

Штурмовик (Long War)

Данные соответствуют версии **b15e**. Актуальная версия: **1.0**.

Штурмовик из Long War схож со Штурмовиком из ванильной версии игры.

Их "фирменная" способность «**Стрельба на Бегу**», работает точно так же, как и в ванильной версии.

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












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

Классовое снаряжение: Противоударная Защита, Осколочные Боеприпасы, Пробивающие Боеприпасы.



Штурмовик

Звание	Способность		
 Специалист	 <u>Стрельба на Бегу</u> Позволяет стрелять или вести ответный огонь после рывка. Перезарядка: 2 хода.		
	Нет других бонусов.		
 Младший Капрал	 <u>Непоколебимость</u> Никогда не паникует от умения « Устрашение » при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <u>Мастер Ближнего Боя</u> Открывает ответный огонь по врагу, который приблизился на расстояние менее 4 клеток, без режима Боеготовности. Сработает, даже если атакующий боец невидим.	 <u>Вспышка</u> Выстрелом заставляет не летающего врага переместиться в новое укрытие. Выстрел имеет повышенный шанс на попадание (+30), но наносит сниженный урон (-50%) и использует дополнительный боеприпас. Враг, находящийся в " Глухой обороне ", не сможет переместиться.
	+5 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Капрал	 <u>Воля к Жизни</u> Если боец в укрытии и не окружен, то он получает 1.5 Сопротивления Урону (СУ).	 <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>Меткий стрелок</u> 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.
	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Сержант	 <u>Близкий Контакт</u> Первый обычный выстрел в радиусе 4 клеток от цели не считается действием. Не совместим со « Стрельбой на Бегу ».	 <u>Беглый Огонь</u> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <u>Беги и Стреляй</u> Первый обычный выстрел по цели без укрытия или обойденной с фланга не считается действием. Не работает, если активирована « Стрельба на Бегу » и против парящего противника.

	+3 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер-Сержант	 <u>Стойкость</u> Полная защита от критических попаданий.	 <u>Прирожденный Убийца</u> При «Стрельбе на Бегу», урон при критическом попадании увеличивается в зависимости от оружия (от +1 для пистолетов до +4 для тяжелого оружия)).	 <u>Палач</u> При стрельбе по целям, у которых осталось не более 50% ОЗ, меткость и шанс критического попадания увеличиваются на +10.
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	+2 Меткость.
 Старшина	 <u>Тактическое Чутье</u> Защита увеличивается на +5 за каждого противника в зоне видимости (макс. +20).	 <u>Вызов</u> 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).	 <u>Спринтер</u> Дает +4 к мобильности (приблизительно 3 клетки).
	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.
 Мастер Старшина	 <u>Крепкое Здоровье</u> Увеличивает здоровье на количество ОЗ, равное технологическому уровню брони. Всего таких уровней 4.	 <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 действует с умением "Сопутствующий урон".	 <u>Молниеносные Рефлексы</u> Шанс попадания в этого бойца ответных выстрелов уменьшается на 90% для первого выстрела, и на 70% для всех последующих.
	+1 Мобильность, +4 Меткость, +4 Сила Воли.	Нет других бонусов.	Нет других бонусов.

- Если в «Рулетке улучшений» (Training Roulette) приобретается «Вооружён и Опасен»: перезарядка первым действием отменяет активированный «Стреляй и Беги».

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(-25)
Старшина	0	3	2	15	3(4)	22(-28)
Мастер Старшина	1	4	3	18	3(4)	25(-32)

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

Псионики также получают от 1 до 6 бонусной Воли за уровень Псионика ($1 + \text{rand}(6)$).

Тактические советы

Роль: Мобильное нападение

Штурмовик из Долгой Войны схож со Штурмовиком из ванильной версии игры. Он более мобилен, чем Пехотинец, однако теряет часть огневой мощи, обменивая **«Свинцовый Дождь»** на **«Стрельбу на Бегу»**. Из-за существования класса Пехотинца, специализирующегося на стрельбе со средней дистанции из штурмовых винтовок, Штурмовиков чаще экипируют дробовиками и используют их мобильность для сокращения дистанции. Однако вариант использования Штурмовика, как фланкирующего бойца средней дистанции со штурмовой винтовкой - тоже вполне жизнеспособен.

Штурмовики - это достаточно простые бойцы и выбор их навыков состоит, как правило, между нападением и обороной, иногда с добавлением мобильности.

Изменяющая роль способность, это **«Молниеносные Рефлексы»**, позволяющая Штурмовикам брать на себя вражеский ответный огонь, как это делают Разведчики, однако Штурмовик должен для этого ждать последнего звания и не может комбинировать с крайне полезным навыком **«Стойкость»**.

Учитывая, что многие пришельцы в Долгой Войне имеют навык **«Приспособленец»**, это делает отвлечение на себя ответного огня Штурмовиком достаточно рискованным мероприятием и актуальным, только если ваш Штурмовик достаточно живуч, чтобы пережить потенциальный крит.

Штурмовики хороши в роли тайного агента. Они имеют высокое базовое здоровье, помогающее им выживать без брони, **«Молниеносные Рефлексы»** не дадут погибнуть агенту от случайной «Боеготовности» противника и Штурмовик может использовать **«Стрельбу на Бегу»** для взлома передатчика на том же ходу после рывка.