

Архианомалии

Котёл



Класс опасности:
высокий

Рождает артефакты:
Мамину бусы

Поражающий фактор:
Термический ожог

Соснодуб



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Кровь камня

Поражающий фактор:
Химический ожог

Рубец



Класс опасности:
низкий

Рождает артефакты:
Вспышка

Поражающий фактор:
Пси-излучение

Коготь



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Каменный цветок

Поражающий фактор:
аном. Трамплин
аном. Газировка

Цирк



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Огненный шар

Поражающий фактор:
Термический ожог

Железный лес



Класс опасности:
высокий

Рождает артефакты:
Батарейка
Лунный свет
Бенгальский огонь
Вспышка

Поражающий фактор:
Электрический разряд

Аномалии

Воронка



Класс опасности:
высокий

Рождает артефакты:
?

Аномалия предположительно гравитационной природы. В момент активизации со страшной силой втягивает в себя всё, что находится в радиусе 10-15 метров. При попадании в центр "воронки" шансов выжить нет: тело и животного, и человека будет сжато в плотный комок, а затем разорвано в момент так называемой разрядки.

В течение всего периода существования - в среднем это около недели - аномалия не меняет места своего проявления; может быть визуально обнаружена днём по характерному движению воздуха над ней, кружащейся листве, фрагментам расчленённых трупов и характерному тёмному пятну на земле в центре. Ночью крайне опасна, поскольку обнаруживается лишь детекторами или с помощью бросания металлических предметов.

Жарка



Класс опасности:
высокий

Рождает артефакты:

Кристалл
Огненный шар
Глаз

Поражающий фактор:

Высокая температура

В неактивном состоянии выглядит как едва видимое облако горячего воздуха, однако при попадании в зону действия любого предмета или живого существа образует компактную зону, разогретую до температуры около 1500К. Ночью может быть обнаружена только мощными детекторами или с помощью бросания металлических предметов.

Комета



Класс опасности:
низкий

Рождает артефакты:
не образует

Поражающий фактор:

Термический ожог

Трамплин



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Выверт
Грави
Золотую рыбку

Аномалия предположительно гравитационной природы. Как правило, они находятся в состоянии покоя, но в момент активизации со страшной силой вышвыривает из себя всё, что находится в радиусе 10-15 метров.

В течение всего периода существования - в среднем это около недели - аномалия не меняет места своего проявления; может быть визуально обнаружена днём по характерному движению воздуха над ней, кружащейся листве, фрагментам расчленённых трупов и характерному тёмному пятну на земле в центре. Ночью крайне опасна, поскольку обнаруживается лишь детекторами или с помощью бросания металлических предметов.

Электра



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Бенгальский огонь
Вспышку
Лунный свет
Батарейку
Пустышку
Снежинку

Поражающий фактор:
Электрический разряд, радиация

Аномалия Электра легко различима в любое время суток, днём ее можно опознать по голубому туману, а ночью, с помощью детектора или броском металлического предмета.

Обычно аномалия имеет около 10 метров в диаметре и накапливает в себе мощный заряд статического электричества. Потрясенная аномалия взрывается десятком мини-молний, причём поражение током для любого живого существа почти всегда смертельно.

Газировка



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
Кровь Камня
Ломоть мяса
Душа
Колобок
Пузырь
Светляк

Поражающий фактор:
Биохимическое отравление

В этой аномалии безостановочно происходят странные химические процессы... Их результат - кислота, разъедающая кожу, и ядовитые газы, с равным успехом разъедающие легкие...

Благо, "газировку" легко заметить на открытой местности... Хуже, когда неожиданно находишь её в темном тоннеле...

Тесла



Класс опасности:
средний

Рождает артефакты:
не образует

Поражающий фактор:
Электрический разряд

Артефакты

Изменённый штурвал



Здоровье +2
Насыщение +1
Восст. сил +2
Заживление +2
Радиация +4

Вес 0.5 кг

? RU

квестовый

Артефакт из центра легендарного Оазиса. Судя по всему, представляет собой кристаллизованное растение, которое переняло присущее Оазису свойство благотворно влиять на организм в целом. В отличие от Оазиса, артефакт исключительно радиоактивен.

 Можно найти в легендарном месте - Оазисе.

Рождается в: неизвестно

Глаз

довольно редкий



Заживление +2
Радиация +2
Вес 0.5 кг
12000 RU

Этот артефакт, внешне действительно напоминающий орган зрения человека, заметно ускоряет метаболические процессы в организме, что способствует скорому заживлению ран.

Кроме того, среди бывалых сталкеров бытует поверье, будто «Глаз» способен приносить удачу. Радиоактивен.



Рождается в: Жарка

Каменный цветок



Пси-защита +3
Радиация +1
Вес 0.5 кг
3000 RU

распространен
Артефакт представляет собой камень, деформировавшийся под воздействием гравитации огромной силы.

По характеристикам приближается к гранитам. В некоторой степени способен защищать рассудок владельца от пси-воздействия. Радиоактивен.

В центре аномалии "Коготь" (Затон)

Рождается в: Воронка, Карусель, Трамплин, Коготь

Кристалл



Термозащита +3
Радиация +1
Вес 0.5 кг
2000 RU

распространен
Активно поглощает избыточное тепло из пространства вокруг себя, при этом оставаясь прохладным на ощупь. Радиоактивен.

На территории Сгоревшего хутора (Затон).

Рождается в: Жарка

Огненный шар



Термозащита +6
Радиация +2
Вес 0.5 кг
3200 RU

распространен
Несмотря на название, вполне отражающую природу этого артефакта, «Огненный шар» легко можно держать в руках, не опасаясь ожогов. Он ценится за способность поддерживать в небольшом радиусе вокруг себя постоянную температуру около 24 градусов Цельсия вне зависимости от окружающей среды. Радиоактивен.



Рождается в: Цирк

Золотая рыбка



Макс. вес +30
Радиация +3
Вес 0.5 кг
18000 RU

редкий

Артефакт «Золотая рыбка» является результатом сверхвзаимодействия гравитационных полей. Обладает ярко выраженным направленным гравитационным полем. Способен значительно увеличивать переносимый сталкером вес, из-за чего пользуется огромным спросом. Радиоактивен.



Рождается в: [Трамплин](#)

Медуза



Радиация -2
Вес 0.5 кг
4000 RU

распространен

Артефакт гравитационной природы, обладающий способностью активно притягивать и поглощать радиоактивные частицы, тем самым уменьшая облучённость организма. Широко распространён в Зоне; за её пределами широко, хотя и негласно, используется при лечении острой лучевой болезни.



В пещерах аномалии "Коготь" (Затон)

Рождается в: [Коготь](#)

Кровь камня



химзащита +3
радиация +1
Вес 0.5 кг
2000 RU

распространен

Представляет собой красноватое образование из спрессованных полимеризированных остатков растений, почвы и костей. Обладает способностью частично нейтрализовать вредные для человека химические вещества. Радиоактивен.



В центре аномалии Соснодуб (Затон).

Рождается в: [Соснодуб](#), [Воронка](#)

Мамины бусы



Заживление +2
радиация +1
Вес 0.5 кг
4800 RU

распространен

Многон в этом артефакте остаётся загадкой. Впрочем, точно установлено, что излучение возникающее при пульсации утолщений "Маминых бус", заставляет кровь в открытых ранах очень быстро сворачиваться. Радиоактивен.



В аномалии Котёл (Затон).

Рождается в: [Котёл](#)

Батарейка



Восст. сил +2
радиация +1

Вес 0.5 кг

? RU

Известно, что в состав этого артефакта входят электростатические элементы, однако в каких именно условиях он формируется, науке пока не известно. Ценится среди жителей и гостей Зоны за способность оказывать на организм человека тонизирующее воздействие. При слишком длительном воздействии истощает организм. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Пустышка



... ..

Вес 0.5 кг

? RU

Ранее этот артефакт считался хламом, лишённым каких-либо полезных свойств. Однако некоторое время назад выяснилось, что при постоянном контакте с телом человека данный артефакт оказывает позитивное стимулирующее воздействие на нервную систему. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Вспышка



Элект. защита +6
Радиация +2

Вес 0.5 кг

? RU

Артефакт электростатической природы. Демонстрирует удивительную способность к поглощению электрических зарядов и последующему их рассеиванию. Способен защитить организм человека от воздействия электротоков большой силы и высокого напряжения. Радиоактивен.

В аномалии "Рубец" (Затон).

Рождается в: Рубец

Лунный свет



... ..

Вес 0.5 кг

? RU

Данный артефакт электростатической природы демонстрирует способность к резонансу под воздействием пси-волн, тем самым полностью или в значительной степени нейтрализуя пси-воздействие. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Пламя



... ..
... ..
Вес 0.5 кг
? RU

Образуется в зонах повышенной термальной активности. Характерен сильным инфракрасным излучением, под воздействием которого ускоряется процесс сворачивания крови в открытых ранах носителя. Ввиду большой редкости данного артефакта его стоимость крайне высока. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Колобок



Здоровье +6
Радиация +2
Вес 0.5 кг
? RU

Довольно редкий артефакт, образующийся в зонах сильного химического загрязнения. Весьма ценится за способность «подстегнуть» организм так, чтобы тот в считанные минуты восстановился после травм любой степени тяжести. Учёные распространяют информацию о воздействии артефакта на генетический материал владельца; впрочем, подтверждения этому пока нет. Радиоактивен.

В аномалии "Соснодуб" с помощью детектора "Велес" (Затон).

Рождается в: *Соснодуб*

Грави



Макс. вес +8 кг
Радиация +2
Вес 0.5 кг
? RU

Артефакт образуется при длительном гравитационном воздействии на металлосодержащие вещества. Способен поддерживать небольшое антигравитационное поле вокруг себя. Многие сталкеры используют его, чтобы значительно уменьшить вес своего рюкзака. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Снежинка



... ..
... ..
Вес 0.5 кг
? RU

Внешне артефакт похож на «Колобок»; бытует мнение, что это и есть «Колобок», но только после попадания в мощное электрическое поле. Способен резко увеличивать мышечный тонус носителя. Радиоактивен.



Рождается в: ...

Ломоть мяса



Химзащита +6
Радиация +2

Вес 0.5 кг

? RU

Артефакт органической природы. Состоит из деформированных тканей животного происхождения. При попадании в зону химического загрязнения начинает «вытягивать» химикалии из воздуха, преобразуя их в густую вязкую массу. Радиоактивен.

1 В пещерах под Сгоревшим хутором (Затон).

Рождается в: ...

Ночная звезда



Макс. вес +4
Радиация +1

Вес 0.5 кг

? RU

Светящийся артефакт, способный генерировать вокруг себя гравитационное поле, которое локально снижает воздействие силы притяжения. Широко применяется сталкерами для снижения веса переносимого в рюкзаке груза. Радиоактивен.

1 В скоплении аном. Трамплин позади Земснаряда (Затон).

Рождается в: Трамплин

Душа



Восст. сил +2
Радиация +2

Вес 0.5 кг

? RU

Органический артефакт с уникальными свойствами. Неизвестным пока образом увеличивает общую скорость восстановления организма после травм любой природы, не ускоряя накопление токсинов. Из-за приятного внешнего вида представляет особый интерес для коллекционеров. Радиоактивен.

1 Можно получить по заданию Коряги по поиску контейнера.

Рождается в: ...

Выверт

?



Радиация -3
 Вес 0.5 кг
 ? RU

Артефакт причудливой формы, возникающий в местах повышенной гравитационной активности. Представляет собой своего рода губку, которая поглощает радиоактивные элементы. В равной степени успешно защищает своего носителя как от воздействия радиации извне, так и от уже попавших в организм радиоактивных частиц.

i В пещерах под Сгоревшим хутором (Затон). В аном. Коготь (Затон).

Рождается в: Коготь

Компас



Термозащита +3
 Химзащита +3
 Пси-защита +3
 Элект. защита +3
 Восст. сил +2
 Радиация +4
 Вес 0.5 кг
 ? RU

Редкий артефакт - последний раз его находили много месяцев назад. Обладает способностью показывать разрывы в аномальных полях. Говорят, с его помощью можно без малейшего риска пройти мимо самых сложных аномалий, однако очень мало кто знает, как с ним обращаться.

i ...

Рождается в: ...

Светляк



Здоровье +6
 Радиация +3
 Вес 0.5 кг
 ? RU

«Светляк» работает с недоступными науке полями, ускоряя регенерацию тканей и органов живых существ, а также нормализуя метаболические процессы. Способен буквально на глазах поставить на ноги тяжелораненного. К сожалению артефакт встречается крайне редко. Радиоактивен.

i ...

Рождается в: ...

Пузырь



Радиация -4
 Вес 0.5 кг
 ? RU

Артефакт представляет собой несколько полых образований органической природы, соединённых между собой. Выделяет газообразное вещество, способное нейтрализовать радиоактивные частицы в организме человека; какого-либо вредоносного воздействия вещества на организм человека не выявлено. Ввиду высокой эффективности пользуется огромным спросом.

i ...

Рождается в: ...

Бенгальский огонь



... ..

... ..

Вес 0.5 кг

? RU



Представитель семейства электростатических артефактов, получивший название за свою яркость. Обладает способностью сглаживать перепады напряжённости электрического поля. Радиоактивен.

Рождается в:

Мутанты



Слепой пёс

Со времени первой катастрофы в собачьем роду сменилось уже несколько поколений, и в каждом из них всё более наблюдалось влияние Зоны. Мутации и эволюционная адаптация привели к усилению прежде слабо выраженных собачьих способностей, причём зачастую в ущерб привычным. Основные физиологические изменения коснулись зрения - оно оказалось почти бесполезным после стремительного усиления чутья: например, слепые щенки выживали в Зоне не хуже, а то и лучше своих зрячих собратьев. В результате обычные собаки вскоре выродились здесь полностью, уступив место новому виду - слепым псам. Данные животные прекрасно распознают и обходят аномалии, радиацию и другие невидимые опасности, которыми кишит Зона. как и их предки, слепые псы охотятся стаями: встреча с большой группой этих существ означает серьёзную опасность даже для хорошо вооружённого сталкера.



Псевдособака

Волк-мутант — очень агрессивен и опасен, даже в одиночку. Иногда псевдособаки охотятся вместе со стаями слепых псов — друг на друга они никогда не нападают. Эти существа ведут территориальный образ жизни и яростно атакуют любого, кто вторгается в их владения.

Псевдособаки чрезвычайно выносливы, могут долго преследовать жертву. Отличаются отличным слухом и чутьём. Северные псевдособаки обладают псионическими способностями и могут, приблизившись, повредить рассудок героя.

Молниеносная реакция, невероятная подвижность и острые зубы делают псевдособаку очень серьёзным противником, против которого тяжело устоять даже крупному мутанту или хорошо вооружённому сталкеру.

Обитает: Затон



Плоть

Оказавшиеся в Зоне домашние свиньи, как и многие другие живые организмы, подверглись сильной мутации. Поскольку были затронуты гены, контролирующие процессы метаболизма, фенотип животного резко изменился.

Мутировавшая свинья, которую сталкеры называют "плотью" - один из самых наглядных примеров надругательства Зоны над природой. У этих существ сформировался чешуйчато-костный защитный покров, значительно увеличилась способность организма к регенерации, усложнилась нервная система.

Как и обычная свинья, "плоть" всеядна, поэтому, будучи голодной, вполне может напасть на сталкера.

Обитает: Затон



Кабан

Крупный зверь, достигающий полутора метров в холке. Своей живучестью и агрессивностью данное животное превосходит своих родственников вне Зоны и не уступает большинству мутантов.

Мутагенные процессы, обусловленные воздействием радиации и аномалий, в значительной степени сказались на облике этих млекопитающих: местами последние облысели, а местами, наоборот, обросли очень длинной жёсткой шерстью. Копыта зверей изменили свою форму и стали более острыми, приобретя некоторое сходство с когтями; зрачки обесцветились, на облысевшей голове проявились пигментационные пятна и глубокие морщины.

Кабаны Зоны хорошо переносят радиацию, что позволяет им долго находиться на сильно загрязнённых территориях. Обычно эти животные атакуют с разбега, пытаясь клыками распороть живот жертвы или сбить её с ног.

Обитает: Затон



Снорк

Эти существа, судя по всему, некогда были людьми, хотя сложно представить, какие условия могут довести человека до подобного состояния.

Снорки - это сумасшедшие, ведущие совершенно животный образ жизни создания, по сути своей слабо отличающиеся от хищных монстров Зоны. Передвигаются они на четырёх конечностях, подпрыгивая над землёй и постоянно нюхая её, чтобы уловить запах жертвы. Охотятся осторожно и расчётливо, подстерегая сталкеров подобно хищным животным. Молниеносные рефлексy и гипертрофированные мышцы позволяют сноркам совершать длинные точные прыжки и за несколько секунд разрывать жертву в клочья.

На некоторых особях сохранились детали армейской униформы или отдельные детали экипировки, что позволяет предположить в них пропавших без вести военных сталкеров.

Обитает: Затон (пещеры)



Кровосос

Полулегендарный монстр - матёрые сталкеры описывают его как высокого сутулого гуманоида со множеством щупалец на месте рта. По их словам, с помощью щупалец данное существо питается: впиваясь ими в шею живой жертвы, оно парализует свою добычу и высасывает её кровь; после такой процедуры от человека остаётся лишь высохшая, напоминающая мумию оболочка. Наиболее удивительное в кровососе - его способность становиться невидимым.

Судя по всему, именно эти создания ответственны за смерть большого количества сталкеров. Мало кто из очевидцев остался в живых - и, судя по рассказам этих счастливых, для обитания кровососы предпочитают сырые места вроде болот и подземелий.



Контролёр

Генетические эксперименты спецслужб над преступниками привели к появлению нового вида мутантов. Контролер один из самых опасных монстров в Зоне, так как обладает высокими телепатическими способностями.

Нападает на сталкеров, ученых, военных - убивая и поедая части тел или оставляя их зомбированными. Поражения мозга жертвы практически всегда необратимы. Животных (крыс, небольших кабанов, плоть) подманивает и убивает для пропитания.

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

Одет в остатки черного лабораторного комбинезона.

Получеловеческое лицо с выпученными черными глазами, гипертрофированный лоб, пульсирующие язвы-волдыри в районе висков. Очень осторожен. Умеет немного разговаривать.

Лучшая защита от контролера – это использование укрытий и гранат.



Бюрер

Результат генетических экспериментов, проводимых спецслужбами над преступниками по программе развития в человеке телекинетических способностей. Существо гуманоидного типа, с гипертрофированными чертами лица, одетое в остатки изношенной формы. Боится яркого света, поэтому живёт только в темных и мрачных подземельях и пещерах. Питается трупами.

При нападении использует гравитацию: в ближнем бою — отбрасывает противника, а с дистанции способен левитировать тяжелые предметы. Изнуряет жертву, может вырвать оружие из рук, используя направленный гравитационный импульс.

Главное в бою против Бюрера — быть осторожным и не дать себя вымотать. Постоянно перемещайтесь, и, не приближаясь вплотную, стреляйте в голову.



Электрический полтергейст

Поистине сверхъестественные невидимые существа, встречающиеся только в глубине Зоны; обитают, как правило, внутри полуразрушенных зданий. О происхождении ничего достоверно не известно; бытует легенда, что это духи сталкеров, попавших под мощный выброс.

Механизм проявления этих невидимок действительно соответствует легендам о полтергейсте (откуда и название) и отличается разнообразием: от периодического воя и смеха - до появляющихся из ниоткуда опасных огненных шаров. К сожалению, все сведения об этом явлении черпаются из невнятных и довольно противоречивых рассказов, правдивость которых вызывает сомнения.



Огненный полтергейст

Поистине сверхъестественные невидимые существа, встречающиеся только в глубине Зоны; обитают, как правило, внутри полуразрушенных зданий. О происхождении ничего достоверно не известно; бытует легенда, что это духи сталкеров, попавших под мощный выброс. Механизм проявления этих невидимок действительно соответствует легендам о полтергейсте (откуда и название) и отличается разнообразием: от периодического воя и смеха - до появляющихся из ниоткуда опасных огненных шаров. К сожалению, все сведения об этом явлении черпаются из невнятных и довольно противоречивых рассказов, правдивость которых вызывает сомнения.

Обитает: был замечен в аномалии "Цирк"



Химера

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.



Тушкан

На самом деле данные животные не состоят в родстве со всем известными тушканами, хотя и весьма похожи на них. Указать вид, от которого произошли тушканы Зоны, пока не представляется возможным; можно лишь утверждать, что их предки были стайными животными, скорее всего грызунами.

Достигая до 40 сантиметров в холке, они значительно мобильнее, агрессивнее и прожорливее пустынного зверька.

Обитают в основном в подземельях и разрушенных зданиях, питаясь всем, что попадётся - от растений до зазевавшихся сталкеров. Иногда жертвой тушканов становятся даже крупные животные и мутанты: нападая большой стаей, они легко разорвут на части любое существо, не успевшее сбежать.

Группировки



Нейтралы

Сталкеры, исследующие Зону в одиночку. Таких большинство, поскольку членство в группировке отбирает драгоценное время, тем самым уменьшая заработок; кроме того, некоторые просто по натуре своей склонны к одиночеству и независимости.



Военные сталкеры

Солдаты, прошедшие после опыта службы в Зоне специальную подготовку, или сталкеры, подписавшие контракт с армией.

Снабжаются большим количеством вспомогательной аппаратуры, хорошо вооружены и экипированы. В основном используются для изучения причин и последствий катастрофы, а также занимаются картографированием Зоны.

Могут ходить как поодиночке, так и группами до пяти человек. Обычных сталкеров к себе не подпускают - сразу же открывают огонь.



Бандиты

Представители криминального мира, пришедшие в Зону по разным причинам: заработать на продаже артефактов, скрыться от закона, купить или продать оружие. В Зоне много подобного элемента уровнем от шпаны до серьезных уголовников.

В большинстве своём объединены в банды. Хотя единой бандитской организации в Зоне до сих пор нет, сильно докучают рядовым сталкерам.





Группировка "Наёмники"



Люди, способные выполнить любое задание за деньги. Знают Зону и ее порождения хуже рядового сталкера, и зачастую гибнут там, где зеленый новичок заметил бы опасность. Но что касается войны с людьми – тут они знают толк.



Группировка "Долг"



Военизированная группировка, отличающаяся строгой дисциплиной: её члены живут фактически по уставу.

Только представители "Долга" не торгуют уникальными порождениями Зоны с внешним миром: по слухам, все найденные этими людьми артефакты сдаются учёным.

Каждый "долговец" считает своей главной целью защиту мира от воздействия Зоны. Большинство операций группировки связаны с истреблением монстров, поэтому рейды "Долга" нередко избавляют рядовых сталкеров от многих насущных проблем.

Давно и яростно враждует с группировкой "Свобода".



Группировка "Свобода"



Анархисты и сорвиголовы, объявившие себя борцами за свободу на территории Зоны, и поэтому постоянно конфликтующие с армейскими подразделениями, военными сталкерами и группировкой "Долг". Свободовцы считают, что информацию о происходящем в Зоне нельзя скрывать от человечества, таким образом оспаривая монополию правительственных организаций на владение местными тайнами и чудесами.



Группировка "Монолит"



Группировка, скорее напоминающая религиозную секту. Её члены верят, что в центре Зоны покоится эволюционный кристалл неземного происхождения - Монолит. Большинство сталкеров презирают адептов "Монолита", считая их помешанными. Со времени своего образования группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это недобрыми намерениями последних в отношении Монолита. По слухам, у "монолитовцев" есть крупная база где-то ближе к центру Зоны, но точного её расположения не знает никто, кроме самих членов группировки.



Зомбированные сталкеры



Те, кто подвергся длительному воздействию излучателей в "Янтаре" или некоторых других секторах. Неосторожные сталкеры быстро сходят с ума, превращаясь в бродячие полутрупы. Их много бродит по Зоне, некоторые добираются даже до периметра.

Так или иначе, помочь им уже невозможно: процесс разрушения личности необратим. Хотя зомбированные сталкеры ещё могут воспользоваться своим оружием, они довольно глупы. При встрече можно услышать, как они бубнят себе под нос обрывки фраз, - которые, впрочем, начисто лишены смысла. Со временем зомбированные сталкеры окончательно утрачивают все прежние навыки и превращаются в зомби.

Как правило, они очень агрессивны и при значительном скоплении представляют серьёзную угрозу.