

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	13	3.19%	7	3.03%	1	3.45%	2	3.51%	3	3.33%
2	22	5.41%	9	3.90%	3	10.34%	6	10.53%	4	4.44%
3	22	5.41%	12	5.19%	1	3.45%	4	7.02%	5	5.56%
4	19	4.67%	10	4.33%	1	3.45%	4	7.02%	4	4.44%
5	22	5.41%	15	6.49%	2	6.90%	3	5.26%	2	2.22%
6	22	5.41%	11	4.76%	1	3.45%	4	7.02%	6	6.67%
7	21	5.16%	16	6.93%	0	0.00%	0	0.00%	5	5.56%
8	20	4.91%	13	5.63%	2	6.90%	1	1.75%	4	4.44%
9	18	4.42%	12	5.19%	1	3.45%	1	1.75%	4	4.44%
10	19	4.67%	10	4.33%	2	6.90%	2	3.51%	5	5.56%
11	17	4.18%	7	3.03%	2	6.90%	1	1.75%	7	7.78%
12	30	7.37%	18	7.79%	3	10.34%	6	10.53%	3	3.33%
13	17	4.18%	10	4.33%	2	6.90%	1	1.75%	4	4.44%
14	22	5.41%	14	6.06%	2	6.90%	3	5.26%	3	3.33%
15	20	4.91%	8	3.46%	2	6.90%	4	7.02%	6	6.67%
16	24	5.90%	12	5.19%	1	3.45%	5	8.77%	6	6.67%
17	27	6.63%	19	8.23%	0	0.00%	4	7.02%	4	4.44%
18	18	4.42%	8	3.46%	0	0.00%	1	1.75%	9	10.00%
19	23	5.65%	15	6.49%	1	3.45%	1	1.75%	6	6.67%
20	11	2.70%	5	2.16%	2	6.90%	4	7.02%	0	0.00%
ロール数合計	407		231		29		57		90	
出目平均値	10.57		10.60		10.07		10.19		10.87	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	3	66.67%	2	0	1	0	0
無双の意志	12	16.67%	2	0	10	0	
危険	2	50.00%	1	0	1	0	
通常	10	40.00%	4	0	5	1	
その他(自力効果)	29	75.86%	21	1	7	0	
その他(他力効果)	1	100.00%	1	0	0	0	
本体ST合計	57	56.14%	31	1	24	1	

第29遭遇までの総括

- ・数字だけ見るとクリティカルが少ない以外、全体的にまアまアってところ？
- ・命中率高くなりにくいのは出目4以下の攻撃が全滅している事からも明白
- ・対反応攻撃の被命中率の高さは お約束？ いや、むしろ頑張ってる回避している
- ・味方からの被命中率が10割
- ・セーブ強化特技を導入したのはLv.9のみだが、直近は抜いた悪影響がチラホラ(笑)
- ・無双の意志でのセーブ失敗率が何故か凄い事に
- ・伝説級になっても一番変化が少なかったPCという印象が(別に悪い意味では無い)



# 木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2014/12/11

ウォーデン

# 恐怖の墓所通算

ホード・チャンピオン

# リュカオン

ディープ・デルヴァー

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
ただ単に近接	フリーアクション	16	56.25%	16	9	2	2	0
突撃	標準アクション	25	60.00%	25	15	1	1	1
	フリーアクション	2	50.00%	2	1	0	0	0
機会攻撃	機会アクション	19	50.00%	18	9	0	0	2
戦士の勘働き	即応アクション	6	50.00%	6	3	0	0	1

攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ			
リジリアンス・オヴ・ライフ		57.14%	14	8	0	0	1
原始 10	無限回 Lv.1	14					
ウェイト・オヴ・アース		47.06%	17	8	0	0	0
PHB II 68	無限回 Lv.1	18					
ウォーデンス・フェーリィ		81.82%	11	9	0	0	0
PHB II 68	クラス特徴	11		揺さぶる枝 起動 1 回			
ワイルドブラッド・フレンジー		64.44%	45	29	2	2	2
PHB II 69	遭遇毎 Lv.1	23	88.46%	複数の敵に対して使用 1 回			
プレッシング・アタック		52.17%	23	12	0	0	0
原始 13	遭遇毎 Lv.3	23	88.46%	シフト中に辻マーク 5 回			
ガーディアンズ・パウンス		66.67%	15	10	0	0	0
原始 15	遭遇毎 Lv.7	15	57.69%				
ゼラス・ストライク		64.29%	14	9	0	0	0
PHB II 83	遭遇毎 Lv.11	8	100.00%	対複数使用 1 回、対重傷攻撃 7 回			
フォーム・オヴ・マウンテンズ・T		100.00%	6	6	0	0	0
原始 12	一日毎 Lv.1	3		単体に対して使用計 1 回、オマケ発動計 10 回			
サンダー・ステップ		33.33%	6	2	0	0	0
PHB II 71	一日毎 Lv.5	6					
フォーム・オヴ・ジ・オーク・S		0.00%	2	0	0	0	0
PHB II 73	一日毎 Lv.9	4		オマケダメージ発動 計 4 回			

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
その他参考データ				
ウォーデンス・グラスブ	PHB II 68	クラス特徴	5	無限回
ブラッド・フェーリィ・グレイヴ	宝物庫 II 23	武器アイテム	25	86.21%
ロングトウズ・シフティング	PHB II 10	種族	26	89.66%
サブテレニアン・サヴァイヴァル	サバイバル 21	テーマ	1	3.45%
ステイ・バック	サバイバル 54	汎用 Lv.2	18	69.23%
ベアズ・エンデュアランス	PHB II 72	汎用 Lv.6	2	一日毎
エンター・ザ・クルーシブル	ダンジョン 71	汎用 Lv.10	2	一日毎
ブーツ・オヴ・ザ・マイティ・チャージ	Dragon381-96	脚アイテム	1	一日毎
インナー・ウォームス・アースハイド	PHB II 200	鎧アイテム	2	一日毎

大自然の怒りのマーク使用 計 89 回						同時マーク
1体マーク		2体マーク		3体以上マーク		最大数記録
56	62.92%	23	25.84%	10	11.24%	同時に 5 体

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

リュカオン

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11 L・シフター

ウォーデン

ホード・チャンピオン

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	12	5.48%	0	8	0	1	0	2	0	1
	2	14	6.39%	0	9	0	1	2	2	0	0
	3	12	5.48%	0	6	0	1	0	1	0	4
	4	8	3.65%	0	5	0	1	0	2	0	0
	5	15	6.85%	0	7	0	4	1	1	0	2
	6	8	3.65%	0	5	0	2	0	0	0	1
	7	12	5.48%	0	5	2	1	2	2	0	0
	8	8	3.65%	0	3	0	0	2	1	0	2
	9	10	4.57%	2	3	0	0	4	0	1	0
	10	8	3.65%	1	3	0	0	2	0	2	0
	11	10	4.57%	6	1	1	0	1	0	1	0
	12	8	3.65%	4	1	1	0	1	0	1	0
	13	8	3.65%	1	1	4	0	0	0	2	0
	14	14	6.39%	9	2	1	0	1	0	1	0
	15	19	8.68%	12	0	0	0	5	0	2	0
	16	12	5.48%	3	2	2	0	3	0	2	0
	17	12	5.48%	10	0	1	0	0	0	1	0
	18	7	3.20%	3	0	0	0	3	0	1	0
	19	11	5.02%	6	0	4	0	1	0	0	0
	20	11	5.02%	3	0	3	0	3	0	2	0
防御数合計		219		60	61	19	11	31	11	16	10
被命中率		57.53%		49.59%		63.33%		73.81%		61.54%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	49.59%	121	57	3	0	3	8	0	0
対頑健		75.00%	24	15	3	0	3	0	0	0
対反応		71.05%	38	24	3	0	3	2	1	0
対意志		54.55%	11	5	1	0	1	1	0	0
対AC	無	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	5	0	0	0	0	1	0	0
対反応		100.00%	2	2	0	0	0	0	0	0
対意志		66.67%	15	9	1	0	1	0	0	0
敵からの攻撃 合計		56.94%	216	112	11	0	11	12	1	0
機会攻撃	対移動	36.36%	22	8	0	0	0	1	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	36.36%	22	8	0	0	0	1	0	0
非機会攻撃		59.28%	194	104	11	0	11	11	1	0

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	2	2	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	18	5.49%	9	5.63%	0	0.00%	6	8.57%	3	4.35%
2	16	4.88%	5	3.13%	1	3.45%	7	10.00%	3	4.35%
3	13	3.96%	5	3.13%	1	3.45%	1	1.43%	6	8.70%
4	15	4.57%	5	3.13%	1	3.45%	1	1.43%	8	11.59%
5	21	6.40%	13	8.13%	2	6.90%	5	7.14%	1	1.45%
6	16	4.88%	9	5.63%	1	3.45%	4	5.71%	2	2.90%
7	15	4.57%	6	3.75%	4	13.79%	4	5.71%	1	1.45%
8	12	3.66%	6	3.75%	1	3.45%	3	4.29%	2	2.90%
9	23	7.01%	10	6.25%	2	6.90%	5	7.14%	6	8.70%
10	13	3.96%	7	4.38%	2	6.90%	1	1.43%	3	4.35%
11	12	3.66%	7	4.38%	1	3.45%	1	1.43%	3	4.35%
12	13	3.96%	6	3.75%	1	3.45%	4	5.71%	2	2.90%
13	26	7.93%	16	10.00%	0	0.00%	6	8.57%	4	5.80%
14	17	5.18%	9	5.63%	4	13.79%	3	4.29%	1	1.45%
15	22	6.71%	10	6.25%	5	17.24%	3	4.29%	4	5.80%
16	12	3.66%	3	1.88%	0	0.00%	6	8.57%	3	4.35%
17	13	3.96%	8	5.00%	0	0.00%	2	2.86%	3	4.35%
18	18	5.49%	9	5.63%	1	3.45%	4	5.71%	4	5.80%
19	15	4.57%	4	2.50%	1	3.45%	3	4.29%	7	10.14%
20	18	5.49%	13	8.13%	1	3.45%	1	1.43%	3	4.35%
ロール数合計	328		160		29		70		69	
出目平均値	10.56		10.86		10.69		9.80		10.58	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	1	0.00%	0	0	1	0	0
無双の意志	6	50.00%	3	0	3	0	
危険	2	50.00%	1	0	1	0	
通常	53	43.40%	23	0	30	0	
その他(自力効果)	4	75.00%	3	0	1	0	
その他(他力効果)	4	100.00%	4	0	0	0	
本体ST合計	70	48.57%	34	0	36	0	

第29遭遇までの総括

- ・数字で見ると案外いい割に何となく全体的にパツとしない(笑)?
- ・いやハッキリ言ってかなり良いはずなのだが、他に化け物がいると何だか印象が...
- ・対反応、意志武器攻撃の命中率や対AC攻撃回避率など立派に輝いているが(汗)
- ・やはりコントロール要素での貢献が数字には現れにくいだけか?
- ・大剣機会攻撃導入で接近戦での死角がまた1つ減った...
- ・パーハリやストスク等、企画倒れ疑惑の不良債権も回収のメドが立ちそうで何より
- ・せっかくの伏せSTを高確率で忘れがちなのは要注意 (かなり伏せる頻度が高い)
- ・ST成功率が意外と低いのは、数字に現れているか...
- ・無限回三本柱+新遭遇毎で立ち回りが完結し過ぎで、変身パワーが余る余る
- ・同じくPPも8もあればやたらと余る余る

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

アールジェイ

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

ドワーフ

バトルマインド

エア・オヴ・デルザウン

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	9	5.63%	0	3	0	1	0	3	0	2
2	5	3.13%	0	2	0	0	0	1	0	2
3	5	3.13%	0	2	0	1	0	1	0	1
4	5	3.13%	1	4	0	0	0	0	0	0
5	13	8.13%	1	4	1	1	1	0	2	3
6	9	5.63%	0	3	1	2	1	0	1	1
7	6	3.75%	0	0	0	1	2	0	2	1
8	6	3.75%	0	0	0	0	0	3	2	1
9	10	6.25%	2	1	1	0	2	0	4	0
10	7	4.38%	1	0	0	0	3	0	3	0
11	7	4.38%	1	0	0	0	3	0	3	0
12	6	3.75%	1	0	0	0	2	0	3	0
13	16	10.00%	1	2	2	0	4	0	7	0
14	9	5.63%	2	0	3	0	2	0	2	0
15	10	6.25%	1	0	1	0	4	0	4	0
16	3	1.88%	0	0	0	0	2	0	1	0
17	8	5.00%	3	0	0	0	3	0	2	0
18	9	5.63%	3	0	0	0	2	0	4	0
19	4	2.50%	3	0	0	0	0	0	0	1
20	13	8.13%	6	0	0	0	2	0	4	1
攻撃数合計	160		26	21	9	6	33	8	44	13
命中率	70.00%		55.32%		60.00%		80.49%		77.19%	

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	56.52%	46	20	6	0	6	3	2	0
対頑健		60.00%	15	9	0	0	0	1	0	0
対反応		80.49%	41	31	2	0	2	3	0	0
対意志		77.36%	53	38	3	0	3	2	2	2
敵への攻撃 合計		70.32%	155	98	11	0	11	9	4	2

攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		66.67%	3	1	1	0	1	0	0	0
味方への攻撃 合計		50.00%	4	1	1	0	1	0	0	0

攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0

各遭遇におけるパワー・ポイント未使用数									
残0	残1	残2	残3	残4以上					
10	34.48%	3	10.34%	7	24.14%	1	3.45%	8	27.59%

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
ただ単に近接	フリーアクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
突撃	標準アクション	0		0	0	0	0	0
	フリーアクション	1	100.00%	1	1	1	1	0

無限回パワー名			出典		レベル	その他参考データ		
増幅	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
コンダクティヴ・ディフェンス			サイオニック 61		Lv.1	オマケ発動 計 20 回		
未増幅	標準アクション	29	75.86%	29	22	1	1	2
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
増幅1	標準アクション	2	100.00%	2	2	0	0	0
増幅2	標準アクション	7	85.71%	7	6	0	0	1
一日毎	標準アクション	3	100.00%	3	3	1	1	0
ロードストーン・ルアー			サイオニック 63		Lv.3	味方を一本釣り 計 2 回		
未増幅	標準アクション	19	66.67%	18	12	0	0	1
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
増幅1	標準アクション	29	78.57%	28	22	2	2	1
増幅2	標準アクション	8	100.00%	7	7	1	1	0
一日毎	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
ストーン・スクワイア			PHBⅢ 85		Lv.7			
未増幅	標準アクション	8	62.50%	8	5	0	0	0
	機会攻撃	2	50.00%	2	1	0	0	0
増幅1	標準アクション	3	66.67%	3	2	0	0	0
増幅2	標準アクション	0		0	0	0	0	0
一日毎	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0

攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ			
パーシステント・ハリアー		38.46%	13	5	0	0	3
サイオニック 60	クラス特徴	13	50.00%	目標に接近成功 1 回、使い忘れ 4 回			
カニング・アブダクション		71.43%	7	5	1	0	0
サイオニック 75	遭遇毎 Lv.11	7	77.78%	増幅して使用 1 回			
マインド・スパイク		確定	10	平均被ダメージ 13.30			
PHBⅢ 80	クラス特徴	10	被クリティカル 0 回、最大被ダメージ 26				
アспект・オヴ・エレヴェイテッド・H		100.00%	4	4	1	1	0
PHBⅢ 81	一日毎 Lv.1	4	追加の増幅発動 計 3 回				
アспект・オヴ・リヴィング・ストーン		66.67%	3	2	0	0	0
PHBⅢ 83	一日毎 Lv.5	2	単体に使用 1 回、追加の増幅発動 計 2 回				
アспект・オヴ・ディスエンボディメント		0.00%	1	0	0	0	1
PHBⅢ 85	一日毎 Lv.9	1	追加の増幅発動 計 0 回				

汎用パワー名		出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
その他参考データ					
バトルマインズ・ダイヤモンド		PHBⅢ 80	クラス特徴	76	無限回
増幅で使用計 63 回中、2体をマーク計 37 回、1体もマークせず計 5 回					
ブラート・ステップ		PHBⅢ 80	クラス特徴	11	特技で瞬間移動
ドワーヴン・リジリアンス		墮 208	種族	7	25.00%
フェザー・ステップ		PHBⅢ 82	汎用 Lv.2	7	無限回
エネルギー・トランスフォーメーション		サイオニック 64	汎用 Lv.6	3	一日毎
バトル・アспект		PHBⅢ 86	汎用 Lv.10	2	一日毎
追加の瞬間移動 計 1 回使用					
ブーツ・オヴ・イーガーネス		宝物庫 129	脚アイテム	10	35.71%
カスク・オヴ・タクティクス		宝物庫 141	頭アイテム	3	一日毎
クローク・オヴ・トランスロケーション		宝物庫Ⅱ 65	首アイテム	1	一日毎

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

アールジェイ

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

ドワーフ

バトルマインド

アンパウンド・ノーマッド

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	10	4.29%	0	3	0	0	0	5	0	2
	2	10	4.29%	0	3	0	5	0	1	0	1
	3	15	6.44%	0	3	0	4	0	5	0	3
	4	12	5.15%	0	6	0	2	0	4	0	0
	5	15	6.44%	0	9	0	0	0	5	0	1
	6	8	3.43%	0	3	0	2	0	1	0	2
	7	14	6.01%	0	5	1	3	2	1	0	2
	8	7	3.00%	0	3	0	2	0	0	0	2
	9	17	7.30%	0	7	1	1	4	1	2	1
	10	8	3.43%	0	5	0	0	1	1	0	1
	11	13	5.58%	0	4	1	0	6	0	2	0
	12	11	4.72%	3	2	0	0	3	0	2	1
	13	16	6.87%	3	4	3	1	2	1	2	0
	14	12	5.15%	4	1	2	1	1	0	3	0
	15	9	3.86%	3	3	1	0	1	0	1	0
	16	13	5.58%	5	0	1	0	4	0	3	0
	17	10	4.29%	6	0	0	0	2	0	2	0
	18	11	4.72%	3	1	3	0	2	0	2	0
	19	16	6.87%	8	1	2	0	3	0	2	0
	20	6	2.58%	1	0	2	0	1	0	2	0
防御数合計		233		36	63	17	21	32	25	23	16
被命中率		46.35%		36.36%		44.74%		56.14%		58.97%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	37.11%	97	35	1	0	1	3	0	2
対頑健		44.12%	34	13	2	0	2	0	0	1
対反応		58.18%	55	31	1	0	1	5	0	0
対意志		58.82%	17	9	1	0	1	0	0	0
対AC	無	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		50.00%	4	2	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0
対意志		61.90%	21	12	1	0	1	2	0	0
敵からの攻撃 合計		46.96%	230	102	6	0	6	10	0	3
機会攻撃	対移動	23.08%	13	3	0	0	0	1	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	23.08%	13	3	0	0	0	1	0	0
非機会攻撃		48.39%	217	99	6	0	6	9	0	3

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		0.00%	3	0	0	0	0	0	0	0

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2014/12/11

スレイヤー

恐怖の墓所通算

ロングトウス・シフター

オテギヌ

Lv.11

ケンセイ

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	15	4.08%	12	4.63%	1	3.45%	1	2.04%	1	3.23%
2	12	3.26%	6	2.32%	1	3.45%	2	4.08%	3	9.68%
3	14	3.80%	8	3.09%	2	6.90%	3	6.12%	1	3.23%
4	14	3.80%	9	3.47%	3	10.34%	2	4.08%	0	0.00%
5	23	6.25%	15	5.79%	2	6.90%	4	8.16%	2	6.45%
6	12	3.26%	9	3.47%	1	3.45%	1	2.04%	1	3.23%
7	15	4.08%	11	4.25%	1	3.45%	2	4.08%	1	3.23%
8	15	4.08%	12	4.63%	0	0.00%	3	6.12%	0	0.00%
9	29	7.88%	20	7.72%	3	10.34%	3	6.12%	3	9.68%
10	20	5.43%	13	5.02%	2	6.90%	3	6.12%	2	6.45%
11	20	5.43%	15	5.79%	2	6.90%	1	2.04%	2	6.45%
12	19	5.16%	18	6.95%	0	0.00%	1	2.04%	0	0.00%
13	12	3.26%	10	3.86%	0	0.00%	2	4.08%	0	0.00%
14	15	4.08%	10	3.86%	1	3.45%	4	8.16%	0	0.00%
15	20	5.43%	12	4.63%	3	10.34%	3	6.12%	2	6.45%
16	18	4.89%	10	3.86%	2	6.90%	4	8.16%	2	6.45%
17	22	5.98%	17	6.56%	0	0.00%	1	2.04%	4	12.90%
18	21	5.71%	14	5.41%	1	3.45%	3	6.12%	3	9.68%
19	24	6.52%	18	6.95%	2	6.90%	2	4.08%	2	6.45%
20	28	7.61%	20	7.72%	2	6.90%	4	8.16%	2	6.45%
ロール数合計	368		259		29		49		31	
出目平均値	11.36		11.47		10.34		11.14		11.74	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	1	100.00%	1	0	0	0	0
無双の意志	次から導入！						
危険	2	50.00%	1	0	1	0	
通常	36	63.89%	20	3	12	1	
その他(自力効果)	7	57.14%	3	1	3	0	
その他(他力効果)	3	66.67%	2	0	1	0	
本体ST合計	49	63.27%	27	4	17	1	

第29遭遇までの総括

- ・出目が全体的に良い、本当に良い、異常に良い
- ・対AC攻撃でも良く当たっていたが、対反応近接基礎も更に良く当たる
- ・対意志を除けば被命中率まで低いので、結構無敵超人臭い
- ・決して自発的に味方を攻撃した訳ではないが、味方への命中率100%
- ・ただでは転ばぬ奴で手数が格段に増えたが、その分幻惑が苦手に
- ・リング・オヴ・フューリィで手数が格段に増えたが、その分幻惑が苦手に
- ・イーライのおさがりオヴスピードで幻惑が苦手になる以前に使うの忘れてる
- ・汎用パワーの使用率が低いのは、あまり苦労していないから（1度死んでるけどね）

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	10	3.91%	0	7	0	0	0	3	0	0
2	6	2.34%	0	5	0	0	1	0	0	0
3	8	3.13%	0	4	0	0	2	2	0	0
4	9	3.52%	2	5	0	0	1	1	0	0
5	15	5.86%	5	4	0	0	4	2	0	0
6	9	3.52%	3	4	0	0	1	1	0	0
7	11	4.30%	1	3	0	0	7	0	0	0
8	12	4.69%	5	3	0	0	4	0	0	0
9	20	7.81%	9	3	0	0	8	0	0	0
10	13	5.08%	8	1	0	0	4	0	0	0
11	15	5.86%	9	2	0	0	2	2	0	0
12	18	7.03%	13	0	0	0	5	0	0	0
13	10	3.91%	6	1	0	0	3	0	0	0
14	10	3.91%	7	0	0	0	3	0	0	0
15	12	4.69%	11	0	0	0	1	0	0	0
16	10	3.91%	4	1	0	0	5	0	0	0
17	17	6.64%	14	0	0	0	3	0	0	0
18	14	5.47%	7	0	0	0	7	0	0	0
19	18	7.03%	10	0	0	0	8	0	0	0
20	19	7.42%	12	0	0	0	7	0	0	0
攻撃数合計	256		126	43	0	0	76	11	0	0
命中率		78.91%		74.56%				87.36%		

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	74.23%	163	110	11	0	11	7	5	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		87.36%	87	69	7	0	7	3	2	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		78.80%	250	179	18	0	18	10	7	0
攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
対AC	有	100.00%	3	2	1	0	1	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
味方への攻撃 合計		100.00%	3	2	1	0	1	0	0	0
攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
対AC	有	66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0

各戦闘遭遇におけるパワー・ストライク未使用数							
残3	残2	残1	残0	残3	残2	残1	残0
0	0	0	26	0.00%	0.00%	0.00%	100.00%

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
バランシング・ステップ	元素 49	汎用 Lv.2	5	27.78%
スクエアリング・ゴージ	宝物庫 70	武器アイテム	0	一日毎
ネックレス・オヴ・キーズ	宝物庫 II 67	首アイテム	0	一日毎

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

構え名			出典		遭遇中切替		その他参考データ	
基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
構えに意味無しor構えの効果無し			伝説級からも非突撃バーサーカーズ・チャージが主?					
近接	標準アクション	7	57.14%	7	4	1	1	1
	フリーアクション	40	67.50%	40	27	1	1	3
	機会攻撃	5	100.00%	5	5	1	1	0
	即応アクション	8	50.00%	8	4	0	0	1
突撃	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
遠隔	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
	マイナーアクション	0		0	0	0	0	0
バトル・ラス			墮 147		17		遭遇開始時はコレ	
近接	標準アクション	34	67.65%	34	23	1	1	1
	フリーアクション	34	78.79%	33	26	1	1	2
	機会攻撃	1	100.00%	1	1	0	0	0
	即応アクション	14	85.71%	14	12	3	3	0
突撃	標準アクション	20	90.00%	20	18	0	0	0
	フリーアクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
遠隔	標準アクション	9	62.50%	8	5	1	1	0
	フリーアクション	5	80.00%	5	4	1	1	0
	マイナーアクション	1	0.00%	1	0	0	0	0
デュエリスト・アソールト			墮 147		10			
近接	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
	フリーアクション	5	100.00%	5	5	2	2	0
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
	即応アクション	0		0	0	0	0	0
突撃	標準アクション	11	90.91%	11	10	0	0	0
	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
バーサーカーズ・チャージ			墮 147		10			
突撃	標準アクション	45	86.67%	45	39	3	3	2
	フリーアクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
攻撃パワー名			命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典			使用数	使用率	その他参考データ			
ディシプリンド・カウンター			88.89%	9	8	3	3	0
元素 49	テーマ		9	34.62%				
マスター・ストローク				0	0	0	0	0
PHB 144	遭遇毎	Lv.11	0	0.00%	基本的に基礎攻撃よりも圧倒的に劣る			
トライデント・オヴ・スピード			0.00%	1	0	0	0	0
モル 26	武器アイテム		1	12.50%	上の基礎攻撃のデータにも適用済み			
ハングリー・ゴージ				0	0	0	0	0
宝物庫 II 102	武器アイテム		0	0.00%	上の基礎攻撃のデータにも適用済み			
ストライクボックス			77.78%	9	7	2	2	0
宝物庫 135	手アイテム		9	34.62%	上の基礎攻撃のデータにも適用済み			
リング・オヴ・フューリィ			87.50%	8	7	0	0	0
Dragon366-49	指輪アイテム		4	基礎攻撃のデータに適用済、自然な重傷2回				
汎用パワー名			出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率		
その他参考データ								
ブラッド・フューリィ・ゴージ			宝物庫 II 23	武器アイテム	24	82.76%		
ロングトゥース・シフティング			PHB II 10	種族	25	86.21%		
イグノア・ウィークネス			墮 150	汎用 Lv.6	3	10.71%		
成功率	66.67%		パワーボーナスのお陰で成功 0 回					
クリアヘッドド			墮 150	汎用 Lv.10	4	33.33%		
成功率	50.00%		パワーボーナスのお陰で成功 1 回					



全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	5	3.27%	1	3.03%	0	0.00%	3	6.98%	1	2.00%
2	6	3.92%	0	0.00%	1	3.70%	2	4.65%	3	6.00%
3	7	4.58%	4	12.12%	1	3.70%	0	0.00%	2	4.00%
4	3	1.96%	1	3.03%	1	3.70%	0	0.00%	1	2.00%
5	10	6.54%	1	3.03%	4	14.81%	3	6.98%	2	4.00%
6	8	5.23%	3	9.09%	1	3.70%	1	2.33%	3	6.00%
7	8	5.23%	1	3.03%	2	7.41%	3	6.98%	2	4.00%
8	7	4.58%	1	3.03%	0	0.00%	4	9.30%	2	4.00%
9	18	11.76%	2	6.06%	3	11.11%	4	9.30%	9	18.00%
10	6	3.92%	1	3.03%	1	3.70%	2	4.65%	2	4.00%
11	7	4.58%	2	6.06%	1	3.70%	3	6.98%	1	2.00%
12	7	4.58%	2	6.06%	1	3.70%	2	4.65%	2	4.00%
13	11	7.19%	2	6.06%	1	3.70%	5	11.63%	3	6.00%
14	6	3.92%	0	0.00%	1	3.70%	1	2.33%	4	8.00%
15	9	5.88%	2	6.06%	2	7.41%	3	6.98%	2	4.00%
16	5	3.27%	1	3.03%	0	0.00%	2	4.65%	2	4.00%
17	6	3.92%	1	3.03%	1	3.70%	1	2.33%	3	6.00%
18	8	5.23%	4	12.12%	2	7.41%	1	2.33%	1	2.00%
19	10	6.54%	3	9.09%	2	7.41%	3	6.98%	2	4.00%
20	6	3.92%	1	3.03%	2	7.41%	0	0.00%	3	6.00%
ロール数合計	153		33		27		43		50	
出目平均値	10.73		11.12		11.00		10.28		10.70	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	3	66.67%	2	0	1	0	0
無双の意志	9	44.44%	3	1	5	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	30	56.67%	17	0	12	1	
その他(自力効果)	1	100.00%	0	1	0	0	
その他(他力効果)	0		0	0	0	0	
本体ST合計	43	55.81%	22	2	18	1	

第29遭遇までの総括

- ・伝説級からは特に特技は心衣寄りの仕様に調整
- ・セーブ強化特技を導入したのはLv.9からだ、12からは無くなる(驚)
- ・本当にビックリする程、攻撃ロールを振っていない(笑)
- ・29遭遇目にしてようやく、クリティカルが...
- ・味方にさせた攻撃の命中率はトータルで7割位なので好調
- ・ダイレクトが無限回になって、死角が激減した
- ・各種殴らせパワーの使い分けがハッキリしてきたのも曙光
- ・しかしオテギヌが無力化されただけで、著しくPPが余ってしまうのが難点...

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	1	3.03%	0	0	0	0	0	0	0	1
2	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
3	4	12.12%	0	1	0	1	0	0	0	2
4	1	3.03%	0	1	0	0	0	0	0	0
5	1	3.03%	0	1	0	0	0	0	0	0
6	3	9.09%	0	1	0	2	0	0	0	0
7	1	3.03%	0	1	0	0	0	0	0	0
8	1	3.03%	0	1	0	0	0	0	0	0
9	2	6.06%	1	1	0	0	0	0	0	0
10	1	3.03%	0	1	0	0	0	0	0	0
11	2	6.06%	2	0	0	0	0	0	0	0
12	2	6.06%	0	1	0	0	0	0	1	0
13	2	6.06%	1	1	0	0	0	0	0	0
14	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
15	2	6.06%	1	0	0	0	0	0	1	0
16	1	3.03%	1	0	0	0	0	0	0	0
17	1	3.03%	1	0	0	0	0	0	0	0
18	4	12.12%	3	0	1	0	0	0	0	0
19	3	9.09%	2	0	1	0	0	0	0	0
20	1	3.03%	1	0	0	0	0	0	0	0
攻撃数合計	33		13	10	2	3	0	0	2	3
命中率		51.52%		56.52%		40.00%				40.00%

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	59.09%	22	12	1	0	1	0	3	1
対頑健		40.00%	5	2	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		40.00%	5	2	0	0	0	0	1	0
敵への攻撃 合計		53.13%	32	16	1	0	1	1	3	1

攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
味方への攻撃 合計		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0

攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計				0	0	0	0	0	0	0

各遭遇におけるパワー・ポイント未使用数									
残0		残1		残2		残3		残4以上	
1	3.45%	12	41.38%	0	0.00%	9	31.03%	7	24.14%
リング・オヴ・メンタル・パワー		PHBⅢ	213	指輪アイテム		0		使用率	0.00%
リング・オヴ・メンタル・パワー		PHBⅢ	213	指輪アイテム		0		一日毎	

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
機会攻撃	機会アクション	5	40.00%	5	2	0	0	0
Lv.11 遭遇毎	フリーアクション	1	0.00%	1	0	0	0	0
Lv.5 一日毎	標準アクション	5	60.00%	5	3	0	0	0

無限回パワー名			出典		レベル	その他参考データ		
増幅	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
アイアー・ストライク			PHBⅢ 24		Lv.1	当然、データは味方の攻撃分		
未増幅	標準アクション	9	66.67%	9	6	0	0	0
増幅1	標準アクション	0		0	0	0	0	0
増幅2	標準アクション	66	74.24%	66	49	3	3	2
_intent・レイド・ベア			Dragon395-3		Lv.1	未増幅は近接基礎攻撃		
未増幅	標準アクション	2	50.00%	2	1	0	0	0
	突撃	3	0.00%	2	0	0	0	0
増幅1	標準アクション	0		0	0	0	0	0
増幅2	標準アクション	0		0	0	0	0	0
フォワードシンキング・カット			PHBⅢ 29		Lv.7			
未増幅	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
	突撃	3	100.00%	3	3	0	0	0
増幅1	標準アクション	0		0	0	0	0	0
増幅2	標準アクション	3	100.00%	3	3	1	1	0
	味方の突撃	6	80.00%	5	4	1	1	0

攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ			
ダイレクト・ザ・ストライク		62.50%	24	15	2	2	3
武勇Ⅱ 7	種族特徴	25	無限回	当然、データは味方の攻撃分			
アンティシペーション・タクティクス		66.67%	6	4	0	0	0
PHBⅢ 41	遭遇毎 Lv.11	2	25.00%	味方攻撃も含む、敵攻撃阻止 計1回			
インブランテッド・サジェスチョン		50.00%	2	1	0	0	0
PHBⅢ 25	一日毎 Lv.1	2	追加の攻撃発動計4回中、ヒット計1回				
フェイト・エクステンジ		50.00%	10	5	0	0	0
PHBⅢ 28	一日毎 Lv.5	5	データは味方の攻撃も含む、再チャージ計1回				
フィースト・オヴ・ディスペディア		33.33%	3	1	0	0	1
PHBⅢ 29	一日毎 Lv.9	3	PP回復計12回、諸事情により回復無理計5回				

汎用パワー名		出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
その他参考データ					
アーデント・アラクリティ		PHBⅢ 24	クラス特徴	3	10.71%
マイ・マインド・イズ・マイ・オウン		サバイバル 17	テーマ	0	0.00%
増幅で使用 計0回					
ディメンジョン・スワップ		PHBⅢ 26	汎用 Lv.2	7	25.00%
エスカレイティング・フェーリィ		サイオニック 14	汎用 Lv.6	21	75.00%
1回使用当たりで巻き込めた味方の平均人数				3.57	最大7体巻き込み
タワー・オヴ・アイアン・ウィル		PHBⅢ 30	汎用 Lv.10	1	一日毎
セーブ 計0回、救出率			マイナー維持 計3回		
コントローリング・ハルバード		宝物庫 68	武器アイテム	0	0.00%
クイックシルヴァー・ファインメール		PHBⅢ 198	鎧アイテム	4	14.29%
ヘルム・オヴ・ヒーローズ		PHB 249	頭アイテム	1	一日毎
アミュレット・オヴ・ヴィゴー		宝物庫Ⅱ 63	首アイテム	1	一日毎
小休憩中に味方に貸与1回					
ベルト・オヴ・サクリフェイス		PHB 252	腰アイテム	1	一日毎
小休憩中に味方に貸与1回					

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	3	2.38%	0	1	0	1	0	1	0	0
	2	7	5.56%	0	3	0	2	1	1	0	0
	3	7	5.56%	0	1	0	2	3	0	0	1
	4	8	6.35%	0	1	0	2	1	1	0	3
	5	5	3.97%	0	3	1	1	0	0	0	0
	6	2	1.59%	0	1	0	0	1	0	0	0
	7	8	6.35%	3	0	3	0	1	0	0	1
	8	8	6.35%	4	1	1	0	0	0	0	2
	9	5	3.97%	1	1	0	0	2	0	0	1
	10	9	7.14%	2	1	1	0	2	0	1	2
	11	5	3.97%	2	0	2	0	1	0	0	0
	12	11	8.73%	4	0	1	0	3	0	0	3
	13	4	3.17%	2	0	0	1	1	0	0	0
	14	5	3.97%	2	0	1	0	1	0	1	0
	15	7	5.56%	4	0	3	0	0	0	0	0
	16	4	3.17%	1	0	0	0	3	0	0	0
	17	8	6.35%	4	0	0	0	1	0	3	0
	18	8	6.35%	3	0	0	0	3	0	2	0
	19	1	0.79%	1	0	0	0	0	0	0	0
	20	11	8.73%	4	0	4	0	1	0	2	0
防御数合計		126		37	13	17	9	25	3	9	13
被命中率		69.84%		74.00%		65.38%		89.29%		40.91%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	72.34%	47	30	4	0	4	1	0	1
対頑健		66.67%	21	11	3	0	3	1	0	0
対反応		88.89%	27	23	1	0	1	1	0	0
対意志		14.29%	7	1	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		75.00%	4	2	1	0	1	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		53.33%	15	6	2	0	2	0	0	1
敵からの攻撃 合計		69.67%	122	74	11	0	11	3	0	2
機会攻撃	対移動	80.00%	5	4	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
	小計	83.33%	6	5	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		68.97%	116	69	11	0	11	3	0	2

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		75.00%	4	3	0	0	0	0	0	0

# 木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

タンナイズ

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11 ハマドライアド アーティフィサー

アーケン・アーマラー

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	15	4.52%	8	5.59%	0	0.00%	0	0.00%	7	5.83%
2	24	7.23%	8	5.59%	2	6.90%	5	12.50%	9	7.50%
3	18	5.42%	10	6.99%	1	3.45%	3	7.50%	4	3.33%
4	18	5.42%	7	4.90%	2	6.90%	2	5.00%	7	5.83%
5	16	4.82%	9	6.29%	1	3.45%	3	7.50%	3	2.50%
6	17	5.12%	8	5.59%	1	3.45%	0	0.00%	8	6.67%
7	20	6.02%	13	9.09%	1	3.45%	0	0.00%	6	5.00%
8	12	3.61%	7	4.90%	1	3.45%	2	5.00%	2	1.67%
9	9	2.71%	4	2.80%	0	0.00%	1	2.50%	4	3.33%
10	16	4.82%	8	5.59%	2	6.90%	1	2.50%	5	4.17%
11	18	5.42%	4	2.80%	1	3.45%	3	7.50%	10	8.33%
12	21	6.33%	7	4.90%	2	6.90%	4	10.00%	8	6.67%
13	15	4.52%	7	4.90%	1	3.45%	3	7.50%	4	3.33%
14	14	4.22%	6	4.20%	2	6.90%	0	0.00%	6	5.00%
15	12	3.61%	3	2.10%	2	6.90%	1	2.50%	6	5.00%
16	15	4.52%	4	2.80%	3	10.34%	3	7.50%	5	4.17%
17	20	6.02%	8	5.59%	1	3.45%	5	12.50%	6	5.00%
18	22	6.63%	7	4.90%	3	10.34%	2	5.00%	10	8.33%
19	15	4.52%	8	5.59%	1	3.45%	1	2.50%	5	4.17%
20	15	4.52%	7	4.90%	2	6.90%	1	2.50%	5	4.17%
ロール数合計	332		143		29		40		120	
出目平均値	10.33		9.82		11.90		10.50		10.51	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	3	100.00%	3	0	0	0	0
無双の意志	9	77.78%	6	1	2	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	27	51.85%	14	0	13	0	
その他(自力効果)	1	100.00%	1	0	0	0	
その他(他力効果)	0		0	0	0	0	
本体ST合計	40	62.50%	24	1	15	0	

## 第29遭遇までの総括

- ・伝説級入りのタイミングでキャラクタービルドを行ったが、とりあえず調整は良好
- ・攻撃ロールの出目だけは かなり低い
- ・トウムハンドで事足りると、召喚の出番が全く無くなってしまふ
- ・一日毎アーマーは接触なのが厄介だが、一旦付けたら効果はそれなり
- ・結構敵から狙われて、結構攻撃を喰らっている
- ・しかし、案外シェリーからケアしてもらっていた

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

タンナイス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11 ハマドライアド アーティフィサー

オカルティスト

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	8	5.59%	0	1	0	3	0	4	0	0
2	8	5.59%	0	4	0	3	0	0	0	1
3	10	6.99%	0	1	0	4	0	1	0	4
4	7	4.90%	0	3	0	1	0	3	0	0
5	9	6.29%	0	3	0	2	0	2	0	2
6	8	5.59%	1	2	1	2	1	0	0	1
7	13	9.09%	0	3	3	4	1	0	1	1
8	7	4.90%	0	0	2	2	1	2	0	0
9	4	2.80%	0	0	1	2	1	0	0	0
10	8	5.59%	0	0	2	3	0	2	1	0
11	4	2.80%	0	1	1	1	0	0	0	1
12	7	4.90%	0	0	4	0	1	0	2	0
13	7	4.90%	2	1	1	0	2	0	1	0
14	6	4.20%	2	0	3	0	1	0	0	0
15	3	2.10%	1	0	0	0	1	0	1	0
16	4	2.80%	1	0	2	0	1	0	0	0
17	8	5.59%	3	0	4	0	1	0	0	0
18	7	4.90%	3	0	2	0	1	0	1	0
19	8	5.59%	1	0	4	0	1	0	2	0
20	7	4.90%	1	0	4	0	1	0	1	0
攻撃数合計	143		15	19	34	27	14	14	10	10
命中率		51.05%		44.12%		55.74%		50.00%		50.00%

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	53.85%	26	13	1	0	1	0	1	0
対頑健		56.90%	58	29	4	0	4	3	4	0
対反応		50.00%	28	13	1	0	1	4	2	0
対意志		50.00%	20	9	1	0	1	0	1	0
敵への攻撃 合計		53.79%	132	64	7	0	7	7	8	0

攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方への攻撃 合計		0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0

攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	14.29%	7	1	0	0	0	1	1	0
対頑健		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		22.22%	9	2	0	0	0	1	1	0

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
ただ単に近接	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
突撃	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
機会攻撃	機会アクション	6	0.00%	6	0	0	0	0

攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ			
イセリアル・チル		50.00%	8	4	0	0	2
Dragon381-56	無限回 Lv.1	8		オマケ発動 計 0 回			
サンダリング・アーマー		65.79%	38	25	4	4	2
エベロン 47	無限回 Lv.1	39					
サイン・オヴ・ザ・ゴールデン・ラム			0	0	0	0	0
Dragon420-28	テーマ	0	0.00%	機会アクション発動 最大 0 回			
スパイク・ワイヤー		26.67%	15	4	0	0	1
エベロン 47	遭遇毎 Lv.1	15	57.69%				
オルタード・ラック		41.18%	17	7	1	1	0
エベロン 49	遭遇毎 Lv.3	17	65.38%	オマケボーナス使用 2 回			
ゲイルフォース・インフュージョン		52.94%	17	9	1	1	1
エベロン 50	遭遇毎 Lv.7	6	75.00%	単体に使用 0 回			
ディフェンス・サイフォン		100.00%	3	3	0	0	0
Dragon381-62	遭遇毎 Lv.11	3	37.50%	頑健 2 回、反応 1 回、意志 0 回			
スモークパウダー・デトネーション		50.00%	2	1	0	0	0
Dragon403-6	一日毎 Lv.5	2		味方の基礎攻撃 2 回、命中率 100.00%			
スタティック・シェル		66.67%	6	4	0	0	0
Dragon381-58	一日毎 Lv.9	2		自分に使用 0 回、単体に対して攻撃 2 回			

召喚パワー名		出典		パワータイプ	パワー使用数	死亡		
行動	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1	その他データ
オウビーディエント・サーヴァント				エベロン 48	一日毎 Lv.1	2		1
標準	4	100.00%	4	4	0	0	0	遠隔 0 回
機会	0		0	0	0	0	0	T開始 5 回
フリー	0		0	0	0	0	0	シェリーの効果
ヒーリング・フィギュリン				エベロン 51	汎用 Lv.10	0		0
		味方がマイナー 0 回、内ST計 0 回、マイナーで治療 0 回						
フリー	0		0	0	0	0	0	シェリーの効果

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
その他参考データ				
ハマドライアド・アスペクト	妖精 28	種族	2	7.14%
魔法的な美しさ 1 回 木の姿 1 回				
スウィフト・メンダー	エベロン 48	汎用 Lv.2	9	32.14%
救出率 77.78% 機会攻撃で強制終了 1 回				
エネルギー・コンヴァージョン	Dragon381-58	汎用 Lv.6	3	37.50%
メイジ・ハンド	PHB 62	特技	71	無限回
主な用途はトウム練達で戦術的優位！ 遭遇中にマイナー維持 計 17 回				
エルヴン・バトル・アーマー	PHB 226	鎧アイテム	4	14.29%

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

タンナイス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11 ハマドライアド アーティフィサー アークン・アーマラー

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	3	3.57%	0	2	0	0	0	1	0	0
	2	6	7.14%	0	1	0	3	0	0	0	2
	3	3	3.57%	0	2	0	0	0	0	0	1
	4	6	7.14%	0	2	1	0	0	1	0	2
	5	2	2.38%	0	0	0	0	0	1	0	1
	6	2	2.38%	0	0	0	0	1	1	0	0
	7	3	3.57%	1	1	1	0	0	0	0	0
	8	3	3.57%	0	0	1	0	1	0	0	1
	9	2	2.38%	0	0	0	0	1	0	0	1
	10	3	3.57%	1	0	0	0	0	0	2	0
	11	10	11.90%	2	3	2	0	0	0	3	0
	12	8	9.52%	5	0	0	0	1	0	2	0
	13	3	3.57%	1	0	0	0	0	0	1	1
	14	4	4.76%	3	0	0	0	1	0	0	0
	15	7	8.33%	2	0	2	0	1	0	2	0
	16	2	2.38%	0	0	0	0	2	0	0	0
	17	5	5.95%	0	0	2	0	3	0	0	0
	18	4	4.76%	0	0	1	0	2	0	1	0
	19	5	5.95%	2	0	1	0	2	0	0	0
	20	3	3.57%	1	0	1	0	0	0	1	0
防御数合計		84		18	11	12	3	15	4	12	9
被命中率		67.86%		62.07%		80.00%		78.95%		57.14%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	62.07%	29	17	1	0	1	2	0	0
対頑健		78.57%	14	10	1	0	1	0	0	0
対反応		77.78%	18	14	0	0	0	1	0	0
対意志		63.64%	11	6	1	0	1	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		55.56%	9	5	0	0	0	0	0	1
敵からの攻撃 合計		68.67%	83	54	3	0	3	3	0	1
機会攻撃	対移動	50.00%	2	1	0	0	0	1	0	0
	対パワー	50.00%	4	2	0	0	0	0	0	0
	小計	50.00%	6	3	0	0	0	1	0	0
非機会攻撃		70.13%	77	51	3	0	3	2	0	1

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応				0	0	0	0	0	0	0
対意志		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0

召喚への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	3	37.50%	0	1	0	1	0	1	0	0
	3	1	12.50%	0	0	0	1	0	0	0	0
	4	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	5	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	6	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	7	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	8	1	12.50%	1	0	0	0	0	0	0	0
	9	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	10	1	12.50%	1	0	0	0	0	0	0	0
	11	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	12	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	13	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	14	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	15	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	16	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	17	1	12.50%	1	0	0	0	0	0	0	0
	18	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	19	1	12.50%	1	0	0	0	0	0	0	0
	20	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
防御数合計		8		4	1	0	2	0	1	0	0
被命中率		50.00%		80.00%		0.00%		0.00%			

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	80.00%	5	4	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
召喚への攻撃	合計	50.00%	8	4	0	0	0	0	0	0

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
召喚への攻撃	合計		0	0	0	0	0	0	0	0

召喚各種ST	ST 回数	成功率	成功		失敗	
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい
危険	0		0	0	0	0
通常	0		0	0	0	0
その他	0		0	0	0	0
召喚ST合計	0		0	0	0	0

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	21	5.33%	16	5.78%	0	0.00%	1	5.00%	4	5.88%
2	21	5.33%	14	5.05%	3	10.34%	0	0.00%	4	5.88%
3	21	5.33%	14	5.05%	2	6.90%	2	10.00%	3	4.41%
4	13	3.30%	11	3.97%	1	3.45%	1	5.00%	0	0.00%
5	19	4.82%	11	3.97%	3	10.34%	2	10.00%	3	4.41%
6	20	5.08%	15	5.42%	1	3.45%	1	5.00%	3	4.41%
7	19	4.82%	15	5.42%	0	0.00%	0	0.00%	4	5.88%
8	27	6.85%	22	7.94%	1	3.45%	0	0.00%	4	5.88%
9	20	5.08%	15	5.42%	1	3.45%	2	10.00%	2	2.94%
10	23	5.84%	17	6.14%	1	3.45%	1	5.00%	4	5.88%
11	23	5.84%	13	4.69%	3	10.34%	1	5.00%	6	8.82%
12	11	2.79%	8	2.89%	2	6.90%	0	0.00%	1	1.47%
13	20	5.08%	13	4.69%	0	0.00%	3	15.00%	4	5.88%
14	18	4.57%	14	5.05%	0	0.00%	1	5.00%	3	4.41%
15	19	4.82%	14	5.05%	0	0.00%	0	0.00%	5	7.35%
16	21	5.33%	13	4.69%	1	3.45%	1	5.00%	6	8.82%
17	16	4.06%	11	3.97%	2	6.90%	0	0.00%	3	4.41%
18	18	4.57%	12	4.33%	2	6.90%	1	5.00%	3	4.41%
19	25	6.35%	18	6.50%	2	6.90%	1	5.00%	4	5.88%
20	19	4.82%	11	3.97%	4	13.79%	2	10.00%	2	2.94%
ロール数合計	394		277		29		20		68	
出目平均値	10.46		10.28		11.21		10.60		10.82	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	0		0	0	0	0	0
無双の意志	0		0	0	0	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	17	47.06%	8	0	9	0	
その他(自力効果)	2	100.00%	2	0	0	0	
その他(他力効果)	1	100.00%	1	0	0	0	
本体ST合計	20	55.00%	11	0	9	0	

第29遭遇までの総括

- ・伝説級入りのタイミングでキャラクタービルドを行ったが、調整はかなり良好
- ・色々と手数が格段に増えたので、かなりオテギヌとは異なる味わいになって好感触
- ・伝説級からダメージもコントロール要素も本当に強化された
- ・攻撃ロールの出目平均値は低い部類だが、まだ誤差の範囲内
- ・でもやっぱり出目1は多い部類
- ・伝説級APの効果で(ついでに味方も)微妙な出目でのヒットが本当に増えた
- ・微妙な出目でヒットしていない分、対反応の命中率が他と比べて残念
- ・味方への攻撃は本当に良く当てる、当たるではなく当てる
- ・あまり攻撃されていないので、即応パワーの活躍の余地が少ない
- ・無双の意志を抜いた途端、需要が急増したのは御愛嬌

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	16	5.78%	0	0	0	6	0	8	0	2
2	14	5.05%	0	0	1	3	0	8	0	2
3	14	5.05%	0	0	3	6	0	4	0	1
4	11	3.97%	0	0	1	5	0	5	0	0
5	11	3.97%	0	0	1	4	1	4	0	1
6	15	5.42%	0	0	4	1	3	5	0	2
7	15	5.42%	0	0	4	1	1	9	0	0
8	22	7.94%	0	0	5	1	6	5	4	1
9	15	5.42%	0	0	4	0	6	2	2	1
10	17	6.14%	0	0	8	1	4	1	1	2
11	13	4.69%	0	1	6	0	4	0	2	0
12	8	2.89%	0	0	3	0	3	0	1	1
13	13	4.69%	0	0	7	0	3	1	2	0
14	14	5.05%	0	0	9	1	4	0	0	0
15	14	5.05%	0	0	3	0	6	0	5	0
16	13	4.69%	0	0	6	0	6	0	1	0
17	11	3.97%	0	0	3	0	4	0	4	0
18	12	4.33%	0	0	3	0	5	0	4	0
19	18	6.50%	0	0	5	0	10	0	3	0
20	11	3.97%	0	0	5	0	3	0	3	0
攻撃数合計	277		0	1	81	29	69	52	32	13
命中率	65.70%		0.00%		73.64%		57.02%		71.11%	

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	0.00%	1	0	0	0	0	0	1	0
対頑健		72.90%	107	73	5	0	5	6	2	0
対反応		55.45%	110	58	3	0	3	7	1	0
対意志		72.09%	43	28	3	0	3	2	2	0
敵への攻撃 合計		65.13%	261	159	11	0	11	15	6	0

攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
対反応		66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	2	1	0	0	0	0	1	0
味方への攻撃 合計		75.00%	8	6	0	0	0	0	1	0

攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		75.00%	8	6	0	0	0	1	1	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		75.00%	8	6	0	0	0	1	1	0

渾沌の炸裂 適用出目	ロール数	ST有無	ST成功率
奇数	59	50.43%	ST有 2 100.00%
偶数	58	49.57%	

# 木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2014/12/11

# 恐怖の墓所通算

ソーサラー

デーモンスキン・アデプト

# イーライ

トレジャーハンター

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
ただ単に近接	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
突撃	フリーアクション	0		0	0	0	0	0
機会攻撃	機会アクション	1	0.00%	1	0	0	0	0
アシッド・オーブ	標準アクション	42	64.29%	42	27	2	2	3
	フリーアクション	11	36.36%	11	4	0	0	2
ドラゴン・フロスト	標準アクション	3	33.33%	3	1	0	0	0
	フリーアクション	5	100.00%	5	5	0	0	0

攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ			
<b>ワールウィンド</b>		75.00%	12	9	1	1	0
秘術 61	遭遇毎 Lv.1	6	75.00%	単体に使用 2 回、味方巻込 0 回			
<b>スワリング・スターズ</b>		75.00%	12	9	1	1	1
PHB II 106	遭遇毎 Lv.3	6	75.00%	単体に使用 1 回、味方巻込 0 回			
<b>サンダー・ボム</b>		62.22%	45	28	2	2	3
秘術 64	遭遇毎 Lv.7	20	76.92%	単体に使用 6 回、味方巻込 1 回			
<b>デーモンソウル・ボルツ</b>		82.61%	23	19	0	0	0
PHB II 115	遭遇毎 Lv.11	8	100.00%	単体に使用 6 回			
<b>ハウリング・テンペスト</b>		100.00%	5	5	0	0	0
秘術 62	一日毎 Lv.1	2		味方巻込0回、マイナー維持3回、オマケ発動6回			
<b>スラズ・ギャンビット</b>		100.00%	2	2	0	0	0
秘術 63	一日毎 Lv.5	2					
<b>ハウリング・ハリケーン</b>		78.57%	14	11	2	2	2
秘術 66	一日毎 Lv.9	5		味方巻込 2 回、マイナー維持計 10 回			

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
その他参考データ				
<b>セカンド・チャンス</b>	PHB 46	種族	5	17.86%
クリティカルをキャンセル 2 回、味方の攻撃に対して使用 2 回、回避成功率 20.00%				
トレジャー・センス	ダンジョン 28	テーマ	0	一日毎
<b>スペイシャル・トリップ</b>	秘術 62	汎用 Lv.2	6	50.00%
<b>スウィフト・エスケープ</b>	PHB II 108	汎用 Lv.6	1	12.50%
<b>イグザーション</b>	ダンジョン 28	汎用 Lv.10	0	0.00%
インサイシヴ・ダガー	宝物庫 II 15	武器アイテム	2	一日毎
ローブ・オヴ・コンティンジェンシィ	宝物庫 54	鎧アイテム	1	一日毎

荒ぶる魂ダメージ種別内訳									
酸	冷気	火	力場	電撃	死霊	毒	精神	光輝	雷鳴
1	1	0	1	0	1	2	1	0	0
14.29%	14.29%	0.00%	14.29%	0.00%	14.29%	28.57%	14.29%	0.00%	0.00%
選択式抵抗ダメージ種別内訳									
酸	冷気	火	力場	電撃	死霊	毒	精神	光輝	雷鳴
0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	2	5	6.94%	1	2	0	1	0	0	0	1
	3	4	5.56%	0	2	1	1	0	0	0	0
	4	2	2.78%	0	1	0	0	0	1	0	0
	5	5	6.94%	0	1	1	0	0	2	0	1
	6	4	5.56%	0	2	0	0	0	0	0	2
	7	3	4.17%	1	0	1	0	0	0	0	1
	8	6	8.33%	1	1	2	0	0	1	1	0
	9	5	6.94%	1	1	1	0	0	0	1	1
	10	3	4.17%	1	0	0	0	1	0	1	0
	11	4	5.56%	3	0	0	0	0	0	1	0
	12	2	2.78%	0	1	1	0	0	0	0	0
	13	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	14	5	6.94%	3	1	0	0	0	0	1	0
	15	5	6.94%	2	0	1	0	0	0	2	0
	16	1	1.39%	0	0	0	0	1	0	0	0
	17	7	9.72%	3	0	3	0	0	0	1	0
	18	3	4.17%	2	0	0	0	0	0	1	0
	19	6	8.33%	3	0	1	0	1	0	1	0
	20	2	2.78%	1	0	0	0	0	0	1	0
防御数合計		72		22	12	12	2	3	4	11	6
被命中率		66.67%		64.71%		85.71%		42.86%		64.71%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	65.63%	32	21	0	0	0	0	3	1
対頑健		91.67%	12	11	0	0	0	0	0	0
対反応		42.86%	7	3	0	0	0	0	0	0
対意志		40.00%	5	2	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		70.00%	10	7	0	0	0	0	0	0
敵からの攻撃 合計		66.18%	68	45	0	0	0	0	3	1
機会攻撃	対移動	0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0
	対パワー	66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
	小計	40.00%	5	2	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		68.25%	63	43	0	0	0	0	3	1

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	50.00%	2	0	1	0	1	0	1	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	2	1	1	0	1	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		75.00%	4	1	2	0	2	0	1	0

# 木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

スミス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

デーヴァ

インヴォーカー

アダプト・オヴ・ウィスパース

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	17	3.66%	12	3.93%	0	0.00%	1	3.23%	4	4.04%
2	28	6.03%	20	6.56%	2	6.90%	3	9.68%	3	3.03%
3	26	5.60%	13	4.26%	3	10.34%	1	3.23%	9	9.09%
4	21	4.53%	12	3.93%	1	3.45%	2	6.45%	6	6.06%
5	15	3.23%	10	3.28%	0	0.00%	2	6.45%	3	3.03%
6	24	5.17%	16	5.25%	1	3.45%	1	3.23%	6	6.06%
7	18	3.88%	15	4.92%	1	3.45%	0	0.00%	2	2.02%
8	31	6.68%	18	5.90%	1	3.45%	1	3.23%	11	11.11%
9	25	5.39%	15	4.92%	1	3.45%	1	3.23%	8	8.08%
10	21	4.53%	16	5.25%	2	6.90%	0	0.00%	3	3.03%
11	30	6.47%	20	6.56%	0	0.00%	4	12.90%	6	6.06%
12	25	5.39%	18	5.90%	1	3.45%	1	3.23%	5	5.05%
13	18	3.88%	16	5.25%	0	0.00%	1	3.23%	1	1.01%
14	25	5.39%	17	5.57%	3	10.34%	3	9.68%	2	2.02%
15	23	4.96%	14	4.59%	2	6.90%	1	3.23%	6	6.06%
16	25	5.39%	16	5.25%	3	10.34%	1	3.23%	5	5.05%
17	20	4.31%	15	4.92%	1	3.45%	1	3.23%	3	3.03%
18	23	4.96%	15	4.92%	0	0.00%	2	6.45%	6	6.06%
19	24	5.17%	15	4.92%	4	13.79%	3	9.68%	2	2.02%
20	25	5.39%	12	3.93%	3	10.34%	2	6.45%	8	8.08%
ロール数合計	464		305		29		31		99	
出目平均値	10.63		10.58		12.14		11.06		10.20	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗		死亡ST ロール20以上
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい	
死亡	0		0	0	0	0	0
無双の意志	7	71.43%	5	0	2	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	19	52.63%	10	0	9	0	
その他(自力効果)	0		0	0	0	0	
その他(他力効果)	0		0	0	0	0	
本体ST合計	26	57.69%	15	0	11	0	

## 第29遭遇までの総括

- ・伝説級入りのタイミングでキャラクタービルドを行ったが、とりあえず調整は良好
- ・出目20が少ない訳ではない、クリティカルヒットが少ないだけだ(笑)
- ・APでの範囲拡大もあり、攻撃ロールの数の圧倒的多さは流石
- ・対ACを除けばいずれも命中率が7割あるので、かなり高い部類
- ・自分&イーライの伝説級AP効果のお陰か、微妙な出目ででのヒットも多い
- ・各種召喚、創造パワーも相応に活躍しているので順調
- ・しかし、味方(っていうかイーライ)に撃破される事が増えた
- ・両手が完全に塞がっているので、フラスクを使用する余裕は無くなった
- ・対頑健の被命中率のみ、かなり高いのが印象的

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

スミス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

デーヴァ

インヴォーカー

モートボーン

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	全攻撃判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	攻撃数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	12	3.93%	0	0	0	3	0	6	0	3
2	20	6.56%	0	0	0	5	2	8	1	4
3	13	4.26%	0	0	1	3	2	7	0	0
4	12	3.93%	0	0	0	5	1	4	1	1
5	10	3.28%	0	0	0	3	2	5	0	0
6	16	5.25%	0	0	4	3	5	4	0	0
7	15	4.92%	0	0	2	1	5	6	1	0
8	18	5.90%	0	0	4	0	9	2	3	0
9	15	4.92%	0	1	2	0	9	2	1	0
10	16	5.25%	0	0	8	0	7	0	1	0
11	20	6.56%	0	0	6	0	9	1	4	0
12	18	5.90%	0	0	4	0	11	0	3	0
13	16	5.25%	0	1	5	0	7	1	2	0
14	17	5.57%	0	0	6	0	9	0	2	0
15	14	4.59%	0	0	3	0	8	0	3	0
16	16	5.25%	0	0	2	0	11	0	3	0
17	15	4.92%	0	0	4	0	9	0	2	0
18	15	4.92%	0	0	6	0	8	0	1	0
19	15	4.92%	1	0	8	0	5	0	1	0
20	12	3.93%	0	0	5	0	6	0	1	0
攻撃数合計	305		1	2	70	23	125	46	30	8
命中率		74.10%		33.33%		75.27%		73.10%		78.95%

攻撃ロールを伴う 敵への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	33.33%	3	1	0	0	0	0	1	0
対頑健		74.07%	81	56	4	0	4	2	0	0
対反応		73.46%	162	113	6	0	6	5	2	0
対意志		78.95%	38	29	1	0	1	3	0	0
対頑健	無	75.00%	8	6	0	0	0	1	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		73.97%	292	205	11	0	11	11	3	0

攻撃ロールを伴う 味方への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		50.00%	2	1	0	0	0	1	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
味方への攻撃 合計		50.00%	2	1	0	0	0	1	0	0

攻撃ロールを伴う その他への攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス出目		即応で 回避
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	4	3	1	0	1	0	0	0
対反応		71.43%	7	5	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		81.82%	11	8	1	0	1	0	0	0

※個別パワーに関してのみ、味方への攻撃は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象とする)

基礎攻撃	アクションタイプ	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1	
ただ単に近接	フリーアクション	1	0.00%	1	0	0	0	0	
突撃	フリーアクション	0		0	0	0	0	0	
機会攻撃	機会アクション	2	50.00%	2	1	0	0	0	
攻撃パワー名		命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1		
出典	パワータイプ	使用数	使用率	その他参考データ					
ハンド・オヴ・レイディアンス		74.24%	66	49	3	3	1		
信仰 30	無限回 Lv.1	26	単体に使用 計 3 回						
マントル・オヴ・ジ・インフィデル		66.67%	6	4	0	0	1		
信仰 30	無限回 Lv.1	6							
リビューク・アンデッド		80.95%	21	17	1	1	0		
PHB II 50	クラス特徴	7	26.92%	単体に使用 1 回					
サンダー・オヴ・ジャッジメント		62.96%	54	34	3	3	1		
PHB II 51	遭遇毎 Lv.1	22	84.62%	単体に使用 4 回					
ファイアーズ・オヴ・ジャッジメント		83.33%	18	15	1	1	0		
Dragon383-33	遭遇毎 Lv.3	7	87.50%	単体に使用 1回、重傷味方巻込 5回					
タイド・オヴ・ザ・ファースト・ストーム		71.43%	21	15	0	0	1		
信仰 35	遭遇毎 Lv.7	7	87.50%	単体に使用 1 回					
アドモニシング・ウィスパール		81.82%	11	9	0	0	2		
信仰 44	遭遇毎 Lv.11	4	50.00%	単体に使用 1回、重傷味方隣接 1回					
ウィンド・スタッフ		75.00%	8	6	0	0	1		
モル 25	装具アイテム	6	33.33%	単体に使用 5 回					
ブレード・オヴ・ヴェンジャンス		58.82%	17	10	0	0	2		
PHB II 54	一日毎 Lv.5	5							
召喚及び類似パワー名				出典	パワータイプ	パワー使用数	死亡		
行動	使用数	命中率	攻撃数	ヒット	クリティカル	出目20	出目1	その他データ	
エンジェリック・プロテクター				PHB II 52	一日毎 Lv.1	3		1	
標準	2	100.00%	2	2	0	0	0		
機会	0		0	0	0	0	0		
フリー	0		0	0	0	0	0	シェリーの効果	
サモン・ブレード・エンジェル				PHB II 55	一日毎 Lv.9	5		3	
マイナー	7	85.71%	7	6	0	0	0		
機会	1	100.00%	1	1	0	0	0		
フリー	0		0	0	0	0	0	シェリーの効果	
サモン・フレイム・ゼファー				元素 58	テーマ	8		3	
標準	4	50.00%	6	3	0	0	0	味方巻込 0	
フリー	0		0	0	0	0	0	シェリーの効果	
フラスク・オヴ・ザ・ヴェイルド・ホード				モル 86	アイテム	4		4	
標準	3	66.67%	3	2	0	0	0	自爆巻込	
機会	1	100.00%	1	1	0	0	0	敵 4、味方 1	
フリー	1		0	0	0	0	0	シェリーの効果	
汎用パワー名		出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率				
その他参考データ									
プリザーヴァーズ・リビューク		PHB II 50	クラス特徴	4	15.38%				
メモリー・オヴ・ア・サウザンド・L		PHB II 12	種族	12	41.38%				
使用時の判定 成功率		75.00%							
ディヴァイン・コール		PHB II 52	汎用 Lv.2	13	46.43%				
アストラル・ステップ		PHB II 54	汎用 Lv.6	5	一日毎				
エレメンタル・マイン		元素 59	汎用 Lv.10	8	66.67%				
発動率 87.50%		敵を巻き込み 15 体、味方を巻き込み 2 体							
ドワーヴン・チェインメール		宝物庫 141	鎧アイテム	1	一日毎				
小休憩中に味方に貸与 0 回									
ヴァイパー・ベルト		宝物庫 141	腰アイテム	1	一日毎				
ブローチ・オヴ・シールドイング		宝物庫 II 65	首アイテム	2	一日毎				
ウィンド・スタッフ		モル 25	装具アイテム	11	無限回				

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

スミス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

デーヴァ

インヴォーカー アデプト・オヴ・ウィスパース

本体への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	1	1.33%	0	1	0	0	0	0	0	0
	2	4	5.33%	0	1	0	0	0	0	0	3
	3	5	6.67%	0	2	0	0	0	2	0	1
	4	5	6.67%	0	4	0	0	0	0	0	1
	5	2	2.67%	0	0	0	1	0	1	0	0
	6	9	12.00%	0	3	4	0	0	1	0	1
	7	5	6.67%	0	0	0	1	0	1	0	3
	8	4	5.33%	2	1	1	0	0	0	0	0
	9	5	6.67%	0	2	1	0	1	0	0	1
	10	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
	11	3	4.00%	0	0	0	0	1	0	1	1
	12	2	2.67%	1	0	0	0	0	0	1	0
	13	4	5.33%	0	0	1	0	0	0	2	1
	14	3	4.00%	0	0	0	0	2	0	1	0
	15	3	4.00%	0	0	1	0	1	0	1	0
	16	2	2.67%	1	0	1	0	0	0	0	0
	17	4	5.33%	2	0	2	0	0	0	0	0
	18	1	1.33%	1	0	0	0	0	0	0	0
	19	7	9.33%	2	0	1	0	1	0	3	0
	20	6	8.00%	1	0	2	0	0	0	3	0
防御数合計		75		10	14	14	2	6	5	12	12
被命中率		56.00%		41.67%		87.50%		54.55%		50.00%	

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	43.48%	23	9	1	0	1	1	0	0
対頑健		92.31%	13	10	2	0	2	0	0	0
対反応		55.56%	9	5	0	0	0	0	0	0
対意志		41.67%	12	3	2	0	2	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		58.33%	12	6	1	0	1	0	0	2
敵からの攻撃 合計		57.53%	73	36	6	0	6	1	0	2
機会攻撃	対移動	75.00%	4	3	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
	小計	80.00%	5	4	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		55.88%	68	32	6	0	6	1	0	2

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
味方からの攻撃 合計		0.00%	2	0	0	0	0	0	0	0

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

スミス

2013/9/12 ~ 2014/12/11

Lv.11

デーヴァ

インヴォーカー

モートボーン

召喚への攻撃 (判定結果使用分のみ)	全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
	防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目 1	2	4.35%	0	0	0	0	0	2	0	0
2	1	2.17%	0	1	0	0	0	0	0	0
3	2	4.35%	0	1	0	0	0	1	0	0
4	6	13.04%	0	5	0	1	0	0	0	0
5	1	2.17%	0	1	0	0	0	0	0	0
6	1	2.17%	1	0	0	0	0	0	0	0
7	3	6.52%	0	0	1	0	0	1	0	1
8	5	10.87%	2	1	1	0	0	0	1	0
9	4	8.70%	0	0	1	0	2	0	1	0
10	3	6.52%	1	0	2	0	0	0	0	0
11	1	2.17%	0	0	0	0	0	0	1	0
12	2	4.35%	0	0	0	0	2	0	0	0
13	3	6.52%	2	0	1	0	0	0	0	0
14	1	2.17%	1	0	0	0	0	0	0	0
15	3	6.52%	1	0	1	0	1	0	0	0
16	2	4.35%	1	0	1	0	0	0	0	0
17	2	4.35%	0	0	0	0	2	0	0	0
18	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
19	2	4.35%	1	0	1	0	0	0	0	0
20	2	4.35%	1	0	1	0	0	0	0	0
防御数合計	46		11	9	10	1	7	4	3	1
被命中率		67.39%		55.00%		90.91%		63.64%		75.00%

攻撃ルールを伴う 敵からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	55.00%	20	10	1	0	1	0	0	0
対頑健		85.71%	7	5	1	0	1	0	0	0
対反応		66.67%	9	6	0	0	0	1	0	0
対意志		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対AC	無	100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	2	2	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
召喚への攻撃 合計		65.85%	41	25	2	0	2	1	0	0

攻撃ルールを伴う 味方からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	2	2	0	0	0	0	0	0
対反応		50.00%	2	1	0	0	0	1	0	0
対意志		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対AC	無	100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
召喚への攻撃 合計		80.00%	5	4	0	0	0	1	0	0

召喚各種ST	ST 回数	成功率	成功		失敗	
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい
危険	0		0	0	0	0
通常	5	80.00%	3	1	1	0
その他	0		0	0	0	0
召喚ST合計	5	80.00%	3	1	1	0

2013/9/12 ~ 2014/12/11

全D20ロール (あらゆる全てを含む)	全D20		攻撃		イニシアチブ		S	T	その他	
	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率	ロール	確率
出目 1	49	3.81%	39	3.75%	8	4.10%	1	3.03%	1	5.00%
2	76	5.91%	62	5.97%	9	4.62%	2	6.06%	3	15.00%
3	70	5.44%	55	5.29%	11	5.64%	3	9.09%	1	5.00%
4	67	5.21%	58	5.58%	8	4.10%	1	3.03%	0	0.00%
5	62	4.82%	52	5.00%	9	4.62%	0	0.00%	1	5.00%
6	52	4.04%	43	4.14%	8	4.10%	1	3.03%	0	0.00%
7	64	4.97%	56	5.39%	3	1.54%	4	12.12%	1	5.00%
8	64	4.97%	52	5.00%	10	5.13%	1	3.03%	1	5.00%
9	76	5.91%	62	5.97%	11	5.64%	3	9.09%	0	0.00%
10	54	4.20%	43	4.14%	6	3.08%	2	6.06%	3	15.00%
11	61	4.74%	53	5.10%	6	3.08%	1	3.03%	1	5.00%
12	72	5.59%	58	5.58%	14	7.18%	0	0.00%	0	0.00%
13	57	4.43%	42	4.04%	12	6.15%	2	6.06%	1	5.00%
14	72	5.59%	58	5.58%	12	6.15%	0	0.00%	2	10.00%
15	79	6.14%	62	5.97%	15	7.69%	1	3.03%	1	5.00%
16	50	3.89%	41	3.95%	5	2.56%	3	9.09%	1	5.00%
17	76	5.91%	54	5.20%	19	9.74%	3	9.09%	0	0.00%
18	50	3.89%	36	3.46%	11	5.64%	3	9.09%	0	0.00%
19	73	5.67%	62	5.97%	9	4.62%	1	3.03%	1	5.00%
20	63	4.90%	51	4.91%	9	4.62%	1	3.03%	2	10.00%
ロール数合計	1287		1039		195		33		20	
出目平均値	10.56		10.45		11.17		10.64		10.10	

本体各種ST	ST回数	成功率	成功		失敗	
			普通	ボーナスのおかげ	普通	ペナルティのせい
危険	18	61.11%	9	2	7	0
通常	13	61.54%	6	2	5	0
その他(自力効果)	2	100.00%	2	0	0	0
その他(他力効果)	0		0	0	0	0
本体ST合計	33	63.64%	17	4	12	0

第29遭遇までの総括

- ・STにかつてのようなキレは見られないが、ドーピング効果込みで成功率はそれなり
- ・出目10以上でも結構ハズしている割に命中率も思ったよりは低く無い
- ・フレンドリーファイアはバンバン当たっているのも御約束
- ・遭遇によって出目が極端に偏るって言うか、GMの体調に左右されている？
- ・シナリオによっては出目よりもGM側のプレイ難易度が遭遇の難易度を大きく左右していた



2013/9/12 ~ 2014/12/11

GM側への攻撃 (判定結果使用分のみ)		全防御判定		対AC		対頑健		対反応		対意志	
		防御数	確率	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	63	4.47%	0	19	0	13	0	23	0	8
	2	63	4.47%	0	21	1	11	3	17	1	9
	3	65	4.61%	0	20	4	14	4	15	0	8
	4	55	3.90%	3	23	1	11	2	13	1	1
	5	74	5.25%	8	25	3	10	8	13	2	5
	6	72	5.11%	6	16	10	12	11	12	1	4
	7	75	5.32%	7	16	9	7	16	14	4	2
	8	79	5.61%	10	12	12	3	20	12	8	2
	9	76	5.39%	17	8	9	3	26	5	7	1
	10	70	4.97%	15	5	18	4	18	3	6	1
	11	68	4.83%	17	5	13	1	19	3	9	1
	12	80	5.68%	28	5	12	0	24	0	10	1
	13	75	5.32%	17	7	16	0	21	2	12	0
	14	72	5.11%	24	1	22	1	20	0	4	0
	15	62	4.40%	22	1	7	0	18	1	13	0
	16	60	4.26%	18	1	11	0	25	0	5	0
	17	81	5.75%	40	0	12	0	21	0	8	0
	18	70	4.97%	24	0	13	0	23	0	10	0
	19	82	5.82%	31	0	17	0	27	0	6	1
	20	67	4.76%	25	0	14	0	19	0	8	1
防御数合計		1409		312	185	204	90	325	133	115	45
被命中率		67.85%		62.78%		69.39%		70.96%		71.88%	

攻撃ルールを伴う PC側からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	62.24%	474	271	24	0	24	18	1	0
対頑健		69.26%	283	182	14	0	14	12	0	0
対反応		70.77%	455	303	19	0	19	23	0	0
対意志		71.88%	160	107	8	0	8	8	2	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		75.00%	8	6	0	0	0	1	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC側からの攻撃 合計		67.68%	1380	869	65	0	65	62	3	0
機会攻撃	対移動	46.30%	54	22	3	0	3	2	0	0
	対パワー	90.00%	10	8	1	0	1	0	0	0
	小計	53.13%	64	30	4	0	4	2	0	0
非機会攻撃		68.39%	1316	839	61	0	61	60	3	0

攻撃ルールを伴う GM側からの攻撃	ヒット時 ダメージ	命中率	攻撃数	ヒット出目		クリティカル出目		ミス 出目1	即応で回避	
				19以下	20	19以下	20		自力	他力
対AC	有	73.91%	23	16	1	0	1	1	0	0
対頑健		66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
GM側からの攻撃 合計		75.86%	29	21	1	0	1	1	0	0

攻撃ロール (判定結果使用分のみ)	リュカオン		アールジェイ		オテギヌ		シェリー		タンナイズ		イーライ		スミス		GM		
	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	
出目	1	0	7	0	9	0	10	0	1	0	8	0	16	0	12	0	39
	2	0	9	0	5	1	5	0	0	0	8	1	13	3	17	4	58
	3	0	12	0	5	2	6	0	4	0	10	3	11	3	10	4	51
	4	0	10	1	4	3	6	0	1	0	7	1	10	2	10	3	55
	5	3	12	5	8	9	6	0	1	0	9	2	9	2	8	6	46
	6	2	9	3	6	4	5	0	3	3	5	7	8	9	7	8	35
	7	5	10	4	2	8	3	0	1	5	8	5	10	8	7	25	31
	8	5	8	2	4	9	3	0	1	3	4	15	7	16	2	26	26
	9	7	5	9	1	17	3	1	1	2	2	12	3	12	3	35	27
	10	7	2	7	0	12	1	0	1	3	5	13	4	16	0	28	15
	11	6	1	7	0	11	4	2	0	1	3	12	1	19	1	41	11
	12	14	4	6	0	18	0	1	1	7	0	7	1	18	0	48	10
	13	9	1	14	2	9	1	1	1	6	1	12	1	14	2	32	10
	14	12	1	9	0	10	0	0	0	6	0	13	1	17	0	53	5
	15	6	2	10	0	12	0	2	0	3	0	14	0	14	0	59	3
	16	12	0	3	0	9	1	1	0	4	0	13	0	16	0	38	2
	17	19	0	8	0	17	0	1	0	8	0	11	0	15	0	54	0
	18	8	0	9	0	14	0	4	0	7	0	12	0	15	0	35	1
	19	15	0	3	1	18	0	3	0	8	0	18	0	15	0	61	1
	20	5	0	12	1	19	0	1	0	7	0	11	0	12	0	50	0
攻撃数合計		135	93	112	48	202	54	17	16	73	70	182	95	226	79	610	426
出目平均値		10.61		10.86		11.52		11.12		9.82		10.28		10.58		10.44	
命中率		59.21%		70.00%		78.91%		51.52%		51.05%		65.70%		74.10%		58.88%	
クリティカルヒット		5		12		19		1		7		11		12		50	
だけど固定ダメージのみ		0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	4	8.00%
超勿体無いオーバーキル		0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	8.33%	0	0.00%
元々ダメージ皆無		0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	7	14.00%
雑魚に対して		0	0.00%	1	8.33%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	4	36.36%	0	0.00%	0	0.00%
味方に対して		0	0.00%	1	8.33%	1	5.26%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	2.00%
PCの敵(雑魚)を始末		7		6		5		2		0		12		31		0	
PCの敵(非雑魚)にトドメ		20		13		29		2		11		21		18		2	
PCの敵じゃないNPC屠り		0		0		0		0		0		3		0		9	

※敵じゃないNPCにはプレイヤーの召喚、創造物を含むって言うか、ほとんどソレ(笑)

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン 恐怖の墓所通算

2013/9/12 ~ 2014/12/11

各人への全攻撃 (判定結果使用分のみ)		リュカオン		アールジェイ		オテギヌ		シユリー		タンナイズ		イーライ		スミス		GM(参考)	
		ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス	ヒット	ミス
出目	1	0	12	0	10	0	8	0	3	0	3	0	0	0	1	0	63
	2	2	12	0	10	0	11	1	6	0	6	1	4	0	4	5	58
	3	0	12	0	15	0	7	3	4	0	3	1	3	0	5	8	57
	4	0	8	0	12	1	10	1	7	1	5	0	2	0	5	7	48
	5	1	14	0	15	3	4	1	4	0	2	1	4	0	2	21	53
	6	0	8	0	8	1	7	1	1	1	1	0	4	4	5	28	44
	7	4	8	3	11	5	4	7	1	2	1	2	1	0	5	36	39
	8	2	6	0	7	5	5	5	3	2	1	4	2	3	1	50	29
	9	7	3	7	10	9	7	3	2	1	1	3	2	2	3	59	17
	10	5	3	1	7	7	2	6	3	3	0	3	0	0	0	57	13
	11	9	1	9	4	4	2	5	0	7	3	4	0	2	1	58	10
	12	7	1	8	3	9	2	8	3	8	0	1	1	2	0	74	6
	13	7	1	10	6	3	0	3	1	2	1	0	0	3	1	66	9
	14	12	2	10	2	11	0	5	0	4	0	4	1	3	0	70	2
	15	19	0	6	3	10	0	7	0	7	0	5	0	3	0	60	2
	16	10	2	13	0	3	0	4	0	2	0	1	0	2	0	59	1
	17	12	0	10	0	3	0	8	0	5	0	7	0	4	0	81	0
	18	7	0	10	1	1	0	8	0	4	0	3	0	1	0	70	0
	19	11	0	15	1	12	0	1	0	5	0	6	0	7	0	81	1
	20	11	0	6	0	10	0	11	0	3	0	2	0	6	0	66	1
防御数合計		126	93	108	125	97	69	88	38	57	27	48	24	42	33	956	453
出目平均値		10.46		10.38		9.89		10.79		10.87		10.82		10.49		10.69	
被命中率		57.53%		46.35%		58.43%		69.84%		67.86%		66.67%		56.00%		67.85%	
クリティカルヒット		11		6		10		11		3		2		6		65	
元々ダメージ皆無		1	9.09%	1	16.67%	1	10.00%	3	27.27%	0	0.00%	0	0.00%	1	16.67%	0	0.00%
味方から		0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	100.00%	0	0.00%	1	1.54%
機会攻撃		22		13		6		6		6		5		5		64	
対移動		22	100.00%	13	100.00%	4	66.67%	5	83.33%	2	33.33%	2	40.00%	4	80.00%	54	84.38%
対パワー		0	0.00%	0	0.00%	2	33.33%	1	16.67%	4	66.67%	3	60.00%	1	20.00%	10	15.63%
被命中率		36.36%		23.08%		50.00%		83.33%		50.00%		40.00%		80.00%		53.13%	
味方からの攻撃		3		3		0		4		1		4		2		29	
被命中率		100.00%		0.00%				75.00%		0.00%		75.00%		0.00%		75.86%	

各ST出目 (判定結果使用分のみ)	リュカオン		アールジェイ		オテギヌ		シユリー		タンナイズ		イーライ		スミス		GM	
	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗	成功	失敗
出目 1	0	2	0	6	0	1	0	3	0	0	0	1	0	0	0	1
2	0	6	0	7	0	2	0	2	0	5	0	0	0	3	0	2
3	0	4	0	1	0	3	0	0	0	3	0	2	0	1	1	2
4	0	4	0	1	0	2	0	0	0	2	0	1	0	2	0	1
5	0	3	0	5	0	4	0	3	0	3	0	2	0	2	0	0
6	1	3	0	4	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
7	0	0	0	4	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	1	3
8	0	1	0	3	1	2	1	3	1	1	0	0	0	1	0	1
9	0	1	0	5	3	0	1	3	0	1	0	2	0	1	2	1
10	1	1	1	0	3	0	2	0	1	0	1	0	0	0	2	0
11	1	0	1	0	0	1	3	0	3	0	1	0	3	0	1	0
12	6	0	4	0	1	0	2	0	4	0	0	0	1	0	0	0
13	1	0	6	0	2	0	5	0	3	0	3	0	0	0	2	0
14	3	0	3	0	4	0	0	1	0	0	1	0	3	0	0	0
15	4	0	3	0	3	0	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0
16	5	0	6	0	4	0	2	0	3	0	1	0	1	0	3	0
17	4	0	2	0	1	0	1	0	5	0	0	0	1	0	3	0
18	1	0	4	0	3	0	1	0	2	0	1	0	2	0	3	0
19	1	0	3	0	2	0	3	0	1	0	1	0	2	0	1	0
20	4	0	1	0	4	0	0	0	1	0	2	0	1	0	1	0
ST数合計	32	25	34	36	31	18	24	19	25	15	11	9	15	11	21	12
出目平均値	10.19		9.80		11.14		10.28		10.50		10.60		10.73		10.64	
成功率	56.14%		48.57%		63.27%		55.81%		62.50%		55.00%		57.69%		63.64%	

一般論としてSTの失敗数が多い程、STのトータル回数が多くなりがちであるはず。  
 STへのボーナスがどの程度有効か、ある程度の参考に。  
 この時点のPCで無双の意志を持たないのは、オテギヌ、イーライの2人。

おまけデータ集①

	各パワー等の効果を 味方からもらった あるいは自分に使った回数							
	リュカオン	アールジェイ	オテギヌ	シェリー	タンナイズ	イーライ	スミス	NPC
遭遇中に アーデント・サージ	3	8	10	5	3	0	1	0
遭遇中に キュアラティヴ・アドミクスチャー	1	2	3	4	5	3	2	0
遭遇中に シールディング・エリクサー	0	1	0	0	0	0	0	0
遭遇中に レジスティヴ・フォーミュラ	1	1	0	0	0	0	0	0
自分専用ではない一日毎回復パワー	0	2	1	1	0	2	0	0
底力	8	7	1	3	0	2	2	無理!
回復用のポーション	0	0	0	0	0	0	0	0
シェリーから一時的HP	14	15	15	無理!	16	9	8	6
タンナイズから一時的HP	7	6	12	5	0	3	7	0
リュカオンから一時的HP	無理!	2	0	3	1	0	1	1
指揮役の効果によるセーブ	1	4	3	1	1	1	0	0

	その他 細かいデータ							
	リュカオン	アールジェイ	オテギヌ	シェリー	タンナイズ	イーライ	スミス	NPC
回復用のポーションを味方に飲ませる	0	0	0	0	0	0	0	無理!
治療判定	0	1	0	0	0	0	0	0
治療判定成功率		100.00%						
朦朧	1	1	2	2	1	1	1	0
HPが1以上だけど気絶	0	0	0	0	0	0	0	0
石化	0	0	0	0	0	0	0	0
病気	0	0	0	0	0	0	0	
HPが0以下で気絶	4	1	2	4	1	1	0	
死亡セーブ	3	1	1	3	3	0	0	
死亡セーブ失敗率	33.33%	100.00%	0.00%	33.33%	0.00%			
死亡ST ロール20以上達成!	0	0	0	0	0	0	0	
死亡!	0	1	1	1	0	0	0	
封呪作成用に回復力供与	1	21	3	4	2	2	4	
秘術強化 エネルギー付与	0	0	2	1		0	0	
秘術強化 エネルギー増強	0	1	4	0	無理!	7	1	

おまけデータ集②

戦闘中に 各キャラクターが各ラウンドに行えた 主なアクションの内訳

集計対象 大前提として、PCが攻撃すべき対象が場に存在しないラウンドのアクションは全てノーカウント

- ①自分のターンに標準アクションを費やして行ったアクション (ただし待機そのものは除く)
- ②待機から実際に行ったアクション
- ③幻惑中に1つだけしか行えなかったアクション
- ④APで得た追加アクション、及びクラス特徴等の事情により行うAPを使った特殊なアクション
- ⑤気絶や石化、朦朧など自分のターンにアクションが出来なかった時 (まとめて行動不能とカウント)
- ⑥標準アクションを費やしてアクションを全く行わなかった時 (お休みとカウント)
- ⑦自分のターンの途中で幻惑等してしまい、標準アクションが行えなかった時 (まとめてお休みとカウント)
- ⑧待機や遅延をしたまま ラウンドが一周してしまった時 (これもまとめてお休みとカウント)
- ⑨支配状態等、自分のターンが無駄になる効果は基本的にカウントする方針で

	リュカオン		アールジェイ		オテギヌ		シェリー		タンナイズ		イーライ		スミス	
	回数	確率	回数	確率	回数	確率	回数	確率	回数	確率	回数	確率	回数	確率
自分で 近接・単発攻撃	88	56.41%	123	77.36%	118	78.15%	17	11.72%	3	2.00%	0	0.00%	0	0.00%
自分で 非近接・単発攻撃	1	0.64%	1	0.63%	7	4.64%	無理!		102	68.00%	79	52.32%	34	22.22%
自分で 複数回攻撃	31	19.87%	2	1.26%	無理!		無理!		9	6.00%	59	39.07%	75	49.02%
召喚が 単発攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		5	3.33%	無理!		4	2.61%
召喚が 複数回攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		3	1.96%
仲間が 攻撃するだけ	無理!		無理!		無理!		100	68.97%	無理!		無理!		無理!	
仲間と一緒に 攻撃するぜ	無理!		無理!		無理!		8	5.52%	2	1.33%	無理!		無理!	
底力	8	5.13%	マイナーでやる		1	0.66%	3	2.07%	0	0.00%	2	1.32%	2	1.31%
防御専念	1	0.64%	5	3.14%	1	0.66%	1	0.69%	2	1.33%	1	0.66%	1	0.65%
技能判定	6	3.85%	2	1.26%	5	3.31%	3	2.07%	14	9.33%	5	3.31%	6	3.92%
その他 標準アクション	0	0.00%	3	1.89%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	19	12.42%
移動アクション	11	7.05%	13	8.18%	8	5.30%	4	2.76%	6	4.00%	3	1.99%	7	4.58%
マイナーアクション	0	0.00%	2	1.26%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.65%
AP必須の特殊過ぎるアクション	0	0.00%	3	1.89%	2	1.32%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
お休み	5	3.21%	2	1.26%	4	2.65%	4	2.76%	3	2.00%	1	0.66%	1	0.65%
行動不能	4	2.56%	3	1.89%	4	2.65%	4	2.76%	3	2.00%	1	0.66%	0	0.00%
支配状態(笑)	1	0.64%	0	0.00%	1	0.66%	1	0.69%	1	0.67%	0	0.00%	0	0.00%
計	156	100.00%	159	100.00%	151	100.00%	145	100.00%	150	100.00%	151	100.00%	153	100.00%