

Оперативник МЭК «Мародёр» (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 18.12.2016).



Мародёр

МЭК-вариант класса Штурмовик. Эти бойцы нацелены на ближний бой и фланговые атаки с использованием такой экипировки, как Огнемёт и Кинетический Удар, тем самым вызывая хаос в рядах противника.

Основное оружие: Основное оружие бойцов МЭК.

Дополнительное оружие: Дополнительное оружие бойцов МЭК.

Классовые предметы: Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Ближние Контакты</u> Первый обычный выстрел в радиусе 4 клеток от цели не считается действием. Не совместим с навыком «Стрельба на Бегу».		
	+1 Мобильность.		
 Младший Капрал	 <u>Агрессия</u> Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.	 <u>Непоколебимость</u> Никогда не паникует от умения "Устрашение", при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <u>Поглощающая Броня</u> Урон, полученный от противника, находящегося в пределах 4 клеток от бойца, снижается на 33%.
	Нет других бонусов.	+5 Сила Воли.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Контроль Повреждений</u> Когда юниту наносят повреждение, весь дальнейший получаемый урон будет снижен на 1 или 2 пункта (1.5 СУ) в течение двух следующих ходов.	 <u>Мастер Ближнего Боя</u> Оперативник открывает ответный огонь по любому врагу, который оказался в пределах 4 клеток от него. Режим Боеготовности при этом не требуется. Навык срабатывает, даже если атакующий противник невидим.	 <u>Сопутствующий Урон</u> Атака по площади, которая разрушает большинство укрытий и наносит 34% урона. Не может нанести критический урон. В отличие от большинства способностей, предметы и навыки, увеличивающие урон, также наносят только 1/3 урона (урон, наносимый Кумулятивными и Противовоздушными боеприпасами, не может быть меньше +2). Осколочные боеприпасы и Голографическая Метка не действуют.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Автоматическая Оценка Угрозы</u> Во всех случаях дает 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>Палач</u> Дает +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% Очков Здоровья или меньше.	 <u>Меткий Стрелок</u> Дает +1 урона основному оружию, РПГ, вспомогат. оружию МЭК и вспомогат. оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомогательного оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.
	+2 Сила Воли.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <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>Вспышка</u> Выстрелом заставляет не летающего врага переместиться в новое укрытие. Выстрел имеет повышенный шанс на попадание (+30), но наносит сниженный урон (-50% от базового урона оружия) и использует 1 дополнительный боеприпас (всего 2 боеприпаса). Враг, находящийся в "Глухой обороне", не сможет переместиться.	 <u>Улучшенное Наведение</u> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	+2 Меткость.
 Старшина	 <u>Вызов</u> Дает от 1 до 4 ед. бонуса к урону при критическом попадании (которые затем из-за крита умножаются на 50%), когда в зоне видимости (включая зону видимости союзников), находится несколько противников. В результате прибавка к урону составляет: +1.5 при 1-2 противниках +3.0 при 3-4 противниках +4.5 при 5-6 противниках +6.0 при 7 и более противниках.	 <u>Реактивные Прицельные Датчики</u> Каждый ход боец производит ответный выстрел по первому атакующему его врагу, при условии, что для этого достаточно боеприпасов.	 <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».
	Нет других бонусов.	+2 Меткость. +2 Сила Воли.	Нет других бонусов.

 Мастер Старшина	 Стрельба на Бегу При активации навыка, в тот же ход позволяет стрелять или вести ответный огонь из Боеготовности после Рывка. Перезарядка: 2 хода.	 Беглый Огонь Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 Поглощающие Поля 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 Сопротивляемости Урону.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	-1 Мобильность.

Прогрессия характеристик

Звание						
	/уровень	общее	/уровень	общее	/уровень*	общее*
Специалист	1	1	2	2	2(3)	2(-3)
Младший Капрал	0	1	2	4	2(3)	4(-6)
Капрал	1	2	2	6	2(3)	6(-9)
Сержант	1	3	2	8	2(3)	8(-12)
Мастер-Сержант	1	4	2	10	2(3)	10(-15)
Старшина	0	4	2	12	2(3)	12(-18)
Мастер Старшина	1	5	2	14	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 «Мародёра»

1. «Танк» для Ближнего Боя.

Младший Капрал. «Поглощающая Броня».

Снижает урон, полученный в пределах 4 клеток от противника, на 33%.

Капрал. «Мастер Ближнего Боя».

Позволяет вести ответный огонь против приближающегося противника.

Сержант. «Автоматическая Оценка Угрозы».

Даёт 0,5 к СУ и +15 к защите в режиме Боеготовности

Мастер-Сержант. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона.

Старшина. «Вызов» / «Выборочное Прицеливание».

Увеличивает наносимый урон.

Мастер-Старшина. «Поглощающие Поля».

Уменьшает полученный урон.

Этот подкласс хорошо сбалансирован между функциями нанесения урона и танкования, и исполняет роль, аналогичную роли Штурмовика с навыками «Ближние Контакты» и «Мастер Ближнего Боя».

Умение «Стрельба на Бегу» не так полезно для бойца МЭК, как для оперативника класса Штурмовик, поскольку большинство МЭК-ов достаточно мобильны, чтобы позволить юниту перемещаться в пределах 4-х клеток от противника для применения навыка «Ближние Контакты».

Чтобы максимизировать наносимый урон, замените «Поглощающую Броню» на «Агрессию» или «Поглощающие Поля» на «Беглый Огонь». Для усиления танкующих способностей сборки замените «Мастера Ближнего Боя» на «Контроль Повреждений». Однако, если вам необходим именно специализированный «танк», то присмотритесь к Голиафу - это единственный боец МЭК, которому доступен навык «Крепкое Здоровье». Поскольку этот оперативник МЭК предназначен для ведения ближнего боя, то, в дополнение к Усиленной защите Ядра, экипируйте его также Электроимпульсным Модулем и/или Модулем Кинетического Удара. Для сборок, которые менее ориентированы на исполнение роли танков, хорошо подойдут Боевой Компьютер и Тактические Сенсоры, которые помогут бойцу уклониться от вражеского огня.