

# スキルとは

タレントを上昇させる事によって覚えていく特殊能力である

## コンバット系統

### 武器系

- ・ スペクター トレーニング

真っ先に上げておきたいタレント。これが使えるようになるまでポイントを貯めておく。  
HP 命中率 全ての攻撃とアビリティが上昇します。

### アサルト ライフル専用

弾幕を集約させた上に発熱抑制で撃ち放題になる。  
レベル1からチートなみに強い。

- ・ オーバーキル 必要タレント-アサルトライフル1

アサルトライフル使用時のみ使える。発熱量40%低下、正確性20%低下。  
10秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ アドバンス オーバーキル 必要タレント-アサルトライフル8

アサルトライフル使用時のみ使える。発熱量50%低下、正確性30%低下。  
12秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ マスター オーバーキル 必要タレント-アサルトライフル12

アサルト使用時のみ使える。発熱量60%低下、正確性40%低下。  
15秒間持続可能、リチャージ45秒

### ショットガン専用

グレネードランチャー発射。固まった敵や壁際に隠れた敵に有効。

- ・ カーネージ 必要タレント-ショットガン4

ダメージ量50%増加、インパクトポイントを中心に2mの範囲攻撃。  
リチャージ45秒、正確性40%低下

- ・ アドバンス カーネージ 必要タレント-ショットガン8

ショットガン使用時のみ使える。ダメージ量100%増加、インパクトポイントを中心に2mの範囲攻撃。  
リチャージ45秒、正確性40%低下

- ・ マスター カーネージ 必要タレント-ショットガン12

ショットガン使用時のみ使える。ダメージ量150%増加、インパクトポイントを中心に3mの範囲攻撃。  
リチャージ45秒、正確性40%低下

## ピストル専用

- ・ マークスマン 必要タレント-ピストル3

ピストル使用時のみ使える。正確性が60%増加、発射レートが1秒間1発分増加、発熱量30%低下。10秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ アドバンス マークスマン 必要タレント-ピストル8

ピストル使用時のみ使える。正確性が60%増加、発射レートが1秒間1.5発分増加、発熱量40%低下。13秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ マスター マークスマン 必要タレント-ピストル12

ピストル使用時のみ使える。正確性が60%増加、発射レートが1秒間2発分増加、発熱量50%低下。16秒間持続可能、リチャージ45秒

## スナイパーライフル専用

- ・ アサシン 必要タレント-スナイパーライフル3

スナイパーライフル使用時のみ使える。次に撃つ弾の威力50%増加。20秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ アドバンス アサシン 必要タレント-スナイパーライフル8

スナイパーライフル使用時のみ使える。次に撃つ弾の威力125%増加。20秒間持続可能、リチャージ45秒

- ・ マスター アサシン 必要タレント-スナイパーライフル12

スナイパーライフル使用時のみ使える。次に撃つ弾の威力225%増加。20秒間持続可能、リチャージ45秒

## 防御系

### シールド系

- ・ シールド ブースト 必要タレント-アーマー系3

秒間30%シールド回復。2秒間持続可能、リチャージ45秒、正確性コスト30%

- ・ アドバンス シールド ブースト 必要タレント-アーマー系8

秒間40%シールド回復。2秒間持続可能、リチャージ45秒、正確性コスト30%

- ・ マスター シールド ブースト 必要タレント-アーマー系12

秒間50%シールド回復。2秒間持続可能、リチャージ45秒、正確性コスト30%

## イミュニティ系

- ・イミュニティ 必要タレント-フィットネス4

ダメージ防御率50%増加, 10秒間持続可能, リチャージ60秒, 正確性コスト30%

- ・アドバンス イミュニティ 必要タレント-フィットネス8

ダメージ防御率60%増加, 15秒間持続可能, リチャージ45秒, 正確性コスト30%

- ・マスター イミュニティ 必要タレント-フィットネス12

ダメージ防御率80%増加, 20秒間持続可能, リチャージ30秒, 正確性コスト30%

## バイオテック

- ・スロウ

相手を吹き飛ばし、一時的にノックダウン状態にする。

対象がカバーポジションにいる場合、壁ごと貫通しノックダウン状態に陥れる  
レベルアップで威力やリチャージ時間が変わる(全バイオテック共通)

- ・リフト

対象を宙へ浮かせて無防備状態にする。ダメージも入る。  
スキルオート設定の際、リアラが頻繁に使う。

- ・ワーブ

一定時間対象のシールドを削り、毎秒ごとにダメージを与える

- ・シンギュラリティ

相手を目標へ引きずり込み、衝突させる

効果はリフトに似ているが、敵が密集しているときに発動すると  
ミキサーのように敵を料理できる。

- ・ステーシス

対象をバイオテックフィールドに閉じ込め、行動不能にする。  
武器ダメージも無効化してしまう。

ただし、

テック攻撃は無効化できないので、テックテックにしてあげよう。

## テック マイン

チームのうち一人でもレベルを満たしていれば高難易度のコンテナ開封などが出来る。  
レベルは、低・中・高の三段階だが、ボタン指示が難しくなることは無い(全テック共通)。

- ・エレクトロニクス

スキルは「オーバーロード」対象範囲のシールドにダメージを与える。  
コンピューターにアクセスして解析できるようになる。  
また、シールド強度を増加させる。

- ・ディクリプション

スキルは「サボタージュ」対象範囲の武器をオーバーヒートさせる。  
セキュリティシステムを解析し、ドアやコンテナを開けられるようになる。

- ・ダンピング

スキルは「ダンピング」対象範囲の全てのスキルをリチャージ状態にし、3秒間気絶させる。  
オーバーロード、サボタージュ、ダンピングの攻撃力が上がる。

- ・ハッキング

スキルは「AI ハッキング」ガスなどの機械生命体を混乱させ、一番近くの対象を攻撃するようにさせる。  
オーバーロード、サボタージュ、ダンピングのリチャージ時間を減らす。

- ・ファーストエイド

Yボタンのメディジェルの回復量を上昇させる。

- ・メディスン

スキルは「ニューラルショック」対象を気絶させる。  
また、メディジェルのリチャージ時間を減らす。

## その他テック系

- ・アドレナリン ブースト 必要タレント-アサルトトレーニング3

他のスキル全てのクールダウンを完了させる。リチャージ120秒、正確性コスト30%

- ・アドバンス アドレナリン ブースト 必要タレント-アサルトトレーニング8

他のスキル全てのクールダウンを完了させる。リチャージ90秒、正確性コスト30%

- ・マスター アドレナリン ブースト 必要タレント-アサルトトレーニング12

他のスキル全てのクールダウンを完了させる。リチャージ45秒、正確性コスト30%

## シェパードのみ

- ・チャーム

購入価格が下がったり、通常選べない理性的な選択肢を選べるようになる  
レックスを殺したくなければ、必ず上昇させておくこと。(特定アサインメントクリアで回避可能)  
パラゴン値の上昇に付随してポイントが加算されていく。  
スペクター就任時に加算される(何周目でも)

- ・アグレッシブ

売却価格が上がったり、通常選べない挑発的な選択肢を選べるようになる  
レネゲイド値の上昇に付随してポイントが加算されていく。  
スペクター就任時に加算される(何周目でも)

---