

## 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		
 <b>Специалист</b>	 <b>Стрельба на Бегу</b> Позволяет стрелять или вести ответный огонь после рывка. Перезарядка: 2 хода.		
Нет других бонусов.			
 <b>Младший Капрал</b>	 <b>Непоколебимость</b> Никогда не паникует от умения «Устрашение» при получении ранения, а также при ранении, панике или смерти союзника.	 <b>Мастер Ближнего Боя</b> Открывает ответный огонь по врагу, который приблизился на расстояние менее 4 клеток, без режима Боеготовности. Сработает, даже если атакующий боец невидим.	 <b>Вспышка</b> 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.
 <b>Капрал</b>	 <b>Воля к Жизни</b> Если боец в укрытии и не окружен, то он получает 1.5 Соппротивления Урону (СУ).	 <b>Агрессия</b> Каждый враг в поле зрения увеличивает шанс критического попадания на 10% (макс. +30%). Пришельцы, видимые благодаря умению "Общий Вид", не считаются для этого бонуса.	 <b>Меткий стрелок</b> Основное оружие, дополнительное оружие, РПП 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.
 <b>Сержант</b>	 <b>Ближний Контакт</b> Первый обычный выстрел в радиусе 4 клеток от цели не считается действием. Не совместим со «Стрельбой на Бегу».	 <b>Беглый Огонь</b> Быстро производит два выстрела подряд по одной цели. Точность выстрелов снижена на -15.	 <b>Беги и Стреляй</b> 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.

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