

獣ノ森 初期作成時特殊能力傾向早見表

貌	能力	傾向	得意戦闘行動	得意行動	推奨能力値	使いやすさ
忿怒	怪力	前線戦闘型 最も安定して戦える	格闘	なし	【格闘】	◎
	煽動	戦闘バッファー カウンター型	なし	なし	【察知】 【自制】	
	畏怖	戦闘デバッファー ノックバッカー	射撃	なし	【射撃】	
後悔	転移	あらゆる移動が得意 多くの場面で応用が利く	(格闘)	広域移動	【移動】	◎
	過去視	情報収集が得意 単体に対して優位に立てる	なし	交渉、売買 鑑定	【察知】 (【製作】)	
	傷心	助けて貰うことで強くなる ヒロインタイプ	(射撃)	【自制】の判定	【察知】	
欲望	渴望	戦闘で幅広く活躍 トリックスター	なし	アイテムによる 回復	【察知】 (【自制】)	◎
	強奪	アイテムを沢山持てる アイテムを見つけやすい	なし	調査 アイテムの所持	【察知】 (【移動】)	
	承認	人を利用し自分を有利にする 強力だがやや自己本位	なし	売買	【製作】 (【察知】)	
不安	危険感知	光源の脅威を抑えられる 防御型	なし	調査 キャンプの設営	【察知】	◎
	停滞	大失敗しても装備が壊れない 緊急時に際立つ補助型	(射撃)	死亡者の蘇生可 能期間の延長	【射撃】 (【移動】)	
	凶兆	戦闘デバッファー 少しずつ相手を消耗させる	なし	なし	【自制】	
崇拜	案内人	逃げのスペシャリスト メタ視点での質問ができる	逃走	GM への直接質問	【移動】	
	神罰	攻撃防御共できる戦闘魔法使い リソースの消費が激しい	特殊能力	なし	【射撃】 【察知】	◎
	加護	広く活躍できるバッファー 困った際にアイテムを発見可	(射撃)	仲間の判定支援 アイテムの発見	【製作】 【察知】	
抑制	平静	恐慌状態を無視できる 優位な状況で火力が上がる	なし	交渉	【察知】 (【自制】)	
	不屈	戦闘耐久型 状態異常を受けにくい	対抗判定	状態異常回復	(【移動】)	
	偽装	目標を逸らす回避耐久型 同士討ちを狙える	なし	アイテムの退避	【製作】 【察知】	◎

※傾向：強度3までの特殊能力を想定しているため、成長すると印象が変わる能力もあります。

※得意戦闘行動：戦闘時に使用できる特殊能力の指定能力値や使用可能条件、起こる効果から想起される行動です。

「なし」のものは戦闘時単独ではいずれの行動も特殊能力等での優位性はあまりありません。

「()」書きのものは成長し強度4以上の特殊能力を獲得した場合を想定しています。

※得意行動：非戦闘時に使用できる特殊能力の指定能力値や使用可能条件、起こる効果から想起される行動です。

「なし」のものは非戦闘時単独ではいずれの行動も特殊能力等での優位性はあまりありません。

※推奨能力値：特殊能力の指定能力値や使用可能条件、起こる効果から使用頻度が高いであろう能力値です。

「()」書きのものは成長し強度4以上の特殊能力を獲得した場合を想定しています。

※使いやすさ：強度3までの特殊能力で使い処が判断しやすく活用可能性が高いものを持つ能力から選択しました。

能力や特殊能力の強さ弱さとは全く関連がありません。