

Оперативник МЭК «Хранитель» (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 27.11.2016).



Хранитель





МЭК-вариант класса Медик. Традиционно специализируются на применении Восстанавливающего Тумана и могут значительно увеличить как число его использований, так и эффективность. Хранителей можно использовать и в качестве бойцов, ведущих огонь из состояния Боеготовности, они также имеют неплохой выбор защитных умений.





Основное оружие: Основное оружие бойцов МЭК.

Дополнительное оружие: Дополнительное оружие бойцов МЭК.

Классовые предметы: Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Приспособленец</u> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Военврач</u> Предоставляет солдатам одно бесплатное использование медпакета за миссию (не предмет, не считается действием), а также позволяет применять в бою дополнительные Медпакеты (предметы) дважды вместо одного раза. Также позволяет использовать Восстанавливающий Туман (предмет) 3 раза за миссию вместо одного.	 <u>Непоколебимость</u> Никогда не паникует от умения "Устрашение", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <u>Меткий Стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомогательному оружию МЭК и вспомогательному оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомогательного оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.
	Нет других бонусов.	+5 Сила Воли	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Стабильность Платформы</u> Выстрелы, сделанные до использования любого затратного действия, получают +10 к меткости и +10% к шансу на критическое попадание. Также даёт +10 к меткости для уменьшения отклонения ракет от цели, если оперативник не двигался в этот ход, и увеличивает дальность Бластерной установки (которая не имеет разброса).	 <u>Автоматическая Оценка Угрозы</u> Во всех случаях даёт 0,5 к Сопротивляемости Урону (т.е. 50% -й шанс поглотить одну единицу урона), а также +15 к защите в режиме Боеготовности до первого выстрела, сделанного из этого состояния.	 <u>Огневая Поддержка</u> Позволяет вести ответный огонь не только при движении противника, но и при выполнении им многих других действий (исключая Перезарядку, Боеготовность, Глухую Оборону и с помощью навыка «Мастер Ближнего Боя»).
	Нет других бонусов.	+2 Сила Воли.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Глубокие Карманы</u> Все небольшие предметы с ограниченным числом использований, а также подсистемы механизированных юнитов, находящиеся в вашем инвентаре, можно использовать ещё 1 раз.	 <u>Ремонтные Сервомоторы</u> Восстанавливает до 50% полученного урона (максимум 2 пункта ОЗ за ход). Цифра на иконке способности отображает количество оставшихся ремонтов по 2 пункта ОЗ. Дополнительный урон, получаемый до завершения ремонта, снижает максимальное количество ОЗ, которое может быть восстановлено.	 <u>Часовой</u> Позволяет сделать два ответных выстрела в Боеготовности вместо одного.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Спасатель</u> Предоставляют Медику два использования медпакета, без привязки к каким-либо предметам. Медпакеты восстанавливают 4 дополнительных ОЗ при каждом использовании. Восстанавливающий Туман (модуль) восстанавливает 3 дополнительных ОЗ при каждом использовании.	 <u>Меткий Глаз</u> Даёт +15 к меткости по летающим целям.	 <u>Реактивные Прицельные Датчики</u> Каждый ход боец МЭК производит ответный выстрел по первому атакующему его врагу, при условии, что для этого достаточно боеприпасов.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	+2 Меткость. +2 Сила Воли.
 Старшина	 <u>Выборочное Прицеливание</u> Увеличивает урон на +2 для основного оружия и на +1 для вспомогательного оружия при стрельбе по людям, а также врагам, чьи представители были подвергнуты вскрытию. Бонус не применяется для навыка «Сопутствующий Урон».	 <u>Вооружен и Опасен</u> Основное оружие получает один дополнительный выстрел или очередь до необходимости перезарядки. Боец также может перезарядить основное оружие первым действием своего хода, при этом его ход не заканчивается.	 <u>Поглощающие Поля</u> Значительно снижает урон, получаемый бойцом. Чем выше получаемый урон, тем больше он снижается. В частности, снижает на 40% любое количество урона, полученного после 2. Применяется после оценки всех других источников Сопrotивляемости Урону.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	-1 Мобильность.

 Мастер Старшина	 <p><u>Готов ко Всему</u></p> <p>Если оперативник делает выстрел, не предпринимая больше никаких других действий, то он автоматически переходит в режим Боеготовности в конце своего хода.</p>	 <p><u>Контроль Повреждений</u></p> <p>Когда юниту наносят повреждение, весь дальнейший получаемый урон будет снижен на 1 или 2 пункта (1.5 СУ) в течение двух следующих ходов.</p>	 <p><u>Двойной Выстрел</u></p> <p>Позволяет выполнить второе действие, ограниченное Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом» или «Парализатором», если первое действие было Стандартным Выстрелом, «Точным Выстрелом», «Парализатором» или «Вспышкой», при условии, что не было предпринято других действий. Перезарядка: 1 ход. Примечание: «Двойной Выстрел» отменяется в следующих случаях: 1. Первый выстрел приводит к убийству, и больше нет видимых врагов, или же 2. Только для пулемётчиков – после первого выстрела заканчиваются патроны в магазине.</p>
	+2 Меткость. +2 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

Прогрессия характеристик

Звание	 /уровень	 общее	 /уровень	 общее	 /уровень*	 общее*
Специалист	1	1	3	3	2(3)	2(-3)
Младший Капрал	0	1	3	6	2(3)	4(-6)
Капрал	1	2	3	9	2(3)	6(-9)
Сержант	0	2	3	12	2(3)	8(-12)
Мастер-Сержант	1	3	3	15	2(3)	10(-15)
Старшина	0	3	3	18	2(3)	12(-18)
Мастер Старшина	1	4	3	21	2(3)	14(-21)

* Даже без «Скрытого потенциала» во «Второй волне», имеется шанс получить одну дополнительную Силу Воли на каждом уровне (указано в скобках).

Подклассы «Хранителя»

1. Стрелок из Боеготовности / Лекарь

Младший Капрал. «Военврач».

Позволяет использовать Восстанавливающий Туман (предмет) 3 раза за миссию вместо одного.

Капрал. «Огневая Поддержка».

Позволяет вести огонь в ответ на разные действия противника.

Сержант. «Часовой».

Позволяет сделать 2 выстрела из Боеготовности вместо одного.

Мастер-Сержант. «Спасатель».

Восстанавливающий Туман на стероидах (+3 Очка Здоровья к исцелению).

Старшина. «Вооружён и Опасен».

Перезарядка оружия не завершает ход.

Мастер-Старшина. «Готов ко Всему».

Автоматический переход в состояние «Боеготовности» после выстрела первым действием.

Наряду с Валькирией, Хранитель является ещё одним юнитом МЭК, который обладает отличными навыками для стрельбы из состояния Боеготовности, а также высокой прогрессией Меткости (итого +21 пункт Меткости в звании Мастер-Старшины). Этот МЭК-подкласс представляет собой естественное развитие билда «Боевой Медик» и может вести огонь до 3 раз за ход, включая ответный огонь на действия противника. Это ещё и отличный лекарь – каждый предмет Восстанавливающий Туман утраивается навыком «Военврач» и действует более эффективно благодаря умению «Спасатель». Таким образом, с 9-ю предметами Восстанавливающий Туман, ваш запас Очков Здоровья вряд ли когда-нибудь истощится, даже на самых длительных миссиях.

По мере возможности старайтесь распределять входящий урон между бойцами вашего отряда, чтобы максимизировать эффективность каждого использования Восстанавливающего Тумана, исцеляя одновременно несколько оперативников.

Данный подкласс не слишком выигрывает от другого дополнительного оружия, так как в большинстве случаев он либо ведёт огонь (в том числе и из состояния Боеготовности), либо перезаряжается и переходит в Боеготовность.

На более коротких миссиях, где вам вряд ли понадобится 9 предметов Восстанавливающего Тумана, подумайте о гранатомете или огнемете.

В качестве остальной экипировки используйте всё, что повышает меткость и защиту (например, Боевой Компьютер и Тактические Сенсоры) или Усиленную Защиту Ядра для предотвращения критических попаданий, когда получение урона неизбежно.

2. Танк / Лекарь

Младший Капрал. «Военврач».

Позволяет использовать Восстанавливающий Туман (предмет) 3 раза за миссию вместо одного.

Капрал. «Автоматическая Оценка Угрозы».

Даёт +0,5 к Сопrotивляемости Урону и +15 к защите в режиме Боеготовности.

Сержант. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона.

Мастер-Сержант. «Спасатель».

Восстанавливающий Туман на стероидах (+3 Очка Здоровья к исцелению).

Старшина. «Поглощающие Поля».

Даёт дополнительную Сопrotивляемость Урону.

Мастер-Старшина. «Контроль Повреждений».

Даёт +1.5 к Сопrotивляемости Урону.

«Танк» Хранитель гораздо более универсален, чем «танк» Голиаф. Эта «бронированная скорая помощь» может не только нанести удар, но также излечить себя и всех окружающих с помощью Восстановительного Тумана. Оденьте его в костюм МЭК-5 и загрузите Восстановительным Туманом. Экипируйте Усиленной Защитой Ядра и Защитой из Карбидового Сплава для усиления танкующих способностей юнита и Боевым Компьютером в целях повышения меткости и защиты.

«Танк» Хранитель также эффективнее, чем «танк» Голиаф в использовании своего основного оружия благодаря прогрессии меткости (+10) и навыку «Приспособленец».

Большую часть времени оперативник МЭК Хранитель будет находиться в состоянии «Один за Всех», либо в одном из двух других: в Боеготовности с «Автоматической Оценкой Угрозы», или же заниматься лечением. Этот подкласс является подходящим обновлением для любого Медика, выполняющего роль Полевого Медика / Тактической Поддержки, который не обязательно должен быть псиоником.