы, металлические балки). Карлики никогда не спускаются к Бюреру, всегда получая телепатические приказы, они дрожат от страха при одной мысли о подобном богохульстве. Среди карликов ходят жуткие рассказы о невероятной жестокости Бюрера. Сталкеру надо уничтожить Бюрера и тогда слепые псы помогут ему.

Сражение пройдет в грязном, заброшенном и темном бункере Бюрера, помещение которого равняется 100 квадратным метрам. Во время сражения Бюрер будет телепатически общаться и запугивать сталкера.

Встреча Бюрера

...сталкер продвигается по темным коридорам, продирается сквозь джунгли навалов разнообразного индустриального мусора - балки, ржавые конструкции, бетонные блоки и т.д. В руках АК74, на поясе детектор жизненных форм. Детектор подает свой тихий сигнал, крупная живая масса на расстоянии 10 метров. Сталкер отключает звук детектора и замирает в темном углу, в трех метрах от него проход через который предположительно пойдет карлик. Детектор сигнализирует о приближении живой массы – восемь метров, семь, шесть, пять... пять... пять... Карлик что-то почувствовал! Сталкер держит проход на прицеле, ему кажется, что темнота немного сгустилась. Карлик стоит в пяти метрах дальше по проходу и кажется, тоже ждет. Тут сталкер чуть не открывает огонь, в проход медленно и беззвучно влетает кирпич, он немного вращается. Кирпич зависает в двух метрах напротив сталкера. Тишина ни чем не нарушается. Кирпич, качнувшись немного, разворачивается в воздухе, он немного поднимается и с размахом несется к сталкеру. Получивший ощутимый удар кирпичом, сталкер не выдерживает и бросается в проход, атаковать карлика, но его встречает лавина летящих кирпичей...

Контроллер

Выращенный в подземных лабораториях экспериментальный образец генетически измененного солдата с сильными телепатическими способностями.

Черные спутанные волосы, получеловеческое лицо с выпученными черными глазами, бледная кожа, длинная шея. Глуховат. Очень осторожен. Может подбирать и использовать оружие людей. Умеет немного разговаривать.

Когда контроллер берет под контроль, он замирает на 2-5 секунд, в это время у него разгораются желто-зеленым огнем зрачки. При попытках взять под контроль сталкера у последнего глушится, изменяется слух и меняется зрение. В течении 2-5 секунд после начала попытки контроля, жертва может сбить контроллера и тем самым освободиться.

Контроллер может ненадолго взять под контроль сталкера и управлять им, при этом сталкер должен быть в зоне видимости. Он может держать сталкера до 20 секунд. После этого игрок либо потеряет сознание, либо выйдет из под контроля.

Контролирует зомби на расстоянии, заставляя их атаковать сталкеров. Старается перемещаться так, чтобы постоянно держать на виду врага, поэтому забирается на возвышенности, крыши и деревья.

По легенде в центре Зоны есть гнездо контроллеров, черная прогнившая дыра в земле, место, откуда выползает эта зараза.

Умения и способности:

1. Телепатия
2. Пси-контроль
3. Огромные прыжки в высоту (перепрыгивает с крыши на крышу)
4. Сильные руки (может ударом отбросить противника на несколько метров)
5. Устойчивость к радиации
6. Высокий интеллект
7. Способность разговаривать
8. Может подбирать и использовать оружие людей
9. Контролирует зомбированных людей, животных и зомби

Среда обитания

Подземелья:

1. Туннели
2. Пещеры

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Поведение

Перемещение:

Перемещается проходя через дыры, щели и окна. Не использует обычные входы и выходы, если есть возможность пройти через дыру. Неизвестную местность разведывает при помощи зомби. Прежде чем зайти, заглядывает. Чтобы проникнуть в помещение выбивает окно и пролезает через него. В случае прямой атаки на него, старается уйти тем путем, которым пришел.

Поиск противника:

Прыгает по возвышенностям, стараясь оставаться незаметным. Патрулирует территорию возможного появления противника (задается на уровне).

Уход из под обстрела:

Отпрыгивает (сальто) в сторону и назад, стараясь попасть под защиту каких-нибудь объектов. Попадая под пули может упасть на пол, притворившись мертвым, затем резко отпрыгнуть в сторону укрытия. Может сразу сделать несколько прыжков, отпрыгнуть от объекта или стены.

Нападение:

Не нападает. При защите может отбросить противника на несколько метров сильным ударом ноги.

Побег с поля боя:

Быстро убегает, прячась по укрытиям.

Прячется:

Использует укрытия, крыши, деревья, различные крупные объекты.

Обход противника:

Выстраивает предположительный маршрут, по этому маршруту может забежать намного вперед.

Хитрости:

Делает ловушки при помощи подконтрольных зомби.

Слабое место:

Голова, длинная шея, ноги, глаза.

Контроллер: управление зомби

Из-за того, что большинство зомби слабые противники, контроллеры стараются использовать различные тактики.

Тактика 1:

Контроллеры сгоняют зомби на крыши, и когда жертва появляется, приказывают зомби валиться вниз и атаковать.

Тактика 2:

Контроллеры разделяют зомби на несколько отрядов и атакуют ими с разных сторон.

Тактика 3:

Контроллеры заставляют прятаться большое количество зомби в одном месте, когда появляется жертва, атакуют сразу всеми.

Тактика 4:

Контроллеры разделяют зомби по силе (слабые, крупные, вооруженные оружием) затем атакуют, используя слабых, как заслон для атаки сильных.

Контроллер увел командира отделения и солдат

... Утром пропали командир отделения и два солдата, они вышли с блокпоста и не вернулись, они вышли патрулировать территорию вдоль дороги. Никто не ожидал такого, вера в спец оборудование была так сильна, что на поиски пропавших отправились только через четыре часа. Тем более удивительно было то, что у командира отделения было экспериментальное оборудование, защищающее от пси-воздействий существ и выбросов Зоны. Постовой не слышал ни выстрелов, ни криков, они просто ушли и не вернулись. Рация молчала... Контроллер – мутант телепат. Он выбрался из Зоны, пробрался сквозь аномальные зоны, через стаи мутированных крыс, собак. Добравшись до блокпоста, сильно ослаб, взять под контроль весь блокпост не смог, только вывел командира и двух солдат. Обосновался на крыше завода. Одного солдата немного поел, остальных разместил так, чтобы они сразу заметили подбирающихся врагов.

Блокпост под контролем

Пробравшийся контроллер засел во взятом под контроль блокпосте. На первый взгляд блокпост выглядит, будто все происходит нормально, зомбированные солдаты связываются по рации, общаются друг с другом, перемещаются по базе, но если присмотреться, то можно заметить скованность и аномальность движений, мимики и фраз, которые они выговаривают (бесконечно повторяют одно и то же, и т.д.). Если подобраться поближе, то можно заметить объединенный труп солдата лежащий в углу двора.

Контроллер «Мастер сознания»

В Припяти находится гнездо контроллеров, там же пребывает самый старый и мрачный контроллер, на их языке его зовут «Мастер сознания».

Фантазм

Жуткая шарообразная сущность, обитает в разломе ближе к эпицентру Зоны. Может создавать различного рода фантомные объекты и образования, имеющие энергоинформационную или эктоплазменную природу.

Умения и способности:

1. Летает
2. Создает эктоплазменные сгустки и волны
3. Контролирует фантомов
4. Внесенсорное восприятие

Среда обитания

Подземелья:

1. Пещеры

Поверхность:

1. Болото

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман
3. Трясина

Фантом

Призрак человека. Уничтожается только определенным оружием. Наносит внутренние повреждения нервным клеткам жертвы, от которых последняя гибнет через несколько часов. Может становиться полностью невидимым или полностью пропадать.

Фантомы преследуют сталкеров, при касании происходит сильный аномально-энергетический разряд в тело жертвы.

Умения и способности:

1. Невидимость
2. Нанесение аномально-энергетического разряда
3. Внесенсорное восприятие
4. Прохождение сквозь стены и преграды

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры

4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Пустырь
3. Свалка
4. Болото

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Переходы
6. Камеры, жилища
7. Загоны

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Черная щелочь
5. Трясина

Гибель блокпоста

...Из-за отсутствия ответов на позывные к блокпосту был срочно выслан отряд солдат на двух джипах, внутри блокпоста были обнаружены еще теплые трупы. Трупы сидели в расслабленных позах, как живые. После расследования была найдена видеозапись на которой видно, как из ниоткуда появляются человекоподобные призраки - фантомы. Фантомы подходят к солдатам, которые как ни в чем не бывало продолжают разговор, касаются их, и жертвы со вздохом обмирают...

Теневые фантомы

Глубоко в Зоне сталкеры встречали странные полуживые образования, которых назвали теневыми фантомами. Эти образования проявляются в местах где отсутствует свет, в тенях, подземельях, особенно четко проявляются ночью. Они неуничтожимы, смертельны они или нет неизвестно, встретившие их сталкеры не захотели проверить и коснуться их.

Черный сталкер

Воображаемый противник, появляется в болотах, из-за галлюциногенных испарений. Он может атаковать игрока, делать ему ловушки, закрывать перед ним двери и т.д.

Умения и способности:

1. Случайная материализация
2. Легкие повреждения
3. Внесенсорное восприятие
4. Прохождение сквозь стены и преграды

Полтергейст

Жертва экспериментов по трансформации материи в полевую структуру. Полевая структура нестабильна и время от времени переходит в материю, также можно вызвать этот процесс при помощи спец аппаратуры.

Эти невидимые сущности, кидают в сталкеров тяжелыми предметами. Могут стучать, издавать звуки, открывать \закрывать двери и окна, изменять освещение, наносить невидимые удары. Существует несколько разновидностей полтергейста, большинство фиксируется детекторами аномалий. При помощи спец аппаратуры можно материализовать полтергейст, появится висящие неприятное безногое существо с вросшей в плечи головой.

Полтергейст иногда можно обнаружить по еле слышимому бубнящему голосу.

Умения и способности:

1. Невидимость
2. Телекинез
3. Нанесение слабого аномально-энергетического разряда

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Трясина

Корпус

Существо паразит. Пожирает головной мозг жертвы, вставая в тело жертвы. Результат – человеческое тело с небольшим наростом вместо головы. От нароста свисают несколько щупалец входящих в тело. Паразиты могут использовать некоторые навыки поглощенной жертвы.

Умения и способности:

1. Подражание людям
2. Использование оружия и устройств
3. Попытки приблизиться к человеку для заражения

Среда обитания

Подземелья:

1. Канализационные туннели

2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Кровосос

Человекоподобное существо

Бесшумно подкрадывается к жертвам сзади. Мгновенно парализует жертву, затем высасывает внутренние органы и кровь, оставляя на теле аккуратное отверстие. Может спрыгивать с огромной высоты и не издавать звуков.

Возле мест обитания можно обнаружить высосанные трупы.

Умения и способности:

1. Бесшумность
2. Высокий интеллект
3. Парализация при помощи присосок на руках

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Хранилища отходов
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Встреча кровососа

...сталкер выходит из высокого туннеля на поверхность, свет слепит уставшие от тьмы глаза. Перед ним тихие холмы, место, где погибло больше всего сталкеров. Очень осторожно, стараясь не издать ни звука, сталкер огибает крошащуюся стену, некогда

высокого здания. Открывается вид на низину между двумя холмами. В низине он замечает лежащие тела. Он аккуратно подбирается ближе, перед ним жуткая картина - трупы принадлежат двум сталкерам, впечатление от трупов такое, как будто из них выкачали не только кровь, но и все внутренности, оставив лишь кожу, внешнюю оболочку. Ошеломленный сталкер пятится к укрытию, тем временем сзади с пятиметровой стены бесшумно спрыгивает высокий мутант со странными отростками на морде, огромные серповидные руки раскрываются, чтобы обнять птящегося сталкера. Сталкер спиной чувствует чье-то присутствие, он резко отпрыгивает и одновременно разворачивается, но поздно серповидные руки с длинными пальцами и странными присосками на ладонях хватают его, резко обмякшее, тело. Теряя сознание, сталкер замечает, как жуткая морда, с щупальцевидными отростками, приближается к его шее...

Псевдо-люди

Выжившие неудачные эксперименты клонирования и генетических манипуляций. Люди мутанты, с разнообразными отростками, мутациями.

Умения и способности:

1. Подражание людям
2. Использование оружия и устройств
3. Слабые способности к общению

Среда обитания:

Подземелья:

1. Туннели
2. Пещеры
3. Подземные коридоры
4. Подвальные помещения
5. Глубинные подземелья

Помещения:

1. Подвалы
2. Переходы
3. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Гигант

Псевдо-люди сбрасывают оглушенных сталкеров в провалы на нижние уровни, где обитает гигант каннибал.

Умения и способности:

1. Огромная сила и выдержка
2. Устойчив к большинству видов повреждений

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Глубинные подземелья

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Химера

Среди сталкеров начинают ходить слухи о появившемся новом монстре, выходе из Зоны. Двухголовая бестия на четырех мощных когтистых лапах. Очень хитрая и мощная тварь, может в мгновение ока оказаться рядом с жертвой и распороть ее остроконечными когтями. Несколько сталкеров погибли от ее лап, сталкеры назвали эту тварь химерой. У химеры иммунитет к некоторым аномалиям. Наличие двух голов может свидетельствовать о развитом интеллекте.

Умения и способности:

1. Большая скорость передвижения
2. Хитрость
3. Смертоносные когти на лапах
4. Слабый телепат (маленькая голова)
5. Две головы
6. Очень живуч

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры

Поверхность:

1. Лес
2. Пустырь
3. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Хранилища отходов
3. Камеры, жилища
4. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Плоть

Плоть атакует набрасываясь на живое существо, нанося повреждения крупными отростками. Выглядит как крупная глыба плоти с четырьмя отростками, заменяющими ноги, также имеется подобие перекошенного рта. Имеет глаза хамелеона. Монстр с человеческим мозгом, считает себя человеком

Плоть питается крысами, которых забивает своими серповидными конечностями.

Умения и способности:

1. Разговаривает и размышляет
2. Сражается серповидными конечностями

Среда обитания:

Подземелья:

1. Пещеры
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Пустырь
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Подвалы
3. Хранилища отходов
4. Камеры, жилища
5. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Бурые карлики

Обитают в подземельях, поклоняются Бюреру. Карлики изобрели несколько видов аномального оружия – гравитационный дробовик, стреляющий металлическим мусором...

По подземным переходам и туннелям, карлики уходят все дальше и дальше от центра Зоны. Они отходят от разрастающегося смертельного круга в центре Зоны, который поглощает землю, уничтожая все живое.

Умения и способности:

1. Используют изобретенные ими устройства
2. Коллективный разум

Среда обитания:

Подземелья:

1. Канализационные туннели
2. Туннели
3. Пещеры
4. Подземные коридоры
5. Подвальные помещения
6. Глубинные подземелья

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Подвалы
3. Склады
4. Хранилища отходов
5. Переходы
6. Камеры, жилища
7. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги

Излом

Излом - мутант, обладающий сильными парапсихологическими способностями. Находится в неизвестном городе.

Умения и способности:

1. Мощные телекинетические способности (телекинез, контроль огня, создание эктоплазмы)
2. Искалеченная рука вытягивается и наносит страшные повреждения, плоть чернеет и разлагается

Среда обитания:

Подземелья:

1. Туннели
2. Подземные коридоры
3. Подвальные помещения
4. Глубинные подземелья

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман

Черная псевдо-собака

Черная кошмарная сущность, невероятно опасна. Сталкеры считают, что это Чернобыльская инкарнация смерти, те к кому она приходит, не имеют шанса остаться в живых.

Умения и способности:

1. Фатальные повреждения при касании
2. Далекие прыжки
3. Внесенсорное восприятие

Среда обитания:

Поверхность:

1. Лес
2. Чистое поле
3. Пустырь
4. Свалка
5. Болото

Аномальные зоны:

1. Гравитационные аномалии
2. Радиационные очаги
3. Туман
4. Черная щелочь
5. Трясина

Мимикрия

Редкое существо Зоны. Манипулирует на расстоянии мертвыми телами, заманивая в ловушку жертвы (сталкеров, солдат, ученых и животных). Умеет считывать информацию из мертвого мозга трупа. Заставляет труп ходить, жестикулировать, говорить.

Марионетка зазывает жертву, просит о помощи, уговаривает, умоляет, делает все, что возможно только бы жертва зашла в логово к Мимикрии.

...Сталкер подобрался к блокпосту и слышит, как кто-то зовет его, просит слабым голосом о помощи. Он присматривается и видит среди трупов солдат, лежащего раненного сталкера. Раненый зовет его, просит о помощи. Сталкер осторожно подходит к раненому, тот успокаивает, говоря, что солдаты мертвы и только он один полуживой, просит перетащить его в дом, а там помочь перебинтовать и подлечить. Сталкер затаскивает раненого в домик, подносит его к кровати и тут за ним захлопывается дверь, за спиной кто-то есть и это не человек. Реакция сталкера мгновенная – он бросает на кровать раненого и, оборачиваясь, выхватывает ружье. Перед ним неизвестное жуткое создание, оно заносит назад руку для удара. Сталкер

пытается прицелиться, но сзади его хватает за ноги раненый, зомбированный сталкер, он дергает за ноги и сталкер теряет равновесие, он падает. В падении черная рука, жуткого создания, вспарывает ему горло ...

Умения и способности:

1. Сильные повреждения на близком расстоянии
2. Быстрый бег
3. Управление мертвыми марионетками

Среда обитания:

Подземелья:

1. Туннели
2. Пещеры
3. Подземные коридоры
4. Подвальные помещения

Поверхность:

1. Лес
2. Свалка

Помещения:

1. Помещения заводов
2. Помещения домов
3. Подвалы
4. Склады
5. Хранилища отходов
6. Переходы
7. Камеры, жилища
8. Загоны

Аномальные зоны:

1. Радиационные очаги
2. Туман

Мекропия

Очень редкий вид мимикрии, более сильный и опасный экземпляр. Встречается возле центра Зоны. Один из экземпляров «Мекропии» управляет «Святым» возле психотропной антенны.

Создание в тумане

На озере несколько островков из наваленного индустриального мусора и полуразрушенных зданий. Каменные остовы торчат из ядовитой воды. Озеро мертвое, в нем ничего не может жить, попадание в озеро приводит к сильным кислотным ожогам. В резиновых сапогах можно ходить по небольшой глубине. В центре озера несколько крупных острова из мусора и остовов зданий. К ним ведут несколько тропок по мелководью. В самом крупном, есть спуск в незатопленный подвал. Там обосновалось создание в тумане. Создание в тумане это живая телепатическая био–установка, странное существо с фрагментами человеческого мышления. Среди кислотных луж, в глубоком тумане, оно телепатически манипулирует взятыми под контроль марионетками (зомби, стаями слепых псов, корпусами, зомбированными сталкерами, учеными и солдатами).

Подобраться к озеру очень сложно, деструктивные пси-волны облучают любого приблизившегося. Чтобы подобраться, надо иметь пси-стабилизаторы и эмуляторы мозговых волн.

Сталкер получает от ученых эмулятор мозговых волн, который экранирует электрическую активность мозга, вводя в заблуждение телепатов мутантов. По неглубоким местам, пробираясь по выступающим из воды конструкциям, сталкер подбирается к центральному островку. На островке, внутри полу обрушенной конструкции, находится невероятно сильное телепатическое создание. Оно влияет на большую территорию Зоны. Уводит из лагерей ученых, солдат, порабощает сталкеров одиночек. Подобравшись к провалу, сталкер переключает эмулятор на повышенный режим маскировки, чтобы не попасть под контроль «создания в тумане». Теперь важна скорость, аккумулятор начинает садиться. Если эмулятор отключится, то «создание» мгновенно возьмет под контроль, можно будет только немного замедлить зомбирование, наглотавшись пси-нейтрализаторов. Сталкер спускается в провал...

Умения и способности:

1. Пси-контроль на большом расстоянии
2. Одновременное управление большим количеством существ
3. Эктоплазменная плетка на близкой дистанции
4. Пси-повреждения разной степени тяжести
5. Создание иллюзий

Масса N9

Во время экспериментов, по наращиванию мозговой массы, были допущены существенные просчеты, последствия которых привели к катастрофе. Вышла из под контроля мозговая масса N9.

Метровая желеобразная сущность в бронированной капсуле при помощи телепатии мгновенно поработила всех научных сотрудников находящихся в визуальном контакте. При попытках отключить систему поддержки жизнедеятельности, сознанием всех членов лаборатории манипулировала масса N9, свободно читая их мозг и создавая для них правдоподобные галлюцинации. Попытки N9 попытаться соорудить механизм, при помощи которого она сможет «выйти в свет», ни к чему не привели.

Игрок входит в лаборатории N9 и видит только давно заброшенную лабораторию покрытую пылью. Счетчик гейгера начинает захлебываться от сильной радиации. Если игрок примет пси-стабилизаторы, то на мгновение мелькнет ухоженная лаборатория и зомбированные сотрудники, обступившие игрока. Игроку необходимо применить нейро-стабилизатор и тогда перед ним откроется настоящая лаборатория, а не иллюзия навязанная N9. Все что игрок возьмет с собой из иллюзорной лаборатории при выходе исчезает. Облучение от радиации тоже иллюзия.

Невидимая сущность (финал игры)

Перед сталкером открывается заброшенная лаборатория и в коридоре стоит мертвое тело, оно говорит: «Как давно жду своего часа... Если не могу выйти в мир, пусть мир придет ко мне!» Мертвое тело странными прыжками приближается к сталкеру, немного поднимаясь в воздух. Затем делает вид, что смотрит в глаза. Жуткий вид мертвого тела заставляет сталкера отвернуться. «Посмотри на меня, я твой брат жизни! Шестнадцать лет в одной клетке принесли мне свои дикие плоды! Я не уверен в том, что вижу! Не очередная ли иллюзия пришла ко мне?» Мертвое тело уже парит в метре над сталкером. Оно странно выгибается, затем, как будто разорванное невидимыми руками на части, разлетается по сторонам. Голос продолжает говорить: «Расскажи мне, что ты видишь! Я стою перед тобой, ты видишь меня? Разве не чист я перед создателем?» Затем невидимая

сущность впадает в гнев и начинает крушить все в лаборатории, пытаясь уничтожить, растерзать сталкера. Она выкрикивает страшные слова и вопросы, и от ответа сталкера зависит ее безумие. Сталкер выживает и тогда приступ гнева проходит, а сущность продолжает разговор уже спокойней. Предстоит страшная психологическая дискуссия, в течении которой жизнь сталкера будет висеть на волоске. Сущность проламывает стены, вырывает двери, вышибает окна, кидает крупные объекты (столы, шкафы, куски стен) в сталкера, кричит проклятия своим мертвым создателям. В конце сталкер предает сущность смерти и уничтожает автоматизированные системы, поддерживающие нестабильные генераторы Зоны.

Фигуры в плазматических скафандрах

Неизвестные со странными устройствами в руках, парализуют игрока в конце игры.