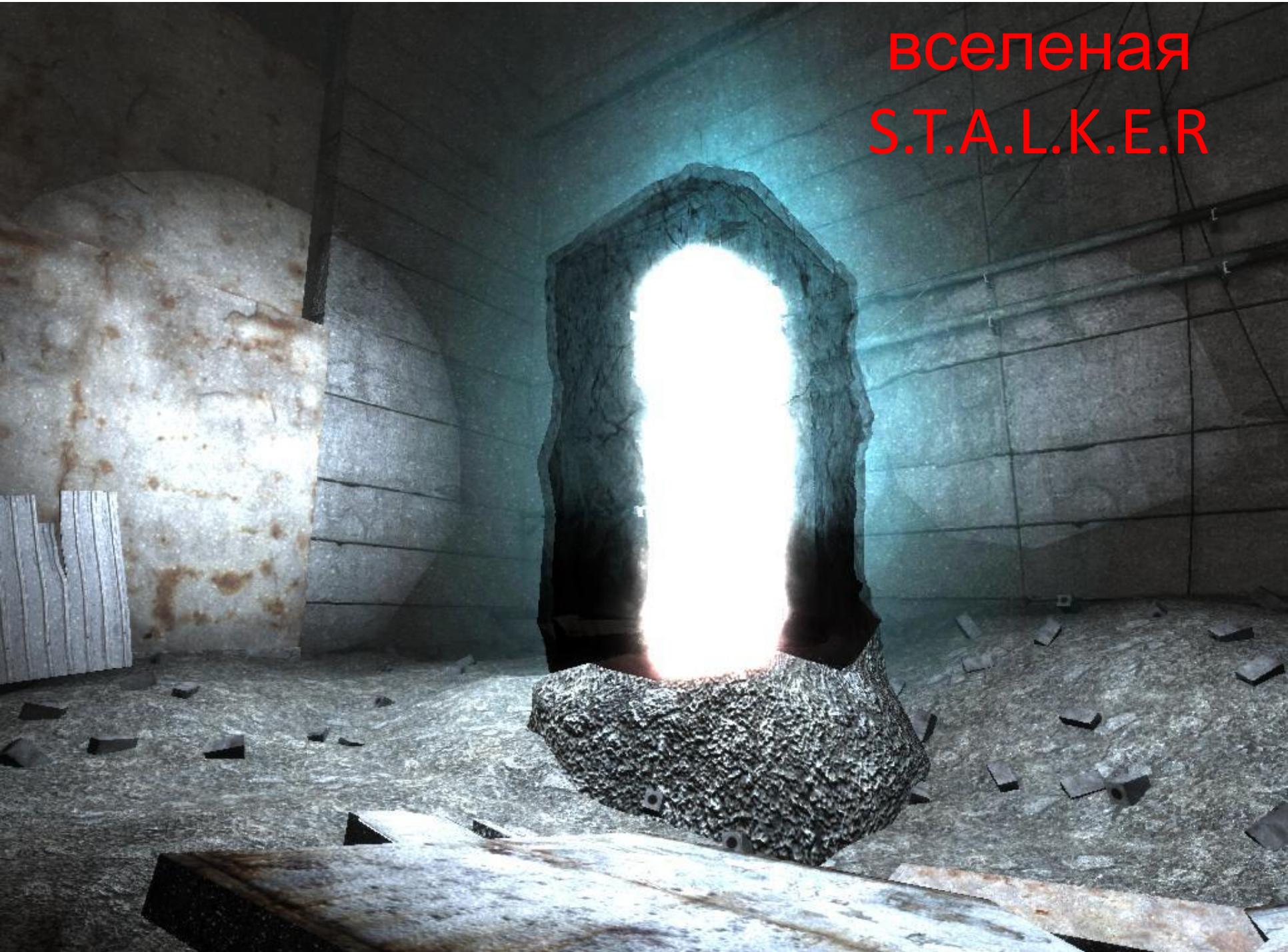


вселенная
S.T.A.L.K.E.R



группировки

• МОНОЛИТ



- Монолит — группировка, аналогичная, по сути, религиозной секте. Одна из сильнейших группировок Зоны, защищает подходы к центру Зоны, отлично оснащена и организована, бойцы группировки очень фанатичны, не отступают даже перед превосходящими силами противника. Атакуют без предупреждения любого, кто зайдет на контролируемую ими территорию.

свобода



- «Свобода» — одна из сильнейших группировок Зоны, также единственная из всех крупных группировок, которая открыто сопротивляется правительственным войскам и исследовательским группам. «Свобода» — самая многочисленная группировка в Зоне.

ДОЛГ



- «Долг» — военизированная группировка, образованная бывшими военными. От них остались военный устав, строгая дисциплина и чёткая цель — защита мира от порождений Зоны (аномалий, мутантов и т. п.). Одна из самых старых группировок в Зоне. Отлично оснащены и организованы, являются одной из сильнейших группировок.

• чистое небо



- «Чистое небо» — исследователи явлений Зоны, малоизвестная группировка, затерянная где-то на Болотах.
- Достоверно никто не знает, какова их численность, чем они занимаются и какие цели преследуют. Но те редкие сталкеры, что приходили с Болот, рассказывают о парнях в камуфляже небесно-синего цвета.

наёмники



- Наёмники — пожалуй, самая загадочная группировка Зоны, в существование которой многие не верят. Бойцы группировки отлично обучены и вооружены. Агрессивны по отношению к остальным сталкерам, что объясняется желанием остаться незамеченными и убрать нежелательных свидетелей.

ОДИНОЧКИ



- Одиночки (также вольные сталкеры, иногда нейтралы) — сталкеры, не входящие ни в одну из группировок и в основном действующие в одиночку или небольшими группами непостоянного состава. Составляют, очевидно, большинство среди «населения» Зоны.

бондиты



- Бандиты — уголовники и преступники, пришедшие в Зону. В основном занимаются грабежом и наездами на сталкеров. Вооружение и экипировка у бандитов самые разнообразные: в зависимости от опыта и банды, в которой они состоят. Одна из самых многочисленных группировок, но далеко не самая оснащённая.

- ренегаты



- Ренегаты — немногочисленная группировка, состоящая исключительно из самых презренных личностей Зоны. Разбойники, мародёры, предатели — бывшие члены других группировок, изменившие идеям своих кланов. Эта группировка не имеет организованной структуры и лидера как такового. Сбиваясь в небольшие группы, охотятся за лёгкой добычей, промышляя убийствами и грабежами, как правило, молодых и неопытных сталкеров. Чаще всего встречаются вдоль периметра Зоны.

О_сознание



- «О-Сознание» — группа учёных, которая, согласно сценариям игр серии S.T.A.L.K.E.R., виновна в возникновении Зоны. Версия виновности данной группировки в возникновении аномального пространства вокруг ЧАЭС не поддерживается некоторыми авторами книжной серии, которые выдвигают свои гипотезы. История «О-Сознания» описана в первой игре серии

мутанты

- Контролёр — один из самых опасных мутантов, встречающихся в Зоне. Результат генетических экспериментов, проводимых учеными по программе развития в человеке телепатических способностей. Он обладает высокими телепатическими способностями — поражения мозга жертвы практически всегда необратимы. Старается перемещаться так, чтобы постоянно держать врага в поле зрения.

- Излом — вырезанный мутант. Выглядит как бродяга или горбатый старичок в разодранной одежде, хотя на самом деле он почти двухметрового роста. Скрывает свою огромную мутировавшую левую руку под плащом. Сильный удар по спине может парализовать жертву.



Болотная тварь

- Болотная тварь — редкий подви́д кровососа, встречающийся в болотистой местности. Бродя по извилистым тропам болот, запросто можно угодить в лапы этого монстра. Привычки этого мутанта и внешний вид сильно отличаются от его сухопутного сородича.

- Бюрер, как и химера, появился только в S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти. Это результат генетических экспериментов, проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телекинетических способностей.

- Химера имеет вид четвероногого существа с двумя головами, одна из которых недоразвита. У химеры дублирована система внутренних органов (в том числе и мозг, но один, как и голова, недоразвит), что позволяет ей легче переносить травмы — если ей повредить одно сердце, другое продолжит функционировать.

- Огромный каплеобразный монстр до двух метров ростом. Для передвижения и атаки использует так называемые «руконоги», всегда атакует в лоб. Довольно живуч. Атакует либо подойдя вплотную, либо «хлопая» гипертрофированной конечностью о землю, создавая локальную ударную волну.

- Охотится постоянно в разных местах, но логово он предпочитает не менять и отчаянно обороняет своё жилище в случае нападения кого-либо, будь то человек или мутант. Так как у кровососа система терморегуляции близка к холоднокровным, его метаболизм замедлен и зависит от температуры окружающего воздуха, как, например, у лягушек.

- Видимо, пси-собаками стали те псевдопсы, которые долгое время находились под воздействием пси-излучения. Поэтому их предок — всё тот же волк. От псевдособак их отличает более светлый оттенок шерсти и способность создавать фантомов-двойников, способных наносить физический урон.

- Снорков нельзя назвать «полноценными» мутантами. Вероятнее всего, что это люди с нарушенной психикой, ведущие дикий и животный образ жизни — они стали рычать, передвигаться на четвереньках и практически всё время скалить зубы. Их движения и повадки также присущи четвероногим хищникам.

особое



- Точное происхождение Монолита (Исполнителя желаний) не определено, однако, когда после отключения «Выжигателя» Стрелок добрался до закрытой лаборатории в подвалах ЧАЭС, то он обнаружил бункер управления установки и отключил её, после чего голограмма Монолита исчезла. А до этого момента выдвигались следующие версии:

О сюжете и главных героях

Стрелок (Меченый)

- Будучи меченым задание убить стрелка
- Будучи стрелком найти свою команду

- Главный герой игры "S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля", выключил легендарный "Выжигатель мозгов". Протагонист и важный герой двух последующих аддонов. Является командиром собственной группы, в которую входили: Клык, Призрак, а также легендарный Доктор. Стал жертвой проекта "S.T.A.L.K.E.R.", ему стерли память. Как следует из "Зова Припяти", он уничтожил проект "О-сознание", но это не привело к исчезновению зоны. В "Зове Припяти" играет эпизодическую роль, но именно он раскрывает военным причину гибели вертолетов. После эвакуации из Зоны становится главным консультантом в созданном Институте Аномальной Зоны.

Наёмник шрам

- Убить стрелка(меченого)

- Наёмник Шрам — главный герой приквела. Он вёл в Зону группу учёных и попал под мощный Выброс. Он выжил, как потом ему объяснили, из-за особенности нервной системы, принявшей на себя удар, но оказавшейся при этом серьёзно повреждённой. Сталкер очнулся на базе «Чистого Неба» — таинственной группировки, обитающей на Болотах. Он согласился работать на эту группировку, чтобы найти причину Выбросов. Ему это удаётся. Он узнаёт, что к центру Зоны пробрался Стрелок. По приказу «Чистого Неба» он пускается в погоню. Шрам выполнил поставленную перед ним задачу, он уничтожил пси-защиту Стрелка. После чего начался еще один мощный выброс. В финальном ролике Шрам, Стрелок и другие сталкеры лежат под мониторами О-Сознания. Внешне сталкеры не подают признаков жизни.

Майор Александр дектерёв

- Узнать изо чего потерпела провал миссия фарварит
- Покинуть припеть

- Майор Дегтярев — главный герой игры S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, бывший сталкер, а ныне сотрудник СБУ под прикрытием. В Зоне никто не знает, что он военный (кроме самих военных), поэтому к нему будут обращаться наподобие: "Эй, сталкер!". Заброшен в Зону для выяснения обстоятельств провала операции «Фарватер», проведенной войсками Украины, после отключения Стрелком «Выжигателя мозгов». К сожалению, связь с центром пропала и майору придется действовать в одиночку. Будучи в Зоне, у Александра есть четко поставленная задача: найти и обыскать потерпевшие крушение вертолеты. Дегтярёв выяснил причину падения вертолетов и исчезновения их экипажей. Захватив "гаусс-пушку" у "Монолита", помог технику Кардану бросить пить.