

Пулемётчик (XCOM Long War 1.0)

Информация основана на оригинальных игровых текстах Long War 1.0 и англоязычной версии УФОпедии (последние изменения в УФОпедии от 28.06.2018).



Пулемётчик

Пулемётчик схож с Тяжелым пехотинцем из ванильной версии XCOM, который специализируется на подавлении. Его базовый навык - **«Подавление»**, и это единственный класс, который может использовать пулеметы ЛПП и ТЕП, а также всю линейку автоматического оружия. По сравнению с ваниллой «Подавление» было улучшено, ограничивая теперь возможности использования ракет и гранат противником, так же, как и их воздействие. В качестве компенсации Пулемётчик теряет возможность использовать Тяжёлые ракеты, которые были у Тяжелого пехотинца из оригинальной игры.

Основное оружие: ЛПП, ТЕП, Штурмовые винтовки, Карабины, Пистолеты-пулеметы.

Дополнительное оружие: Нет.

Классовое снаряжение: Бронебойные Боеприпасы.

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Подавление</u> 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 (бонус «Приспособленец»), который игнорирует укрытие цели. Противник в первую очередь пытается устранить источник подавления. Не работает с дробовиками, снайперскими и марксманскими винтовками.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <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>Огневая Поддержка</u> Позволяет вести ответный огонь не только при движении противника, но и при выполнении им многих других действий (исключая Перезарядку, Боеготовности, Глухую Оборону и с помощью навыка «Мастер Ближнего Боя»).	 <u>Голографическая Метка</u> При стрельбе или огне на подавление, увеличивает меткость союзников, атакующих ту же цель, на +10 до конца хода. Ваш оперативник, помеченный «Голографической Меткой» , становится более уязвимым для вражеских попаданий.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Кумулятивные Боеприпасы</u> Основное оружие наносит дополнительно 50% урона роботизированным противникам после оценки их Сопротивляемости Урону. Не имеет эффекта с любыми дробовиками в качестве основного оружия.	 <u>Приспособленец</u> Игнорируется штраф на меткость в Боеготовности. Ответные выстрелы могут нанести критический урон.	 <u>Осколочные боеприпасы</u> Ракетчики получают специальные осколочные ракеты, в то время как ЛПП и ТЕП Пулемётчиков, а также основное оружие МЭК, заряжаются Осколочными боеприпасами. Каждый пораженный основным оружием противник получает дополнительный урон (+40% после вычета СУ) от атак любого рода, действующий до конца текущего хода и в течение 3-х следующих ходов. Осколочные ракеты слабее обычных (60% с округлением вниз), не способны пробить укрытие и имеют на 50% больший радиус поражения.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Сержант	 <u>Воля к Жизни</u> Даёт бонус в 1 или 2 ед. Сопровствляемости Урону, если оперативник в укрытии и его не обходят с фланга.	 <u>Палач</u> Даёт +10 к меткости и +10% к шансу критического попадания при стрельбе по целям, у которых осталось 50% ОЗ или меньше.	 <u>Меткий стрелок</u> Даёт +1 урона основному оружию, РПГ, вспомог. оружию МЭК и вспомог. оружию оперативников. Устраняет штраф к меткости для вспомог. оружия при стрельбе на расстояние более 14 метров.
	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Беглый Огонь</u> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <u>Готов ко Всему</u> Если оперативник делает выстрел, не предпринимая больше никаких других действий, то он автоматически переходит в режим Боеготовности в конце своего хода.	 <u>Двойной Выстрел</u> 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.
	Нет других бонусов.	+2 Меткость.	Нет других бонусов.
 Старшина	 <u>Стойкость</u> Даёт полную защиту от критических попаданий.	 <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>Опасная Зона</u> Увеличивает радиус поражения ракет, гранатометов, установщиков неконтактных мин, а также огня на подавление.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

 Мастер-Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Даёт от 1 до 4 бонусных ОЗ, в зависимости от экипированного типа брони. Чем более тяжёлая броня, тем больше бонус.	 <u>Часовой</u> Позволяет сделать два ответных выстрела в Боеготовности вместо одного.	 <u>Хаос</u> Даёт +2 к урону при подавлении, а также при использовании наступательных гранат, неконтактных мин и всех ракетных установок. Для оружия серии ЛПП и ТЕП, даёт +1 к урону при использовании навыка " Вспышка ", и +2 к урону при стандартном выстреле или при использовании навыка " Беглый огонь ". Даёт +4 к урону для снайперских и некоторых типов марксманских винтовок при стандартном выстреле или при использовании навыка " Точный Выстрел ".
	+1 Мобильность, +4 Меткость, +4 Сила Воли.	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	2	5	5(6)	10(-12)
Капрал	1	2	3	8	3(4)	13(-16)
Сержант	0	2	2	10	3(4)	16(-20)
Мастер-Сержант	1	3	3	13	3(4)	19(-24)
Старшина	0	3	2	15	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	4	3	18	3(4)	25(-32)

* Обратите внимание, что даже без «Скрытого Потенциала», выбранного во «Второй Волне», имеется шанс получить одну дополнительную Силу Воли на каждом уровне (указано в скобках).

Псионники также получают от 1 до 6 бонусной Силы Воли за уровень Псионика (1 + rand(6)).

Тактические советы

Задача: Атакующий на Средней Дистанции / Поддержка Атаки

Пулемётчик из мода Long War схож с ванильным Тяжёлым пехотинцем, но с одним ключевым отличием: он имеет весьма посредственную меткость в сравнении с ужасающей меткостью ванильного Пехотинца. Это означает, что Пулемётчик, в отличие от Тяжёлого пехотинца из оригинальной игры, может нанести врагу умеренный урон с помощью своего пулемёта, если у него нет целей для подавления.

В некотором смысле, первым «навыком» Пулемётчика можно считать его способность использовать оружие типа пулемётов ЛПП (SAW) и ТЕП (LMG). Оба типа пулемётов имеют одну общую особенность: ответный огонь, производимый ими в отношении подавляемой цели, не подвержен штрафу к меткости и способен нанести критический урон.

Лёгкие Пулемёты (ЛПП) в сравнении со штурмовой винтовкой наносят больший урон и имеют более вместительные магазины, со штрафом к мобильности. Тяжёлые Пулемёты (ТЕП) ещё сильнее ограничены в мобильности, но наносят ещё больший урон, имеют более ёмкие магазины и расширенный диапазон поражения. Главный вопрос, который требует ответа при создании того или иного подкласса Пулемётчика – это какой именно тип пулемёта он будет использовать: ЛПП или ТЕП.

Пулемётчики с ЛПП обладают большей мобильностью, но меньшей дальностью стрельбы, поэтому ценны своей относительной мобильностью и защищённостью, как и атакующими способностями.

Пулемётчики с ТЕП более интересны именно в атаке. Обратите внимание, что **«Подавление»** работает на всей дальности действия ТЕП.

Пулемётчики обладают большой гибкостью при формировании подклассов, со многими жизнеспособными комбинациями умений, в том числе и таких мощных утилитарных, как **«Голографическая Метка»**, **«Осколочные Боеприпасы»** и, конечно же, **«Подавление»**.

Потенциально подкласс со специализацией на поддержке атаки объединяет в себе умения, так или иначе ослабляющие врага (debuff perks); используя навык **«Опасная Зона»**, Пулемётчики могут увеличить область подавления огнём, а затем, применяя **«Голографическую Метку»** к подавляемым таким способом целям, они наносят им урон с помощью умения **«Хаос»**, уничтожая с использованием **«Осколочных Боеприпасов»**. Другие мощные атакующие навыки могут быть приобретены с умениями **«Двойной Выстрел»**, **«Беглый Огонь»** и **«Кумулятивные Боеприпасы»**.

Подклассы «Пулемётчика»

1. Робокоп

Охотник на роботов.

Подходящие кандидаты: приемлемыми будут средние показатели для всех характеристик.

Меткость, Здоровье и Мобильность выше среднего приветствуются.

Допустимы посредственные значения Силы Воли и Защиты.

Младший Капрал. «Вспышка».

Помогает поразить летающих роботов. Особенно полезно использовать это умение для последнего удара по ослабленным целям, а также с целью вынудить противника покинуть укрытие, тем самым подставляя его под ответный огонь других солдат.

Капрал. «Кумулятивные Боеприпасы».

Ключевой навык. С этим умением Пулемётчик должен быть способен с одного выстрела (иногда даже единственной **«Вспышкой»**!) уничтожить небольшие механизированные юниты (роботы), такие как Искатели и Дроны, а также нанести существенный урон более крупным особям, несмотря на их Сопrotивляемость Урону.

Сержант. «Воля к Жизни».

Несмотря на то, что данный подкласс не является основным «танкующим» юнитом, этот Пулемётчик сражается с врагом на средней дистанции и во фронтовой линии, часто приближаясь к нему, чтобы по-максимуму использовать свои бонусы по дальности ведения огня. Поэтому он получает выгоду от этого сильного защитного умения.

Мастер-Сержант. «Беглый Огонь».

Значительно повышает как шанс, по крайней мере, одного попадания по противнику, так и среднее значение наносимого урона за ход. Это звание завершает атаковую часть подкласса: с этого момента солдат становится жёстким и более надёжным, но ненамного более смертоносным.

Старшина. «Стойкость».

Предотвращение критических попаданий позволяет использовать Пулемётчика более агрессивно и с меньшим риском.

Мастер-Старшина. «Крепкое Здоровье».

Усиливает и улучшает Пулемётчика во всех отношениях. Если вы уже удовлетворены его характеристиками, вместо этого навыка можете выбрать умение **«Хаос»**.

Задача: На ранних этапах Робокопы быстро разбираются с дронами и искателями, в то время как другие бойцы пытаются преодолеть их Сопrotивляемость Урону (СУ). Эти солдаты не так хороши в противостоянии с Кибердисками, которым они пытаются наносить стабильный урон, однако проявляют себя против Мехтоидов и Сектопов, будучи, вероятно, наиболее легко обучаемым и развитым источником для нанесения огромного урона, необходимого для их уничтожения.

При отсутствии основных целей – вражеских роботов, Робокопы по-прежнему будут приносить пользу, предлагая универсальный набор способностей для контроля или уничтожения различных типов противников. Например, **«Вспышка»** поможет добить повреждённых/раненых врагов или облегчить их поражение другими

бойцами, которые обладают навыком **«Приспособленец»**.

«Беглый Огонь» способен нанести значительный ущерб, увеличить средний наносимый урон, а также (в большинстве случаев), шанс, как минимум, одного точного попадания в цель. Также для любого Пулемётчика доступен навык **«Подавление»**.

Оснащение: Робокобы должны использовать мобильную линейку тяжёлого оружия (беги-и-стреляй), а именно ЛПП/Автоматический Лазер. Вражеские роботы часто занимают хитроумные позиции, поэтому для улучшения обзора оперативник должен иметь возможность свободного передвижения.

Кроме того, Пулемётчик часто получает выгоду при максимальном использовании бонуса дальности для поражения цели.

Броня – самая тяжёлая из доступной.

Сочетание защитных и наступательных элементов создает хороший баланс. Бронебойные Боеприпасы делают огонь Пулемётчика ещё более смертоносным для роботов и других сложных целей. Эффективны Прицелы, особенно после того, как будет получен навык **«Беглый Огонь»**.

Приветствуются защитные пластины (Керамическая Защита, Защита из Сплавов, Хитиновый Покров).

Ограничения: Робокот сосредоточен на задаче нанесения урона какой-то одной цели, и прежде всего – это роботы. Полчища мелких роботов могут уничтожить Робокота, поэтому остальные оперативники должны быть в состоянии справиться с этим роем, в то время как пулемётчик будет разбираться с лидером отряда. Он все еще может противостоять большому количеству врагов, использующих укрытие, но не больше, чем многие другие типы солдат. Категорически не рекомендуется для использования против EXALT.

Если на поле боя присутствуют мощные вражеские роботы, то для полной эффективности Робокоту требуется поддержка отряда. Для повышения шанса поражения противника Робокотом и нанесения максимального урона, другие бойцы должны оказывать ему помощь путём наложения на врага эффектов **«Голографическая Метка»**, **«Подранок»** (и, возможно, **«Кислота»**). Ещё часть оперативников участвует в поиске целей и защите Пулемётчика (дым, подавление), если ему потребовалось переместиться в опасную позицию.

ЛПП обладает ёмким магазином, но **«Вспышка»**, **«Подавление»** и **«Беглый Огонь»** могут довольно быстро его опустошить. Если бой затянется, Пулемётчик может пропустить критически важный ход для перезарядки оружия. В случае, если известно, что на поле боя присутствуют вражеские роботы, но они ещё не участвуют в сражении, ограничьте расход боеприпасов Пулемётчиком, чтобы сохранить какую-то часть его боевой мощи на случай непредвиденных ситуаций.

Подходящие Карты: Робокобы особенно полезны на картах, где можно встретить мощных вражеских роботов. Если при выполнении подобных миссий вы не включаете Робокота в состав отряда, жизненно важно иметь какой-то другой источник, обладающий навыком **«Кумулятивные Боеприпасы»**.

Прочие Замечания: В Long War доступно много иных источников Кумулятивных Боеприпасов:

- Ракетчики/Инженеры с навыком **«Кумулятивные Заряды»**;

- Снайперы со Снайперскими Винтовками Гаусса (по факту, снайперы с навыком **«Точный Выстрел»** и любой снайперской винтовкой могут быть эффективны против сильных роботов);

- Инженеры также могут получить умение **«Кумулятивные Боеприпасы»**, но только в звании Старшины.

Наиболее мощное оружие из доступного – дробовики или боевые винтовки. Инженеры могут сделать только один выстрел за ход;

- Т-БМП также способны использовать Кумулятивные Боеприпасы (предмет).

Тем не менее, все эти варианты менее последовательны или рациональны, или же сложнее в обучении/развитии, нежели подкласс пулемётчика **«Робокот»**.

И лишь появление Механизированных юнитов может бросить вызов доминированию Робокота в роли Убийцы Роботов. Впрочем, оснащение этих юнитов обходится очень дорого в сравнении с Пулемётчиками в звании Мастер-Сержанта, в то время как эффективность их огневой мощи не увеличивается драматическим образом (зависит от конкретного подкласса Мех. юнита).

2. Мастер Пули

Ослабление противника для его последующего уничтожения другими бойцами.

Подходящие кандидаты: Предпочтительны бойцы с большим количеством Очков Здоровья. Допускаются показатели Меткости и Мобильности ниже среднего.

Младший Капрал. «Голографическая Метка».

Поможет остальным бойцам вашего отряда поразить противника. Этот навык особенно полезен против хорошо закрепившегося противника и требующих концентрации огня, очень жёстких одиночных целей.

Капрал. «Осколочные Боеприпасы».

При попадании, переводит врага в состояние «Подранок» для еще более эффективной концентрации огня.

Сержант. «Воля к Жизни».

Мастер Пули часто ведёт бой на дистанции «общего вида», но не может полагаться на этот фактор для обеспечения своей безопасности. Используя Подавление, бойцы, как правило, привлекают к себе вражеский огонь, а этот подкласс не предлагает альтернативного выбора защитных перков для данного звания.

Мастер-Сержант. «Двойной Выстрел».

Позволяет Пулемётчику наносить голографическую метку (и метку «Подранок» при попадании) на две различные цели каждый второй ход, или же уделить больше внимания поражению огнём одной цели, причём второй выстрел получает бонусы от эффектов, причинённых цели первым выстрелом.

Старшина. «Опасная Зона».

«Голографическая Метка» будет применяться ко всем целям в зоне действия «Опасной Зоны».

Мастер-Старшина. «Хаос».

Этот финальный навык является изюминкой всего подкласса. Используя «Хаос» и «Опасную Зону», Пулемётчик может автоматически наносить голографическую метку и метку «Подранок» не на одну, а на целую группу целей, используя «Подавление» и «размягчая» их, чтобы облегчить последующее уничтожение врага другими бойцами. Небольшой урон, наносимый с помощью «Хаоса», может быть полностью поглощён Сопротивляемостью Урону (СУ), но, если этого не произойдёт, то способен привести к последующему автоматическому уничтожению противника.

Задача: Помимо того, что они вооружены отличными дальнебойными пулемётами, Мастера Пули обеспечивают всевозможную поддержку во всех видах перестрелок, облегчая поражение противника остальным бойцам отряда, даже если Пулемётчик не в состоянии сделать это сам. Или прижимают его к земле с помощью устрашающего навыка «Подавление». В своём максимальном звании Мастера Пули становятся несравненными бойцами для борьбы с большими толпами врагов, которых в конце игры регулярно генерирует ХСОН.

Оснащение: Мастера Пули предпочитают использовать пулемёты ТЕП-класса (двигайся-или-стреляй), хотя пулемёты ЛПП-класса могут быть востребованы на картах с плохим обзором, например «Urban Blocks». Тяжёлая броня приветствуется, хотя другие бойцы могут иметь в ней большую потребность, поскольку Мастер Пули предпочитает вести бой на дальней дистанции. Бронебойные Боеприпасы (AP Ammo) могут помочь компенсировать отсутствие навыка «Кумулятивные Боеприпасы». Прицел поможет повысить вероятность нанесения на врага метки «Подранок» (до звания Мастер-Старшины). Мастер Пули хорошо подойдёт в качестве резервного медика – бойца, оснащённого медпакетом.

Ограничения: Несмотря на своё внушительное вооружение, Мастер Пули, по сути, является солдатом поддержки. Если пулемётчик сосредоточится на поражении противника, то сможет нанести ему серьёзный урон, но гораздо чаще он будет прижимать врага к земле с помощью «Подавления» или же ослаблять его для поражения другими бойцами. Кроме того, этот подкласс полностью проявляет себя в последнем звании (Мастер-Старшина), когда существенное ослабление противника может быть гарантировано.

Если приоритетом является надёжный источник такого ослабления для одной цели, есть более доступные варианты:

- Ракетчики,
- Пулемётчик с навыками «Вспышка» + «Осколочные Боеприпасы» (Капрал),
- Инженер с навыками «Подавление» и «Хаос», оснащённый Осколочными Боеприпасами (Мастер-Сержант),
- Штурмовик с Осколочными Боеприпасами (предмет).

Т-БМП, Разведчики и Инженеры являются альтернативными вариантами для нанесения голографической метки.

Подходящие Карты: Мастеру Пули подходят открытые, хорошо просматриваемые пространства, которые встречаются на картах миссий с небольшими или средними НЛО.

3. Автоответчик

Это подкласс Пулемётчика со специализацией на нанесении урона, в частности ответным огнём из состояния Боеготовности, обладающий высокой базовой меткостью.

Такой боец входит в состав отряда при выполнении большинства миссий, когда предполагается медленное продвижение вперёд, и, особенно, когда вероятна встреча с механизированными юнитами противника.

Младший Капрал. «Огневая Поддержка».

Для бонуса к Меткости (+2) и повышения эффективности ответного огня.

Капрал. «Приспособленец».

Активирует подкласс.

Сержант. «Меткий Стрелок».

Для нанесения дополнительного урона и по той причине, что пулемётчик большую часть времени будет находиться вне поля зрения.

Мастер-Сержант. «Готов ко Всему».

Для максимальной эффективности ведения огня (до 3 выстрелов за ход с навыком «Часовой»).

Старшина. «Стабильность Платформы».

Мастер-Старшина. «Часовой».

Для бонусного выстрела из состояния Боеготовности; пулемётчики, вооружённые ТЕП, для восстановления подвижности обычно носят среднюю броню и, как правило, не находятся близко к передовой. Поэтому в данном случае умение «Крепкое Здоровье» не будет таким полезным.

Оснащение: Оружие ТЕП-класса для нанесения изначально высокого урона, характерного для данного типа вооружения и магазины повышенной ёмкости. При использовании летающей брони область поражения пулемётов ТЕП расширяется до непристойно широкого диапазона. Ответный огонь из ТЕП может поразить цель немного за пределами видимой дальности, поэтому держите Автоответчика на задней линии, но не слишком далеко от линии фронта.

Автоответчик является отличным кандидатом для атакующего Псионика, который может атаковать врага даже после своего перемещения. Не предполагается никаких основных генных модификаций.

4. Мастер на Все Руки

Невероятно мощный гибрид, способный расправиться с механизированным противником, одновременно принося огромную пользу всему отряду посредством таких навыков, как «Кумулятивные Боеприпасы», «Беглый Огонь» и «Опасная Зона» (расширяет область действия Подавления).

Из-за отсутствия защитных умений такому бойцу необходима поддержка других оперативников, например, в виде Дымовых и Светошумовых Гранат. Может быть включён в состав отряда для выполнения любой миссии. Полезен с самого начала, сочетая общую пользу с наносимым уроном, в середине игры наносит тяжёлый урон роботам, а к концу опять становится актуальным благодаря большому количеству полезных свойств.

Подходящие кандидаты: Приемлемы средние значения для всех характеристик. Меткость выше среднего, особое внимание уделяется Здоровью и Мобильности. Сносные значения Sub-par Силы Воли и Защиты.

Младший Капрал. «Голографическая Метка».

Помогает остальным бойцам вашего отряда поразить противника. Этот навык особенно полезен против хорошо закрепившегося противника и требующих концентрации огня, очень жёстких одиночных целей. Способствует тому, чтобы, как минимум, второй выстрел «Беглого Огня» обеспечил поражение цели. Позже успешно работает совместно с «Опасной Зоной» для поражения целых групп противника.

Капрал. «Кумулятивные Боеприпасы».

Ключевой навык. С этим умением Пулемётчик должен быть способен с одного выстрела уничтожать небольших роботов (искатели, дроны), а также наносить существенный урон более крупным особям, несмотря на их Сопротивляемость Урону. С умением «Беглый Огонь» Мастер на Все Руки становится вашим основным убийцей роботов, не превзойдённым даже механизированными юнитами до самого конца игры.

Сержант. «Воля к Жизни».

Пулемётчик вступает в сражение с неприятелем со средней дистанции на линии фронта и часто сближается с ним, чтобы максимально эффективно использовать свои преимущества, особенно **«Беглый Огонь»**, поэтому он получает выгоду от этого сильного защитного умения. Использование **«Подавления»** также привлекает к себе много вражеского огня.

Мастер-Сержант. «Беглый Огонь».

Значительно повышает как шанс, по крайней мере, одного попадания по противнику, так и среднее значение наносимого за ход урона. Позволяет этому подклассу вскрывать крупные механизированные юниты противника, подобно консервным банкам.

Старшина. «Опасная Зона».

Голографическая метка будет применяться ко всем целям в пределах радиуса действия навыка **«Опасная Зона»**.

Мастер-Старшина. «Хаос».

Этот последний навык наделяет вашего основного убийцу роботов частицей волшебства.

Используя **«Хаос»** и **«Опасную Зону»**, Пулемётчик может не только автоматически нанести голографическую метку на противника, но также, используя **«Кумулятивные Боеприпасы»**, расколоть целую группу врагов, подавить их, ослабляя для последующего уничтожения другими оперативниками.

Небольшой урон, наносимый с помощью **«Хаоса»**, может быть полностью поглощён Сопротивляемостью Урону (СУ), но, если этого не произойдёт, то он способен привести к последующему автоматическому уничтожению противника, а Кумулятивные боеприпасы невосприимчивы к СУ.

Задача: На ранних этапах Мастера на Все Руки быстро разбираются с дронами и искателями, в то время как другие бойцы пытаются преодолеть их Сопротивляемость Урону (СУ). Эти бойцы не так хороши в противостоянии с Кибердисками, которым они пытаются наносить стабильный урон, однако проявляют себя против Мехтоидов и Сектоповов, будучи, вероятно, наиболее легко обучаемым и развитым источником для нанесения огромного урона, необходимого для их уничтожения. Также они приносят пользу всему отряду благодаря навыкам **«Подавление»** и **«Голографическая Метка»**.

Оснащение: Мастера на Все Руки должны использовать мобильную линейку тяжёлого оружия (беги-и-стреляй), а именно ЛПП/Автоматический Лазер. Вражеские роботы часто занимают хитроумные позиции, поэтому для улучшения обзора оперативник должен иметь возможность свободного передвижения.

Кроме того, Пулемётчик часто получает выгоду при максимальном использовании бонуса дальности для поражения цели.

Броня – самая тяжёлая из доступной. Сочетание защитных и наступательных элементов создает хороший баланс. Бронебойные Боеприпасы делают огонь Пулемётчика ещё более смертоносным для роботов и других сложных целей. Эффективны Прицелы, особенно после того, как будет получен навык **«Беглый Огонь»**. Приветствуются защитные пластины (Керамическая Защита, Защита из Сплавов, Хитиновый Покров).

Ограничения: Единственная слабость этого подкласса - отсутствие тяжелой защиты, так как пулемётчику часто приходится сближаться и оставаться один на один с большим роботом, использовать **«Подавление»**, тем самым навлекая на себя интенсивный вражеский огонь. Позаботьтесь насчёт Дымовых Гранат и Медпакетов.