

## Оперативник МЭК «Следопыт» (XCOM Long War 1.0)

*Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 13.11.2016).*



**Егерь**

МЭК-вариант класса Разведчик. Соответствуя своему происхождению, является мобильным бойцом с очень гибкой функциональностью. По прогрессии меткости Следопыта превосходят только Егерь и Снайпер, а вот прогрессия Очков Здоровья у него довольно средняя. Следопыты обладают целым рядом атакующих и защитных навыков, что позволяет им выполнять в бою самые разные роли.





**Основное оружие:** Основное оружие бойцов МЭК.

**Дополнительное оружие:** Дополнительное оружие бойцов МЭК.

**Классовые предметы:** Предметы экипировки бойцов МЭК.

Звание	Способность		
 <b>Специалист</b>	 <u><b>Стреляй и Беги</b></u> Первый обычный выстрел каждого хода по цели без укрытия или обходной с фланга, не считается действием. Навык не работает против летающих юнитов и не может быть использован, если активирована способность «Стрельба на Бегу».		
	+1 Мобильность.		
 <b>Младший Капрал</b>	 <u><b>Меткий Глаз</b></u> Даёт +15 к меткости по летающим целям.	 <u><b>Улучшенное Наведение</b></u> Выстрелы из режима Боеготовности больше не подвержены штрафу к Меткости.	 <u><b>Одинокый Волк</b></u> Даёт +10 к меткости и шансу на критическое попадание, если боец находится от союзников на расстоянии более чем 7 клеток.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 <b>Капрал</b>	 <u><b>Надежная Позиция</b></u> Даёт +10 к меткости и +10 к защите против врагов, находящихся ниже, в дополнение к основным бонусам за высоту.	 <u><b>Профессиональный Стрелок</b></u> Даёт +10% к шансу на критическое попадание во всех ситуациях, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.	 <u><b>Вспышка</b></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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Сержант</b>	 <b><u>Меткий Стрелок</u></b> Даёт +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.	 <b><u>Палач</u></b> Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% Очков Здоровья или меньше.	 <b><u>Ремонтные Сервомоторы</u></b> 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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Мастер-Сержант</b>	 <b><u>Контроль Повреждений</u></b> Когда юниту наносят повреждение, весь дальнейший получаемый урон будет снижен на 1 или 2 пункта (1.5 СУ) в течение двух следующих ходов.	 <b><u>Агрессия</u></b> Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению " <b>Общий Вид</b> ", не считаются для этого бонуса.	 <b><u>Выборочное Прицеливание</u></b> 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.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 <b>Старшина</b>	 <b><u>Вызов</u></b> Даёт 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.	 <b><u>Общий Вид</u></b> Позволяет вести огонь по цели, которую видит хотя бы один союзник (в пределах дальности оружия), но вероятность критического попадания уменьшается на 20%. Оружие с увеличенной дальностью стрельбы (основное оружие МЭК, снайперские карабины, марксманские винтовки, ТЕП) получает примерно 5 дополнительных клеток к дальности выстрела. Снайперские винтовки имеют неограниченную дальность. Огонь из Боеготовности срабатывает на увеличенное расстояние только для снайперских карабинов и марксманских винтовок.	 <b><u>Вооружен и Опасен</u></b> 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.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 <b>Мастер Старшина</b>	 <b><u>Молниеносные Рефлексы</u></b> Шанс попадания в этого бойца ответных выстрелов уменьшается на 90% для первого выстрела, и на 70% для всех последующих. Большие механизированные бойцы с этим умением не подвержены обычно увеличенному шансу попадания по ним ответных выстрелов.	 <b><u>Беглый Огонь</u></b> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <b><u>Поглощающие Поля</u></b> 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.	<b>-1 Мобильность.</b>

### 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 «Следопыта»

#### 1. Снайпер с «Общим Видом».

Это подкласс - «стеклянная пушка», который наиболее эффективен против одиночных целей или атакующих издали, вне пределов обычной зоны видимости. Подобно основанному на навыке «Общий вид» классу Егерь, хитрость состоит в том, чтобы удерживать бойца в пределах 18-23 клеток для использования преимуществ «Общего вида», при этом делая до 3-х выстрелов по целям без укрытия с применением умений «Стреляй и Беги» и «Беглый Огонь». Другой вариант - приблизиться к цели для выстрела с фланга, используя «Стреляй и Беги», а затем отступить. Такой оперативник проявляет себя главным образом на больших открытых картах с хорошим обзором (например, в лесу).

Крайне важна мобильность, поэтому для большинства ситуаций должен подойти МЭК-7, а на картах меньшего размера хорошо проявит себя МЭК-4. Чтобы сделать подкласс более прочным, замените «Беглый Огонь» на «Поглощающие Поля».

Экипировка: Боевой Компьютер и/или Прицел для компенсации штрафа -15 к меткости для «Беглого Огня». Усиленная Защита Ядра и Восстанавливающий Туман повысят выживаемость бойца.

Младший Капрал. «Одинокый Волк».

Повышает меткость и вероятность критического попадания.

Капрал. «Вспышка».

Сержант. «Ремонтные Сервомоторы».

Позволяет восстанавливаться после полученного урона.

Мастер-Сержант. «Выборочное Прицеливание».

Даёт +2 к наносимому урону.

Старшина. «Общий Вид».

Увеличивает дальность ведения огня. Ключевой навык.

Мастер-Старшина. «Беглый Огонь».

Даёт два выстрела с пониженной меткостью (-15).