

Пехотинец (Long War)

Данные соответствуют версии b15e. Актуальная версия: 1.0.

Класс **Пехотинца** заимствует элементы классов Штурмовика и Тяжелого пехотинца из ванильной версии игры. Стартовый навык «**Свинцовый Дождь**» ведет себя идентично навыку «**Bullet Swarm**» Тяжелого пехотинца из ванильной версии.

Основное оружие: Карабины, Штурмовые винтовки, Боевые винтовки, Пистолеты-пулеметы, Дробовики.













Дополнительное оружие: Пистолеты, Легкие Пистолеты-пулеметы, Обрез.

Классовое снаряжение: Нет



Пехотинец

Звание	Способность		
 Специалист	 Свинцовый Дождь Обычные выстрелы не заканчивают ход, если были предприняты как первое действие.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 Непоколебимость Никогда не паникует от умения « Устрашение » при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 Огневая Поддержка Позволяет вести ответный огонь при большинстве действий противника, а не только при его движении.	 Палач При стрельбе по целям, у которых осталось не более 50% ОЗ, меткость и шанс критического попадания увеличиваются на +10.
	+5 Сила воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 Воля к Жизни Если боец в укрытии и не окружен, то он получает 1.5 Сопротивления Урону (СУ).	 Приспособленец Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 Агрессия Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению " Общий Вид ", не считаются для этого бонуса.
	+3 Сила воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Сержант	 Меткий Глаз Увеличивает меткость по летающим целям на 15.	 Подавление Огонь на подавление прижимает цель, снижая её меткость на -30, не давая вести ответный огонь и уменьшая дальность большинства атак по площади, включая броски гранат. Если цель начнёт движение, по ней будет произведен ответный выстрел (в этом случае Пулеметчики с ручными пулеметами также получают бонус « Приспособленец ».)	 Меткий стрелок Основное оружие, дополнительное оружие, РПГ и вспомогательное оружие МЭК наносят 1 ед. дополнительного урона. Устраняет штраф к меткости при стрельбе из дополнительного оружия на дистанции более 14 метров.

		Выводит противника из режима Боеготовности. Способность не применима с Дробовиками, Снайперскими и Марксманскими винтовками.	
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов
 Мастер-Сержант	 Тактическое Чутье Защита увеличивается на +5 за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 Вооружен и Опасен Основное оружие получает один дополнительный выстрел или очередь до необходимости перезарядки. Боец также может перезарядить оружие в начале хода за одно действие вместо двух.	 Профессиональный Стрелок +10% к шансу на критическое попадание, и +10 к меткости по врагам в полном укрытии.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	+2 Меткость.
 Старшина	 Стойкость Полная защита от критических попаданий.	 Часовой Позволяет сделать два ответных выстрела в Боеготовности вместо одного.	 Вызов Дает бонус к урону при критическом попадании (макс. 6), когда в зоне видимости находятся несколько противников (+1 если противников 1-2, +2 если противников 3-4, +3 если противников 5-6, +4 если противников 7 и больше).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер Старшина	 Крепкое Здоровье Увеличивает здоровье на количество ОЗ, равное технологическому уровню брони. Всего таких уровней 4.	 Выборочное Прицеливание 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 действует с умением "Сопутствующий урон".	 Беглый Огонь Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.
	+4 Меткость, +4 Сила Воли, +1 Мобильность.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

Прогрессия характеристик

Звание	 /уровень	 общее	 /уровень	 общее	 /уровень*	 общее*
Специалист	1	1	3	3	5(6)	5(-6)
Младший Капрал	0	1	3	6	5(6)	10(-12)
Капрал	0	1	3	9	3(4)	13(-16)
Сержант	1	2	3	12	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	0	2	3	15	3(4)	19(-24)
Старшина	0	2	3	18	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	3	3	21	3(4)	25(-32)

* Даже без «Скрытого потенциала» во «Второй волне», имеется шанс получить одну дополнительную Волю на каждом уровне (указано в скобках). Псионники также получают от 1 до 6 бонусной Воли за уровень Псионика ($1 + \text{rand}(6)$).

Тактические советы

Роль: Атака на средней дистанции.

Пехотинцы - это бойцы средней дистанции, способные наносить много урона. Они могут стрелять дважды в ход, если не двигались, что помогает им уничтожать врагов.

Из-за того, что Пехотинцы должны оставаться на месте, чтобы сделать два выстрела, они лучше работают со штурмовыми винтовками, чем с дробовиками, более зависимыми от позиционирования. Поэтому, если вам требуется более мобильный боец, рассчитывающий на скорость и фланговые атаки, обратите внимание на бойца класса Штурмовик.

Способность стрелять дважды в ход, делает Пехотинцев вполне конкурентоспособными относительно Снайперов. Из-за высокого темпа стрельбы, важно всегда следить за оставшимся запасом патронов, потому что они могут очень быстро закончиться.

Пехотинец имеет хорошую прогрессию Меткости и довольно простые варианты билдов - они имеют, по меньшей мере, один навык на каждом ранге, повышающий эффективность их основного оружия, также имеются защитные навыки.

Пехотинец имеет очень мощный набор вспомогательных навыков, улучшающих «**Ответный огонь**», такие как «**Огневая Поддержка**», «**Приспособленец**» и «**Часовой**».