

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	24	3.92%	9	2.97%	3	7.89%	2	2.15%	10	5.59%
2	39	6.36%	17	5.61%	3	7.89%	9	9.68%	10	5.59%
3	31	5.06%	16	5.28%	1	2.63%	5	5.38%	9	5.03%
4	34	5.55%	14	4.62%	1	2.63%	6	6.45%	13	7.26%
5	32	5.22%	20	6.60%	3	7.89%	4	4.30%	5	2.79%
6	30	4.89%	13	4.29%	1	2.63%	8	8.60%	8	4.47%
7	33	5.38%	22	7.26%	0	0.00%	1	1.08%	10	5.59%
8	33	5.38%	18	5.94%	3	7.89%	2	2.15%	10	5.59%
9	28	4.57%	14	4.62%	1	2.63%	3	3.23%	10	5.59%
10	24	3.92%	11	3.63%	2	5.26%	2	2.15%	9	5.03%
11	27	4.40%	8	2.64%	2	5.26%	4	4.30%	13	7.26%
12	45	7.34%	25	8.25%	3	7.89%	8	8.60%	9	5.03%
13	23	3.75%	14	4.62%	2	5.26%	3	3.23%	4	2.23%
14	30	4.89%	18	5.94%	3	7.89%	4	4.30%	5	2.79%
15	38	6.20%	11	3.63%	4	10.53%	9	9.68%	14	7.82%
16	31	5.06%	16	5.28%	1	2.63%	5	5.38%	9	5.03%
17	34	5.55%	20	6.60%	1	2.63%	6	6.45%	7	3.91%
18	26	4.24%	11	3.63%	0	0.00%	3	3.23%	12	6.70%
19	30	4.89%	19	6.27%	2	5.26%	2	2.15%	7	3.91%
20	21	3.43%	7	2.31%	2	5.26%	7	7.53%	5	2.79%
ロール数合計	613		303		38		93		179	
出目平均値	10.30		10.37		10.18		10.55		10.09	

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	17	35.29%	6	0	11	0	
危険	2	50.00%	1	0	1	0	
通常	20	45.00%	9	0	10	1	
その他(自力効果)	41	78.05%	30	2	9	0	
その他(他力効果)	10	40.00%	4	0	6	0	
本体ST合計	93	58.06%	52	2	38	1	

第39遭遇までの総括

- ・数字だけ見るとセーブ以外、全体的にまアまアでパツとしない？
- ・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、むしろ頑張って回避している
- ・諸々の事情で、機会攻撃を誘発させた数が相当多い
- ・とりあえず今のところ、味方(主にイーライ)からの被命中率は相当高い
- ・セーブ出目20の数は多いが、出目20の数はトータルでは少ない
- ・命の水とは対照的に、無双の意志でのセーブ失敗率が何故か高い
- ・使い勝手の良いパワーが多いのと対照的に、一日毎の変身がイマイチ活用できていない
- ・せっかくの一か八かの長柄武器だが、今のところ成果無しで残念・・・

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 ~ 2015/4/29

Lv.13 L・シフター

ウォーデン

ディーブ・デルヴァー

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	3.01%	0	7	0	2	0	0	0	0
2	17	5.69%	0	14	0	2	0	1	0	0
3	16	5.35%	0	16	0	0	0	0	0	0
4	14	4.68%	0	13	0	1	0	0	0	0
5	19	6.35%	2	16	1	0	0	0	0	0
6	13	4.35%	3	7	0	1	0	2	0	0
7	21	7.02%	8	11	0	2	0	0	0	0
8	18	6.02%	6	10	2	0	0	0	0	0
9	14	4.68%	7	3	1	1	1	1	0	0
10	10	3.34%	6	3	1	0	0	0	0	0
11	8	2.68%	6	1	0	0	1	0	0	0
12	25	8.36%	19	4	1	0	1	0	0	0
13	14	4.68%	10	1	1	0	2	0	0	0
14	17	5.69%	15	1	0	0	1	0	0	0
15	11	3.68%	8	1	1	0	0	1	0	0
16	16	5.35%	15	0	1	0	0	0	0	0
17	20	6.69%	18	0	1	0	1	0	0	0
18	11	3.68%	9	0	2	0	0	0	0	0
19	19	6.35%	17	0	0	0	2	0	0	0
20	7	2.34%	7	0	0	0	0	0	0	0
攻撃数合計	299		156	108	12	9	9	5	0	0
命中率	59.20%		59.09%		57.14%		64.29%			

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	59.16%	262	148	7	0	7	7	11	0
対頑健		57.14%	21	12	0	0	0	2	0	0
対反応		64.29%	14	9	0	0	0	0	1	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		59.26%	297	169	7	0	7	9	12	0

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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	50.00%	2	1	0	0	0	0	0	1
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
PC側への攻撃 合計		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	1

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

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2015/4/29

恐怖の墓所通算

ウォーデン ホード・チャンピオン

リュカオン

ディーブ・デルヴァー

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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	標準アクション	1	100.00%	1	1	0	0	0
	フリーアクション	17	52.94%	17	9	2	2	0
突撃	標準アクション	31	61.29%	31	19	2	2	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	24	50.00%	22	11	0	0	2
一か八か長柄	機会アクション	3	0.00%	2	0	0	0	0
戦士の勘働	即応アクション	8	62.50%	8	5	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		52.63%	19	10	0	0	1	
原始 10	無限回 Lv.1	19						
ウォーデンス・ランジ (非突撃)		60.00%	5	3	0	0	0	
Dragon379-46	無限回 Lv.1	5	突撃から使用 6 回分は上記突撃欄にて反映					
ウォーデンス・フューリィ		73.33%	15	11	0	0	1	
PHB II 68	クラス特徴	15	揺さぶる枝 起動 2 回					
プレシング・アタック		57.69%	26	15	0	0	0	
原始 13	遭遇毎 Lv.3	26	76.47%	シフト中に辻マーク 7 回				
ガーディアンズ・パウンス		68.42%	19	13	0	0	0	
原始 15	遭遇毎 Lv.7	19	55.88%					
ゼラス・ストライク		65.38%	26	17	1	1	0	
PHB II 83	遭遇毎 Lv.11	15	93.75%	対複数使用 2 回、対重傷攻撃 17 回				
ストームハウラーズ・ストライク		16.67%	6	1	0	0	0	
原始 17	遭遇毎 Lv.13	3	100.00%	単体に使用 1 回、オマケ発動 0 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	4	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		37.50%	8	3	0	0	0	
PHB II 71	一日毎 Lv.5	8						
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	6	オマケダメージ発動 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				
ウォーデンス・グラスブ	PHB II 68	クラス特徴	7	無限回
ブラッド・フューリィ・グレイヴ	宝物庫 II 23	武器アイテム	31	83.78%
ロングトゥース・シフティング	PHB II 10	種族	33	89.19%
サブテレニアン・サヴァイヴァル	サバイバル 21	テーマ	2	5.41%
ステイ・バック	サバイバル 54	汎用 Lv.2	22	64.71%
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	4	一日毎
インペチュアス・ストライド	PHB II 83	汎用 Lv.12	4	50.00%
1回使用当たりで誘発した機会攻撃の平均数			1.25	最大 2 回誘発
ブーツ・オヴ・ザ・マイティ・チャージ	Dragon381-96	脚アイテム	3	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	4	一日毎

大自然の怒りのマーク使用 計 112 回					
1体マーク		2体マーク		3体以上マーク	
73	65.18%	28	25.00%	11	9.82%
					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 ~ 2015/4/29

Lv.13 L・シフター

ウォーデン

ホーンド・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	16	5.11%	0	8	0	1	0	4	0	3
	2	20	6.39%	0	12	0	1	3	3	0	1
	3	18	5.75%	0	8	0	2	1	2	0	5
	4	15	4.79%	0	7	0	2	0	4	0	2
	5	20	6.39%	0	7	0	6	2	3	0	2
	6	14	4.47%	0	7	0	3	2	0	0	2
	7	17	5.43%	0	6	2	3	4	2	0	0
	8	13	4.15%	0	5	0	0	3	1	0	4
	9	16	5.11%	3	4	0	0	5	1	2	1
	10	12	3.83%	2	3	0	0	2	0	2	3
	11	15	4.79%	7	2	3	0	1	0	1	1
	12	14	4.47%	5	1	2	0	5	0	1	0
	13	13	4.15%	4	1	6	0	0	0	2	0
	14	17	5.43%	9	2	2	0	3	0	1	0
	15	23	7.35%	13	0	2	0	5	0	3	0
	16	14	4.47%	4	2	2	0	4	0	2	0
	17	17	5.43%	12	0	1	0	1	0	3	0
	18	11	3.51%	5	0	0	0	5	0	1	0
	19	15	4.79%	8	0	4	0	2	0	1	0
	20	13	4.15%	3	0	3	0	3	0	4	0
防御数合計		313		75	75	27	18	51	20	23	24
被命中率		56.23%		50.00%		60.00%		71.83%		48.94%	

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	50.00%	150	72	3	0	3	8	0	0
対頑健		68.75%	32	19	3	0	3	0	0	0
対反応		68.75%	64	41	3	0	3	4	1	0
対意志		34.48%	29	8	2	0	2	3	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		30.00%	10	3	0	0	0	1	0	0
対反応		100.00%	4	4	0	0	0	0	0	0
対意志		72.22%	18	11	2	0	2	0	0	0
敵からの攻撃 合計		55.70%	307	158	13	0	13	16	1	0
機会攻撃	対移動	34.29%	35	12	0	0	0	1	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	34.29%	35	12	0	0	0	1	0	0
非機会攻撃		58.46%	272	146	13	0	13	15	1	0

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		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%	3	3	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
PC側からの攻撃 合計		83.33%	6	5	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	24	5.14%	10	4.83%	0	0.00%	6	6.67%	8	6.06%
2	26	5.57%	10	4.83%	1	2.63%	7	7.78%	8	6.06%
3	23	4.93%	7	3.38%	2	5.26%	2	2.22%	12	9.09%
4	20	4.28%	6	2.90%	2	5.26%	2	2.22%	10	7.58%
5	26	5.57%	14	6.76%	4	10.53%	5	5.56%	3	2.27%
6	20	4.28%	10	4.83%	1	2.63%	6	6.67%	3	2.27%
7	22	4.71%	8	3.86%	6	15.79%	5	5.56%	3	2.27%
8	21	4.50%	12	5.80%	1	2.63%	3	3.33%	5	3.79%
9	31	6.64%	13	6.28%	2	5.26%	5	5.56%	11	8.33%
10	20	4.28%	9	4.35%	2	5.26%	2	2.22%	7	5.30%
11	18	3.85%	7	3.38%	1	2.63%	5	5.56%	5	3.79%
12	21	4.50%	9	4.35%	2	5.26%	5	5.56%	5	3.79%
13	36	7.71%	20	9.66%	0	0.00%	9	10.00%	7	5.30%
14	23	4.93%	11	5.31%	5	13.16%	4	4.44%	3	2.27%
15	28	6.00%	13	6.28%	6	15.79%	4	4.44%	5	3.79%
16	15	3.21%	5	2.42%	0	0.00%	6	6.67%	4	3.03%
17	20	4.28%	11	5.31%	0	0.00%	2	2.22%	7	5.30%
18	26	5.57%	11	5.31%	1	2.63%	5	5.56%	9	6.82%
19	24	5.14%	7	3.38%	1	2.63%	6	6.67%	10	7.58%
20	23	4.93%	14	6.76%	1	2.63%	1	1.11%	7	5.30%
ロール数合計	467		207		38		90		132	
出目平均値	10.49		10.80		10.05		10.23		10.31	

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	11	63.64%	7	0	4	0	
危険	2	50.00%	1	0	1	0	
通常	68	50.00%	34	0	34	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	90	54.44%	49	0	41	0	

第39遭遇までの総括

- ・数字で見ると攻撃ロールがいい割に、全体的にロールは平均的でパツとしない(笑)?
- ・他に化物がいると何だか印象が薄くなってしまいが、命中率は相当高い、本当に高い
- ・対ACに限らず攻撃回避率もトータルで相当優秀
- ・コントロール要素での貢献が数字には現れにくい、場を制御する能力は相当なモノ
- ・インテレクト・スナップ導入以降、大剣機会攻撃の凶悪さが際立つ
- ・RJの行動のパターン化が進んだ結果、対意志攻撃の使用頻度激増...
- ・無限回三本柱+伝説の道遭遇毎で立ち回りが完結し過ぎて、変身パワーが余る余る
- ・同じくPPも9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 ~ 2015/4/29

Lv.13

ドワーフ

バトルマインド トランセンドント・オーダー

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	4.83%	0	4	0	1	0	3	0	2
2	10	4.83%	1	2	0	0	1	1	0	5
3	7	3.38%	0	3	0	1	0	1	0	2
4	6	2.90%	1	4	1	0	0	0	0	0
5	14	6.76%	1	4	1	1	1	0	2	4
6	10	4.83%	1	3	1	2	1	0	1	1
7	8	3.86%	0	0	0	1	3	0	3	1
8	12	5.80%	0	0	0	0	1	3	5	3
9	13	6.28%	2	1	1	0	2	0	7	0
10	9	4.35%	1	0	0	0	3	0	5	0
11	7	3.38%	1	0	0	0	3	0	3	0
12	9	4.35%	3	0	0	0	2	0	4	0
13	20	9.66%	1	2	2	0	4	0	11	0
14	11	5.31%	2	0	3	0	2	0	4	0
15	13	6.28%	1	0	3	0	4	0	5	0
16	5	2.42%	0	0	1	0	2	0	2	0
17	11	5.31%	3	0	0	0	4	0	4	0
18	11	5.31%	4	0	0	0	2	0	5	0
19	7	3.38%	3	0	1	0	1	0	1	1
20	14	6.76%	7	0	0	0	2	0	4	1
攻撃数合計	207		32	23	14	6	38	8	66	20
命中率		72.46%		58.18%		70.00%		82.61%		76.74%

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	59.26%	54	25	7	0	7	4	2	0
対頑健		70.00%	20	14	0	0	0	1	0	0
対反応		82.61%	46	36	2	0	2	3	0	0
対意志		76.54%	81	59	3	0	3	2	2	2
敵への攻撃 合計		72.64%	201	134	12	0	12	10	4	2

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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		75.00%	4	2	1	0	1	0	0	0
PC側への攻撃 合計		60.00%	5	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
				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	27.03%	3	8.11%	9	24.32%	2	5.41%	13	35.14%

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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 23 回			
未増幅	標準アクション	32	78.13%	32	25	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	8	87.50%	8	7	0	0	1
一日毎	標準アクション	4	100.00%	4	4	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	25	75.00%	24	18	0	0	1
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
増幅1	標準アクション	39	78.38%	37	29	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
インテレクト・スナップ		サイオニック 67		Lv.13	味方がセーブ 計 0 回			
未増幅	標準アクション	10	75.00%	8	6	0	0	0
	機会攻撃	3	66.67%	3	2	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	2	0.00%	2	0	0	0	0
一日毎	標準アクション	0		0	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				
パーシステント・ハリヤー		43.75%	16	7	1	1	4	
サイオニック 60	クラス特徴	16	47.06%	目標に接近成功 1 回、使い忘れ 5 回				
カニング・アブダクション		70.00%	10	7	1	0	0	
サイオニック 75	遭遇毎 Lv.11	11	64.71%	増幅して使用 2 回				
マインド・スパイク		確定	15	平均被ダメージ 15.13				
PHBⅢ 80	クラス特徴	15	被クリティカル 1 回、最大被ダメージ 26					
アスペクト・オヴ・エレヴェイテッド・H		100.00%	5	5	1	1	0	
PHBⅢ 81	一日毎 Lv.1	5	追加の増幅発動 計 3 回					
アクセラレイティング・ストライク		100.00%	1	1	0	0	0	
サイオニック 62	一日毎 Lv.5	1						
アスペクト・オヴ・ディスエンボディメント		66.67%	3	2	0	0	1	
PHBⅢ 85	一日毎 Lv.9	3	追加の増幅発動 計 1 回					
汎用パワー名		出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率			
バトルマインズ・ダイヤモンド		PHBⅢ 80	クラス特徴	86	無限回			
増幅で使用計 73 回中、2体をマーク計 39 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	12	特技で瞬間移動			
ドワーヴン・レジリアンス		墮 208	種族	9	25.00%			
フェザー・ステップ		PHBⅢ 82	汎用 Lv.2	21	無限回			
エナジー・トランスフォーメーション		サイオニック 64	汎用 Lv.6	4	一日毎			
バトル・アスペクト		PHBⅢ 86	汎用 Lv.10	3	一日毎			
追加の瞬間移動 計 1 回使用								
ワン・ハンドレッド・ドアーズ		サイオニック 75	汎用 Lv.12	1	一日毎			
ブーツ・オヴ・イーガーネス		宝物庫 129	脚アイテム	11	30.56%			
カスク・オヴ・タクティクス		宝物庫 141	頭アイテム	5	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	2	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 ~ 2015/4/29

Lv.13

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	13	4.13%	0	4	0	1	0	6	0	2
	2	16	5.08%	0	3	0	6	0	2	0	5
	3	21	6.67%	0	5	0	4	0	6	0	6
	4	14	4.44%	0	7	0	2	0	5	0	0
	5	17	5.40%	0	9	0	1	0	6	0	1
	6	12	3.81%	1	3	0	3	1	1	0	3
	7	15	4.76%	0	6	1	3	2	1	0	2
	8	13	4.13%	0	6	0	3	0	1	0	3
	9	19	6.03%	0	7	1	2	5	1	2	1
	10	13	4.13%	0	5	0	1	2	1	0	4
	11	20	6.35%	1	6	1	0	8	0	3	1
	12	17	5.40%	3	4	0	0	5	0	3	2
	13	19	6.03%	3	5	4	1	2	1	3	0
	14	18	5.71%	6	1	2	1	2	0	6	0
	15	12	3.81%	4	3	1	0	2	0	2	0
	16	17	5.40%	6	0	3	0	4	0	4	0
	17	15	4.76%	9	0	2	0	2	0	2	0
	18	15	4.76%	3	1	4	0	4	0	3	0
	19	18	5.71%	9	1	2	0	3	0	3	0
	20	11	3.49%	4	0	2	0	1	0	4	0
防御数合計		315		49	76	23	28	43	31	35	30
被命中率		47.62%		39.20%		45.10%		58.11%		53.85%	

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	39.84%	123	45	4	0	4	4	0	2
対頑健		41.46%	41	15	2	0	2	0	0	1
対反応		59.15%	71	41	1	0	1	6	0	0
対意志		50.00%	34	14	3	0	3	0	0	0
対AC	無	60.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		60.00%	10	6	0	0	0	1	0	0
対反応		33.33%	3	1	0	0	0	0	0	0
対意志		60.00%	30	17	1	0	1	2	0	0
敵からの攻撃 合計		48.08%	312	139	11	0	11	13	0	3
機会攻撃	対移動	30.00%	20	5	1	0	1	2	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	30.00%	20	5	1	0	1	2	0	0
非機会攻撃		49.32%	292	134	10	0	10	11	0	3

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	0.00%	2	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		0.00%	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
PC側からの攻撃 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 ~ 2015/4/29

スレイヤー

恐怖の墓所通算

ロングトウズ・シフター

オテギヌ

Lv.13

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	29	4.88%	21	5.57%	1	2.63%	5	5.38%	2	2.33%
2	22	3.70%	11	2.92%	3	7.89%	3	3.23%	5	5.81%
3	30	5.05%	15	3.98%	2	5.26%	6	6.45%	7	8.14%
4	24	4.04%	13	3.45%	3	7.89%	4	4.30%	4	4.65%
5	34	5.72%	21	5.57%	3	7.89%	6	6.45%	4	4.65%
6	26	4.38%	17	4.51%	1	2.63%	3	3.23%	5	5.81%
7	21	3.54%	14	3.71%	1	2.63%	4	4.30%	2	2.33%
8	33	5.56%	19	5.04%	1	2.63%	7	7.53%	6	6.98%
9	48	8.08%	31	8.22%	3	7.89%	6	6.45%	8	9.30%
10	31	5.22%	16	4.24%	3	7.89%	7	7.53%	5	5.81%
11	29	4.88%	18	4.77%	3	7.89%	3	3.23%	5	5.81%
12	23	3.87%	21	5.57%	0	0.00%	1	1.08%	1	1.16%
13	22	3.70%	15	3.98%	0	0.00%	5	5.38%	2	2.33%
14	19	3.20%	13	3.45%	1	2.63%	4	4.30%	1	1.16%
15	34	5.72%	20	5.31%	4	10.53%	4	4.30%	6	6.98%
16	31	5.22%	21	5.57%	2	5.26%	5	5.38%	3	3.49%
17	34	5.72%	26	6.90%	0	0.00%	2	2.15%	6	6.98%
18	29	4.88%	17	4.51%	1	2.63%	6	6.45%	5	5.81%
19	36	6.06%	24	6.37%	3	7.89%	5	5.38%	4	4.65%
20	39	6.57%	24	6.37%	3	7.89%	7	7.53%	5	5.81%
ロール数合計	594		377		38		93		86	
出目平均値	10.87		11.10		10.32		10.58		10.42	

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	2	50.00%	1	0	1	0	0
無双の意志	8	87.50%	6	1	1	0	
危険	3	66.67%	2	0	1	0	
通常	63	58.73%	31	6	25	1	
その他(自力効果)	11	45.45%	4	1	6	0	
その他(他力効果)	6	83.33%	4	1	1	0	
本体ST合計	93	61.29%	48	9	35	1	

第39遭遇までの総括

- ・直近は調子悪いが、特に攻撃ロールの出目が良い、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
- ・しかし伝説の道AP効果での再ロールで若干、ドーピングはされている
- ・決して自発的に味方を攻撃した訳ではないが、味方への命中率も当然高い
- ・対意志を除けば被命中率まで意外と低いので、結構無敵超人臭い
- ・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導入で幻惑が苦手になる以前に使うの忘れがち
- ・ってな訳で、無双の意志は大活躍（防御ボーナス的にも）
- ・セーブへの+1ボーナスは地味に活躍中で侮り難し
- ・なのに汎用パワーでのセーブ成功率の低さは謎・・・

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2015/4/29

恐怖の墓所通算

ロングトゥース・シフター

オテギヌ

エレメンタル・イニシエイト

スレイヤー

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	4.32%	0	7	0	0	0	9	0	0
2	11	2.97%	0	5	0	0	3	3	0	0
3	15	4.05%	0	5	0	0	3	7	0	0
4	13	3.51%	2	5	0	0	4	2	0	0
5	20	5.41%	5	5	0	0	8	2	0	0
6	17	4.59%	4	5	0	0	6	2	0	0
7	14	3.78%	1	4	0	0	8	1	0	0
8	19	5.14%	7	3	0	0	5	4	0	0
9	31	8.38%	12	3	0	0	15	1	0	0
10	16	4.32%	8	1	0	0	7	0	0	0
11	18	4.86%	9	2	0	0	5	2	0	0
12	21	5.68%	13	0	0	0	8	0	0	0
13	15	4.05%	7	1	0	0	7	0	0	0
14	13	3.51%	7	0	0	0	6	0	0	0
15	20	5.41%	12	0	0	0	8	0	0	0
16	21	5.68%	7	1	0	0	13	0	0	0
17	26	7.03%	16	0	0	0	10	0	0	0
18	17	4.59%	7	0	0	0	10	0	0	0
19	24	6.49%	10	0	0	0	14	0	0	0
20	23	6.22%	13	0	0	0	10	0	0	0
攻撃数合計	370		140	47	0	0	150	33	0	0
命中率	78.38%		74.87%				81.97%			

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	74.59%	181	123	12	0	12	7	5	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		82.87%	181	140	10	0	10	8	2	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		78.73%	362	263	22	0	22	15	7	0
攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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		0.00%	1	0	0	0	0	1	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC側への攻撃 合計		75.00%	4	2	1	0	1	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
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		0.00%	1	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		50.00%	4	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				
0	0.00%	1	2.94%	0	0.00%	33	97.06%

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
アルティメット・パリア	PHB 144	汎用 Lv.12	2	一日毎
スキュアリング・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

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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	9	55.56%	9	5	1	1	2
	フリーアクション	49	73.47%	49	36	2	2	3
	機会攻撃	5	100.00%	5	5	1	1	0
	即応アクション	10	40.00%	10	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	2	50.00%	2	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	1	0.00%	1	0	0	0	0
バトル・ラス			墮 147		25		遭遇開始時はコレ	
近接	標準アクション	48	70.83%	48	34	1	1	2
	フリーアクション	58	78.95%	57	45	1	1	4
	機会攻撃	4	100.00%	4	4	0	0	0
	即応アクション	28	71.43%	28	20	3	3	1
突撃	標準アクション	29	86.21%	29	25	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	23	86.36%	22	19	2	2	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	3	0.00%	3	0	0	0	0
デュエリスト・アソールト			墮 147		16			
近接	標準アクション	5	80.00%	5	4	1	1	0
	フリーアクション	7	100.00%	7	7	2	2	0
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
	即応アクション	3	100.00%	3	3	0	0	0
突撃	標準アクション	15	93.33%	15	14	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		15			
突撃	標準アクション	49	85.71%	49	42	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			90.00%	10	9	3	3	0
元素 49	テーマ		10	29.41%				
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%	4	0	0	0	0
モル 26	武器アイテム		4	25.00%	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			72.73%	11	8	2	2	0
宝物庫 135	手アイテム		11	32.35%	上の基礎攻撃のデータにも適用済み			
リング・オヴ・フューリイ			75.00%	16	12	0	0	2
Dragon366-49	指輪アイテム		8	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・フューリイ・ゴージ			宝物庫 II 23	武器アイテム	32	86.49%		
ロングトゥース・シフティング			PHB II 10	種族	32	86.49%		
バランスィング・ステップ			元素 49	汎用 Lv.2	6	23.08%		
イグノア・ウィークネス			墮 150	汎用 Lv.6	7	19.44%		
成功率	42.86%		パワーボーナスのお陰で成功 0 回					
クリアヘッデッド			墮 150	汎用 Lv.10	4	20.00%		
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	9	3.86%	1	2.38%	0	0.00%	3	4.69%	5	5.49%
2	13	5.58%	2	4.76%	3	8.33%	3	4.69%	5	5.49%
3	14	6.01%	5	11.90%	1	2.78%	2	3.13%	6	6.59%
4	7	3.00%	1	2.38%	2	5.56%	1	1.56%	3	3.30%
5	15	6.44%	1	2.38%	4	11.11%	4	6.25%	6	6.59%
6	11	4.72%	3	7.14%	1	2.78%	1	1.56%	6	6.59%
7	12	5.15%	2	4.76%	2	5.56%	3	4.69%	5	5.49%
8	11	4.72%	1	2.38%	1	2.78%	4	6.25%	5	5.49%
9	22	9.44%	2	4.76%	4	11.11%	6	9.38%	10	10.99%
10	9	3.86%	1	2.38%	1	2.78%	2	3.13%	5	5.49%
11	11	4.72%	2	4.76%	1	2.78%	6	9.38%	2	2.20%
12	11	4.72%	2	4.76%	2	5.56%	3	4.69%	4	4.40%
13	15	6.44%	3	7.14%	3	8.33%	6	9.38%	3	3.30%
14	7	3.00%	0	0.00%	1	2.78%	1	1.56%	5	5.49%
15	15	6.44%	4	9.52%	2	5.56%	6	9.38%	3	3.30%
16	7	3.00%	2	4.76%	1	2.78%	2	3.13%	2	2.20%
17	10	4.29%	1	2.38%	1	2.78%	2	3.13%	6	6.59%
18	13	5.58%	5	11.90%	2	5.56%	4	6.25%	2	2.20%
19	13	5.58%	3	7.14%	2	5.56%	3	4.69%	5	5.49%
20	8	3.43%	1	2.38%	2	5.56%	2	3.13%	3	3.30%
ロール数合計	233		42		36		64		91	
出目平均値	10.30		10.90		10.44		10.80		9.62	

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	16	50.00%	7	1	8	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	43	62.79%	27	0	15	1	
その他(自力効果)	1	100.00%	0	1	0	0	
その他(他力効果)	1	0.00%	0	0	1	0	
本体ST合計	64	59.38%	36	2	25	1	

第39遭遇までの総括

- ・伝説級からは特に特技を心衣寄りの仕様に調整
- ・セーブ強化特技をLv.12から外してしまったが(驚)、若干悪影響アリ
- ・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割オーバーなので好調
- ・直近はアイアのチャンスが減少気味だが、ダイレクトが無限回なので死角にも対応中
- ・各種殴らせパワーの使い分けがハッキリしてきたのは曙光
- ・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...
- ・だけど心衣のお陰で、とりあえずシェリーがいるだけで(何もなくても)周りの役には立つ
- ・意志の高さには定評があるが、本当に意志だけは攻撃が当たりにくい

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	2.38%	0	0	0	0	0	0	0	1
2	2	4.76%	0	1	0	0	0	0	0	1
3	5	11.90%	1	1	0	1	0	0	0	2
4	1	2.38%	0	1	0	0	0	0	0	0
5	1	2.38%	0	1	0	0	0	0	0	0
6	3	7.14%	0	1	0	2	0	0	0	0
7	2	4.76%	1	1	0	0	0	0	0	0
8	1	2.38%	0	1	0	0	0	0	0	0
9	2	4.76%	1	1	0	0	0	0	0	0
10	1	2.38%	0	1	0	0	0	0	0	0
11	2	4.76%	2	0	0	0	0	0	0	0
12	2	4.76%	0	1	0	0	0	0	1	0
13	3	7.14%	2	1	0	0	0	0	0	0
14	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
15	4	9.52%	3	0	0	0	0	0	1	0
16	2	4.76%	2	0	0	0	0	0	0	0
17	1	2.38%	1	0	0	0	0	0	0	0
18	5	11.90%	4	0	1	0	0	0	0	0
19	3	7.14%	2	0	1	0	0	0	0	0
20	1	2.38%	1	0	0	0	0	0	0	0
攻撃数合計	42		20	11	2	3	0	0	2	4
命中率		57.14%		64.52%		40.00%				33.33%

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	66.67%	30	19	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		33.33%	6	2	0	0	0	0	1	0
敵への攻撃 合計		58.54%	41	23	1	0	1	1	3	1

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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
PC側への攻撃 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					
2	5.41%	13	35.14%	1	2.70%	10	27.03%	11	29.73%
リング・オヴ・メンタル・パワー	PHB III 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	PHB III 213	指輪アイテム	0	一日毎					

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2015/4/29

恐怖の墓所通算

アーデント

シェリー

タリック・ストラテジスト

エスケープト・スロール

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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	9	55.56%	9	5	0	0	0
Lv.11 遭遇毎	フリーアクション	2	50.00%	2	1	0	0	0
Lv.5 一日毎	標準アクション	6	66.67%	6	4	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	11	72.73%	11	8	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	85	78.82%	85	67	4	4	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	3	66.67%	3	2	0	0	0
	突撃	4	33.33%	3	1	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		62.86%	35	22	2	2	3
武勇Ⅱ 7	種族特徴	36	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%	12	8	0	0	0
PHBⅢ 41	遭遇毎 Lv.11	5	31.25%	味方攻撃も含む、敵攻撃回避 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・エクスチェンジ		58.33%	12	7	0	0	0
PHBⅢ 28	一日毎 Lv.5	6	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		25.00%	4	1	0	0	1
PHBⅢ 29	一日毎 Lv.9	4	PP回復計22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	5	13.89%
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	8	22.22%
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	24	66.67%
1回使用当たりで巻き込めた味方の平均人数 3.79 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	3	一日毎
セーブ 計1回、救出率		0.00%	マイナー維持 計10回		
インサイトフル・コマンド		PHBⅢ 41	汎用 Lv.12	0	一日毎
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	5	13.89%
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	2	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	4	2.33%	0	1	0	1	0	1	0	1
	2	10	5.81%	0	3	0	4	1	1	0	1
	3	9	5.23%	0	1	0	2	4	0	0	2
	4	9	5.23%	0	1	0	2	1	1	0	4
	5	6	3.49%	0	3	1	1	0	0	0	1
	6	4	2.33%	0	1	0	0	1	0	0	2
	7	9	5.23%	3	0	3	1	1	0	0	1
	8	16	9.30%	4	2	1	3	2	1	0	3
	9	6	3.49%	2	1	0	0	2	0	0	1
	10	14	8.14%	2	1	1	0	3	0	1	6
	11	9	5.23%	3	0	2	0	3	0	0	1
	12	12	6.98%	4	0	1	0	3	0	1	3
	13	4	2.33%	2	0	0	1	1	0	0	0
	14	10	5.81%	3	0	3	0	1	0	1	2
	15	11	6.40%	5	0	4	0	1	0	0	1
	16	4	2.33%	1	0	0	0	3	0	0	0
	17	11	6.40%	5	0	0	0	2	0	4	0
	18	10	5.81%	3	0	1	0	3	0	3	0
	19	1	0.58%	1	0	0	0	0	0	0	0
	20	13	7.56%	4	0	4	0	3	0	2	0
防御数合計		172		42	14	21	15	35	4	12	29
被命中率		63.95%		75.00%		58.33%		89.74%		29.27%	

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	73.58%	53	35	4	0	4	1	0	1
対頑健		60.87%	23	11	3	0	3	1	0	0
対反応		89.47%	38	31	3	0	3	1	0	0
対意志		17.39%	23	4	0	0	0	1	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		58.33%	12	6	1	0	1	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		44.44%	18	6	2	0	2	0	0	1
敵からの攻撃 合計		63.69%	168	94	13	0	13	4	0	2
機会攻撃	対移動	66.67%	6	4	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
	小計	71.43%	7	5	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		63.35%	161	89	13	0	13	4	0	2

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	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
PC側からの攻撃 合計		75.00%	4	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	20	4.00%	11	5.79%	0	0.00%	0	0.00%	9	4.27%
2	36	7.20%	9	4.74%	2	5.26%	6	9.84%	19	9.00%
3	21	4.20%	11	5.79%	1	2.63%	3	4.92%	6	2.84%
4	27	5.40%	8	4.21%	2	5.26%	3	4.92%	14	6.64%
5	25	5.00%	12	6.32%	3	7.89%	3	4.92%	7	3.32%
6	26	5.20%	9	4.74%	1	2.63%	3	4.92%	13	6.16%
7	24	4.80%	14	7.37%	1	2.63%	1	1.64%	8	3.79%
8	21	4.20%	9	4.74%	1	2.63%	5	8.20%	6	2.84%
9	16	3.20%	8	4.21%	0	0.00%	2	3.28%	6	2.84%
10	26	5.20%	12	6.32%	2	5.26%	1	1.64%	11	5.21%
11	27	5.40%	6	3.16%	3	7.89%	4	6.56%	14	6.64%
12	26	5.20%	8	4.21%	3	7.89%	5	8.20%	10	4.74%
13	31	6.20%	11	5.79%	2	5.26%	6	9.84%	12	5.69%
14	21	4.20%	8	4.21%	2	5.26%	0	0.00%	11	5.21%
15	16	3.20%	4	2.11%	2	5.26%	1	1.64%	9	4.27%
16	24	4.80%	9	4.74%	3	7.89%	4	6.56%	8	3.79%
17	38	7.60%	10	5.26%	3	7.89%	8	13.11%	17	8.06%
18	29	5.80%	10	5.26%	4	10.53%	2	3.28%	13	6.16%
19	21	4.20%	11	5.79%	1	2.63%	2	3.28%	7	3.32%
20	25	5.00%	10	5.26%	2	5.26%	2	3.28%	11	5.21%
ロール数合計	500		190		38		61		211	
出目平均値	10.56		10.26		11.95		10.69		10.55	

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	5	80.00%	4	0	1	0	0
無双の意志	13	76.92%	8	2	3	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	42	52.38%	22	0	20	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	61	60.66%	35	2	24	0	

第39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
- ・使い勝手の良い範囲攻撃が充実しつつあるので、攻撃ロールは増加傾向にアリ?
- ・攻撃の出目が悪いが、命中率の低さは高い出目でもハズしがちなのが原因か?
- ・イニシアチブの出目は かなり高い
- ・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
- ・防御値が結構高い割に、対意志以外は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えている
- ・各種汎用パワーを使いこなすには、まだまだ課題が多い

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 ~ 2015/4/29

Lv.13 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)	出目	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
	1	11	5.79%	0	1	0	5	0	5	0	0
	2	9	4.74%	0	4	0	3	0	0	0	2
	3	11	5.79%	0	1	0	4	0	2	0	4
	4	8	4.21%	0	3	0	1	0	4	0	0
	5	12	6.32%	1	3	0	3	0	3	0	2
	6	9	4.74%	1	2	1	2	1	0	0	2
	7	14	7.37%	0	3	3	5	1	0	1	1
	8	9	4.74%	0	0	3	2	1	3	0	0
	9	8	4.21%	0	0	1	3	3	0	1	0
	10	12	6.32%	0	0	4	4	0	2	1	1
	11	6	3.16%	0	1	2	1	1	0	0	1
	12	8	4.21%	0	0	4	1	1	0	2	0
	13	11	5.79%	2	1	2	0	2	1	3	0
	14	8	4.21%	2	0	4	0	2	0	0	0
	15	4	2.11%	1	0	1	0	1	0	1	0
	16	9	4.74%	1	0	3	0	5	0	0	0
	17	10	5.26%	3	0	5	0	2	0	0	0
	18	10	5.26%	3	0	4	0	2	0	1	0
	19	11	5.79%	1	0	5	0	3	0	2	0
	20	10	5.26%	1	0	4	0	3	0	2	0
攻撃数合計		190		16	19	46	34	28	20	14	13
命中率		54.74%		45.71%		57.50%		58.33%		51.85%	

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	55.56%	27	14	1	0	1	0	1	0
対頑健		58.44%	77	41	4	0	4	5	6	0
対反応		58.33%	48	25	3	0	3	5	3	0
対意志		51.85%	27	12	2	0	2	0	2	0
敵への攻撃 合計		56.98%	179	92	10	0	10	10	12	0

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC側への攻撃 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	0
対意志		0	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

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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	7	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		58.33%	12	7	0	0	2
Dragon381-56	無限回 Lv.1	12		オマケ発動 計 2回			
サンダリング・アーマー		65.31%	49	32	4	4	4
エベロン 47	無限回 Lv.1	52					
サイン・オヴ・ザ・ゴールデン・ラム		50.00%	2	1	0	0	0
Dragon420-28	テーマ	1	6.25%	機会アクション発動 最大 2回			
ディメンショナル・スクランブル		50.00%	2	1	0	0	0
サイオニック 34	マルチクラス	1	12.50%	単体に使用 0回、味方巻込 0回			
オルタード・ラック		47.62%	21	10	2	2	0
エベロン 49	遭遇毎 Lv.3	21	61.76%	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		63.33%	30	19	3	3	2
エベロン 50	遭遇毎 Lv.7	13	81.25%	単体に使用 1回			
ディフェンス・サイフォン		75.00%	4	3	0	0	0
Dragon381-62	遭遇毎 Lv.11	4	25.00%	頑健 2回、反応 1回、意志 0回			
パーブド・オートマトン		0.00%	2	0	0	0	0
エベロン 52	遭遇毎 Lv.13	2	66.67%				
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		63.64%	11	7	0	0	0
Dragon381-58	一日毎 Lv.9	4		自分に使用 0回、単体に対して攻撃 3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	3		1
標準	5	100.00%	5	5	0	0	0	遠隔 0回
機会	0		0	0	0	0	0	T開始 7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	1		0
味方がマイナー 3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	5	13.89%
魔法的な美しさ 3回 木の姿 2回				
スウィフト・メンダー	エベロン 48	汎用 Lv.2	12	33.33%
救出率 75.00% 機会攻撃で強制終了 1回				
エナジー・コンヴァージョン	Dragon381-58	汎用 Lv.6	6	37.50%
プロテクティブ・リコール	Dragon381-63	汎用 Lv.12	3	37.50%
メイジ・ハンド	PHB 62	特技	92	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 19回				
エルヴン・バトル・アーマー	PHB 226	鎧アイテム	5	13.89%

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 ~ 2015/4/29

Lv.13 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	7	5.30%	0	3	0	1	0	2	0	1
	2	9	6.82%	0	2	0	3	0	0	0	4
	3	6	4.55%	0	2	0	0	0	2	0	2
	4	14	10.61%	0	2	1	2	0	5	0	4
	5	5	3.79%	2	0	0	0	0	2	0	1
	6	4	3.03%	0	0	1	0	1	1	0	1
	7	7	5.30%	1	1	1	0	1	1	0	2
	8	3	2.27%	0	0	1	0	1	0	0	1
	9	2	1.52%	0	0	0	0	1	0	0	1
	10	5	3.79%	1	0	1	0	0	0	3	0
	11	12	9.09%	2	3	2	0	1	0	3	1
	12	9	6.82%	5	0	0	0	2	0	2	0
	13	3	2.27%	1	0	0	0	0	0	1	1
	14	7	5.30%	4	0	1	0	1	0	1	0
	15	11	8.33%	2	0	2	0	3	0	4	0
	16	4	3.03%	0	0	0	0	3	0	0	1
	17	5	3.79%	0	0	2	0	3	0	0	0
	18	5	3.79%	0	0	1	0	3	0	1	0
	19	9	6.82%	2	0	1	0	3	0	3	0
	20	5	3.79%	1	0	1	0	1	0	2	0
防御数合計		132		21	13	15	6	24	13	20	20
被命中率		60.61%		61.76%		71.43%		64.86%		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	61.76%	34	20	1	0	1	3	0	0
対頑健		78.57%	14	10	1	0	1	0	0	0
対反応		68.75%	32	21	1	0	1	1	0	0
対意志		51.85%	27	12	2	0	2	1	0	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		57.14%	7	4	0	0	0	1	0	0
対反応		50.00%	4	2	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	12	6	0	0	0	0	0	1
敵からの攻撃 合計		61.54%	130	75	5	0	5	6	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		62.10%	124	72	5	0	5	5	0	1

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		0	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	1	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
PC側からの攻撃 合計		0.00%	2	0	0	0	0	1	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 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		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	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
対反応				0	0	0	0	0	0	0
対意志				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	39	6.28%	27	6.67%	0	0.00%	1	3.03%	11	7.59%
2	36	5.80%	21	5.19%	3	7.89%	1	3.03%	11	7.59%
3	33	5.31%	21	5.19%	3	7.89%	3	9.09%	6	4.14%
4	19	3.06%	15	3.70%	1	2.63%	1	3.03%	2	1.38%
5	33	5.31%	20	4.94%	3	7.89%	2	6.06%	8	5.52%
6	28	4.51%	21	5.19%	1	2.63%	1	3.03%	5	3.45%
7	30	4.83%	22	5.43%	0	0.00%	0	0.00%	8	5.52%
8	37	5.96%	26	6.42%	1	2.63%	0	0.00%	10	6.90%
9	37	5.96%	23	5.68%	1	2.63%	4	12.12%	9	6.21%
10	33	5.31%	23	5.68%	3	7.89%	1	3.03%	6	4.14%
11	34	5.48%	16	3.95%	5	13.16%	1	3.03%	12	8.28%
12	24	3.86%	15	3.70%	3	7.89%	0	0.00%	6	4.14%
13	26	4.19%	14	3.46%	0	0.00%	5	15.15%	7	4.83%
14	26	4.19%	17	4.20%	0	0.00%	3	9.09%	6	4.14%
15	32	5.15%	23	5.68%	0	0.00%	1	3.03%	8	5.52%
16	32	5.15%	19	4.69%	2	5.26%	2	6.06%	9	6.21%
17	25	4.03%	14	3.46%	2	5.26%	2	6.06%	7	4.83%
18	27	4.35%	18	4.44%	2	5.26%	1	3.03%	6	4.14%
19	37	5.96%	29	7.16%	2	5.26%	2	6.06%	4	2.76%
20	33	5.31%	21	5.19%	6	15.79%	2	6.06%	4	2.76%
ロール数合計	621		405		38		33		145	
出目平均値	10.33		10.31		11.53		11.30		9.88	

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	2	100.00%	2	0	0	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	26	57.69%	15	0	11	0	
その他(自力効果)	2	100.00%	2	0	0	0	
その他(他力効果)	2	50.00%	1	0	1	0	
本体ST合計	32	62.50%	20	0	12	0	

第39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はハッキリ言って多い
- ・雑魚へのクリティカルも相当多い
- ・伝説級APの効果で微妙な出目でのヒットが増え・・・いや、思ったより増えていない
- ・微妙な出目であまりヒットしていないせいか、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、当たるではなく当たる
- ・頑健とACの低さには定評があるが(笑)、数字にもハッキリと表れている
- ・ようやく敵の攻撃にバンバン巻き込まれ出したので、即応パワーが輝き出した
- ・戦闘以外でHPを消耗しがちなシナリオ中は、デモニック・ラスの使い勝手が意外と良い？
- ・技能判定(特に持久力)の出目が悪くて、苦労が目立つ
- ・Lv.14入りのタイミングで再びキャラクタービルドを行う予定

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

イーライ

2013/9/12 ~ 2015/4/29

Lv.13 ハーフリング ソーサラー

トレジャーハンター

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	27	6.67%	0	1	0	11	0	13	0	2
2	21	5.19%	0	0	1	8	0	10	0	2
3	21	5.19%	0	0	3	10	1	6	0	1
4	15	3.70%	0	0	1	8	1	5	0	0
5	20	4.94%	0	0	3	9	2	5	0	1
6	21	5.19%	0	0	5	4	3	7	0	2
7	22	5.43%	0	0	8	3	2	9	0	0
8	26	6.42%	0	0	6	2	8	5	4	1
9	23	5.68%	0	0	8	0	7	4	3	1
10	23	5.68%	0	0	10	1	7	2	1	2
11	16	3.95%	0	2	8	0	4	0	2	0
12	15	3.70%	1	0	8	0	4	0	1	1
13	14	3.46%	0	0	8	0	3	1	2	0
14	17	4.20%	0	0	12	1	4	0	0	0
15	23	5.68%	0	0	9	0	9	0	5	0
16	19	4.69%	0	0	8	0	10	0	1	0
17	14	3.46%	0	0	4	0	6	0	4	0
18	18	4.44%	0	0	6	0	8	0	4	0
19	29	7.16%	1	0	10	0	15	0	3	0
20	21	5.19%	0	0	13	0	5	0	3	0
攻撃数合計	405		2	3	131	57	99	67	33	13
命中率		65.43%		40.00%		69.68%		59.64%		71.74%

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	50.00%	4	2	0	0	0	1	1	0
対頑健		69.66%	178	112	12	0	12	10	2	0
対反応		58.17%	153	84	5	0	5	12	2	0
対意志		72.73%	44	29	3	0	3	2	2	0
敵への攻撃 合計		65.17%	379	227	20	0	20	25	7	0

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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		80.00%	5	4	0	0	0	0	0	0
対反応		80.00%	5	4	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	2	1	0	0	0	0	1	0
PC側への攻撃 合計		75.00%	12	9	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	0.00%	1	0	0	0	0	0	1	0
対頑健		60.00%	5	2	1	0	1	1	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		64.29%	14	8	1	0	1	2	2	0

渾沌の炸裂 適用出目	ロール数	ST有無	ST成功率
奇数	86	50.59%	ST有 2 100.00%
偶数	84	49.41%	

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2015/4/29

恐怖の墓所通算

ソーサラー

デーモンズキン・アダプト

イーライ

トレジャーハンター

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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
ただ単に遠隔	標準アクション	1	0.00%	1	0	0	0	0
	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	4	50.00%	4	2	0	0	1
アシッド・オーブ	標準アクション	63	61.29%	62	38	2	2	6
	フリーアクション	14	50.00%	14	7	0	0	2
ドラゴン・フロスト	標準アクション	8	50.00%	8	4	0	0	0
	フリーアクション	12	66.67%	12	8	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			
スワリング・スターズ		70.37%	27	19	2	2	2
PHB II 106	遭遇毎 Lv.3	12	75.00%	単体に使用1回、味方巻込1回			
サンダー・ボム		61.43%	70	43	6	6	6
秘術 64	遭遇毎 Lv.7	27	79.41%	単体に使用8回、味方巻込1回			
デーモンソウル・ボルツ		71.11%	45	32	1	1	1
PHB II 115	遭遇毎 Lv.11	16	100.00%	単体に使用11回			
プライモーディアル・ストーム		80.00%	5	4	1	1	1
秘術 67	遭遇毎 Lv.13	3	100.00%	単体に使用1回、味方巻込0回			
ハウリング・テンペスト		100.00%	9	9	1	1	0
秘術 62	一日毎 Lv.1	3	味方巻込0回、マイナー維持6回、オマケ発動12回				
スラズ・ギャンビット		100.00%	3	3	0	0	0
秘術 63	一日毎 Lv.5	4	攻撃を回避しただけで攻撃せず1回				
ハウリング・ハリケーン		78.95%	19	15	3	3	3
秘術 66	一日毎 Lv.9	7	味方巻込3回、マイナー維持計16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				
セカンド・チャンス	PHB 46	種族	9	25.00%
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 22.22%				
トレジャー・センス	ダンジョン 28	テーマ	0	一日毎
スペイシャル・トリップ	秘術 62	汎用 Lv.2	11	55.00%
スウィフト・エスケープ	PHB II 108	汎用 Lv.6	5	31.25%
イグザーション	ダンジョン 28	汎用 Lv.10	4	25.00%
技能判定3回、ST1回、成功率 25.00%				
デモニック・ラス	PHB II 115	汎用 Lv.12	2	一日毎
インサイシヴ・ダガー	宝物庫 II 15	武器アイテム	5	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	2
11.11%	11.11%	0.00%	11.11%	0.00%	11.11%	22.22%	11.11%	0.00%	22.22%
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	3	0	1	0	1
0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	60.00%	0.00%	20.00%	0.00%	20.00%

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	7	6.48%	1	2	0	1	0	1	0	2
	3	4	3.70%	0	2	1	1	0	0	0	0
	4	2	1.85%	0	1	0	0	0	1	0	0
	5	6	5.56%	1	1	1	0	0	2	0	1
	6	4	3.70%	0	2	0	0	0	0	0	2
	7	7	6.48%	2	0	1	0	1	0	0	3
	8	10	9.26%	1	1	2	0	1	1	1	3
	9	7	6.48%	1	1	1	0	0	1	1	2
	10	6	5.56%	2	0	0	0	1	0	2	1
	11	5	4.63%	3	0	0	0	0	0	1	1
	12	3	2.78%	0	1	1	0	0	0	0	1
	13	3	2.78%	0	0	0	0	0	1	0	2
	14	7	6.48%	4	1	0	0	0	0	1	1
	15	5	4.63%	2	0	1	0	0	0	2	0
	16	2	1.85%	1	0	0	0	1	0	0	0
	17	7	6.48%	3	0	3	0	0	0	1	0
	18	9	8.33%	2	0	0	0	2	0	4	1
	19	9	8.33%	5	1	1	0	1	0	1	0
	20	5	4.63%	1	1	0	1	0	0	1	1
防御数合計		108		29	14	12	3	7	7	15	21
被命中率		58.33%		67.44%		80.00%		50.00%		41.67%	

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	68.29%	41	28	0	0	0	0	5	1
対頑健		91.67%	12	11	0	0	0	0	0	0
対反応		41.67%	12	5	0	0	0	0	2	0
対意志		25.00%	20	5	0	0	0	0	2	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		33.33%	3	1	0	0	0	0	1	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		57.14%	14	8	0	0	0	0	0	0
敵からの攻撃 合計		57.28%	103	59	0	0	0	0	10	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		58.16%	98	57	0	0	0	0	10	1

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	50.00%	2	0	1	0	1	0	1	0
対頑健			0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	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
PC側からの攻撃 合計		80.00%	5	2	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 ~ 2015/4/29

Lv.13

デーヴァ

インヴォーカー

アデプト・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	26	3.73%	17	3.99%	1	2.63%	3	5.45%	5	2.81%
2	44	6.31%	29	6.81%	2	5.26%	4	7.27%	9	5.06%
3	32	4.59%	15	3.52%	3	7.89%	2	3.64%	12	6.74%
4	29	4.16%	18	4.23%	2	5.26%	2	3.64%	7	3.93%
5	29	4.16%	18	4.23%	1	2.63%	2	3.64%	8	4.49%
6	32	4.59%	21	4.93%	1	2.63%	3	5.45%	7	3.93%
7	35	5.02%	23	5.40%	1	2.63%	2	3.64%	9	5.06%
8	46	6.60%	26	6.10%	3	7.89%	1	1.82%	16	8.99%
9	44	6.31%	27	6.34%	3	7.89%	2	3.64%	12	6.74%
10	31	4.45%	23	5.40%	2	5.26%	1	1.82%	5	2.81%
11	39	5.60%	24	5.63%	0	0.00%	5	9.09%	10	5.62%
12	44	6.31%	28	6.57%	1	2.63%	3	5.45%	12	6.74%
13	24	3.44%	17	3.99%	1	2.63%	2	3.64%	4	2.25%
14	35	5.02%	22	5.16%	3	7.89%	4	7.27%	6	3.37%
15	36	5.16%	20	4.69%	2	5.26%	3	5.45%	11	6.18%
16	32	4.59%	21	4.93%	3	7.89%	1	1.82%	7	3.93%
17	26	3.73%	18	4.23%	1	2.63%	1	1.82%	6	3.37%
18	32	4.59%	20	4.69%	0	0.00%	4	7.27%	8	4.49%
19	37	5.31%	19	4.46%	5	13.16%	5	9.09%	8	4.49%
20	44	6.31%	20	4.69%	3	7.89%	5	9.09%	16	8.99%
ロール数合計	697		426		38		55		178	
出目平均値	10.61		10.43		11.26		11.29		10.69	

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	12	58.33%	7	0	5	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	32	59.38%	19	0	13	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	44	59.09%	26	0	18	0	

第39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今イチ多くないだけだ(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割を軽〜く超すので、かなり高い部類
- ・自分&イーライの伝説級AP効果のお陰か、微妙な出目でのヒットもそこそこアリ
- ・各種召喚、創造パワーも相応に活躍しているが、しばしば余りがち
- ・両手が完全に塞がっているので、工夫しないとフラスクを使用する余裕がほとんど無い
- ・対頑健の被命中率のみかなり高いが、攻撃はかなり回避できている部類
- ・Lv.14入りのタイミングで再びキャラクタービルドを行う予定

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 ~ 2015/4/29

Lv.13

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	17	3.99%	0	0	0	3	0	10	0	4
2	29	6.81%	0	0	0	7	2	15	1	4
3	15	3.52%	0	0	1	4	3	7	0	0
4	18	4.23%	0	0	2	5	2	4	2	3
5	18	4.23%	0	0	0	3	7	6	2	0
6	21	4.93%	0	1	4	3	6	5	1	1
7	23	5.40%	0	0	4	2	7	7	2	1
8	26	6.10%	0	0	5	0	11	2	8	0
9	27	6.34%	0	1	2	0	15	3	6	0
10	23	5.40%	0	0	10	0	10	0	3	0
11	24	5.63%	0	0	7	0	11	1	5	0
12	28	6.57%	0	0	6	0	15	0	7	0
13	17	3.99%	0	1	6	0	7	1	2	0
14	22	5.16%	0	0	6	1	12	0	3	0
15	20	4.69%	0	0	4	0	9	0	7	0
16	21	4.93%	0	0	3	0	14	1	3	0
17	18	4.23%	0	0	4	0	11	0	3	0
18	20	4.69%	0	0	8	0	9	0	3	0
19	19	4.46%	1	0	8	0	9	0	1	0
20	20	4.69%	0	0	6	0	8	0	6	0
攻撃数合計	426		1	3	86	28	168	62	65	13
命中率	75.12%		25.00%		75.44%		73.04%		83.33%	

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	25.00%	4	1	0	0	0	0	1	0
対頑健		74.51%	102	71	5	0	5	2	1	0
対反応		75.35%	215	154	8	0	8	7	2	0
対意志		83.33%	78	59	6	0	6	4	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		76.17%	407	291	19	0	19	14	4	0

攻撃ロールを伴う PC側への攻撃	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
PC側への攻撃 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		38.46%	13	5	0	0	0	2	1	0
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		52.94%	17	8	1	0	1	2	1	0

※個別パワーで、PC側への攻撃及び代役が攻撃分は集計せず(ただし使用数、使用率では集計対象)

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	
機会攻撃	機会アクション	3	33.33%	3	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		70.65%	92	65	5	5	4		
信仰 30	無限回 Lv.1	35	単体に使用 計 3 回						
マントル・オヴ・ジ・インフィデル		76.47%	17	13	1	1	2		
信仰 30	無限回 Lv.1	17							
リビューク・アンデッド		83.33%	42	35	2	2	0		
PHB II 50	クラス特徴	14	41.18%	単体に使用 2 回、空撃ち(笑) 1 回					
サンダー・オヴ・ジャッジメント		67.57%	74	50	4	4	1		
PHB II 51	遭遇毎 Lv.1	30	88.24%	単体に使用 5 回					
タイド・オヴ・ザ・ファースト・ストーム		82.50%	40	33	0	0	1		
信仰 35	遭遇毎 Lv.7	12	75.00%	単体に使用 1 回					
アドモニシング・ウィスパール		89.47%	19	17	3	3	2		
信仰 44	遭遇毎 Lv.11	7	43.75%	単体に使用 2回、重傷味方隣接 2回					
アースン・リヴァーサル		0.00%	1	0	0	0	0		
信仰 37	遭遇毎 Lv.13	1	33.33%	単体に使用 1回、同時起立最大 0人					
ウィンド・スタッフ		72.73%	11	8	0	0	1		
モル 25	装具アイテム	8	30.77%	単体に使用 6 回					
ブレード・オヴ・ヴェンジャンス		56.00%	25	14	0	0	2		
PHB II 54	一日毎 Lv.5	6							
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	
エンジェリック・プロテクター				Dragon383-32	一日毎 Lv.1	5		2	
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	7		4	
マイナー	7	85.71%	7	6	0	0	0		
機会	2	100.00%	2	2	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	11		4	
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	6		6	
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 2	
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	11.76%			
メモリー・オヴ・ア・サウザンド・L		PHB II 12		種族	18	48.65%			
使用時の判定 成功率		77.78%							
ディヴァイン・コール		PHB II 52		汎用 Lv.2	17	47.22%			
アストラル・ステップ		PHB II 54		汎用 Lv.6	6	一日毎			
エレメンタル・マイン		元素 59		汎用 Lv.10	11	55.00%			
発動率 90.91%		敵を巻き込み20体、味方巻き込み4体、自爆テロ(笑) 1回							
レストレイティヴ・ワード		信仰 44		汎用 Lv.12	1	一日毎			
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			
ベルトのボーナスのお陰でSTに成功 0 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 ~ 2015/4/29

Lv.13

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	3	2.50%	0	2	0	0	0	1	0	0
	2	6	5.00%	0	1	0	0	0	0	0	5
	3	5	4.17%	0	2	0	0	0	2	0	1
	4	8	6.67%	0	5	0	1	0	0	0	2
	5	8	6.67%	2	0	0	2	0	3	0	1
	6	13	10.83%	0	3	4	2	0	2	0	2
	7	6	5.00%	0	0	0	1	0	1	0	4
	8	5	4.17%	2	1	1	0	0	0	0	1
	9	7	5.83%	1	2	1	0	2	0	0	1
	10	3	2.50%	0	0	1	0	0	0	0	2
	11	4	3.33%	0	1	0	0	1	0	1	1
	12	3	2.50%	1	0	0	0	0	0	1	1
	13	8	6.67%	0	0	1	1	2	0	2	2
	14	6	5.00%	1	0	1	0	3	0	1	0
	15	6	5.00%	0	0	2	0	2	0	2	0
	16	4	3.33%	1	0	1	0	0	0	2	0
	17	7	5.83%	2	0	2	0	1	0	2	0
	18	4	3.33%	1	0	0	0	2	0	1	0
	19	8	6.67%	2	0	2	0	1	0	3	0
	20	6	5.00%	1	0	2	0	0	0	3	0
防御数合計		120		14	17	18	7	14	9	18	23
被命中率		53.33%		45.16%		72.00%		60.87%		43.90%	

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	46.67%	30	13	1	0	1	2	0	0
対頑健		87.50%	16	12	2	0	2	0	0	0
対反応		61.90%	21	13	0	0	0	1	0	0
対意志		38.46%	26	8	2	0	2	0	0	0
対AC	無	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		44.44%	9	4	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	14	6	1	0	1	0	0	2
敵からの攻撃 合計		53.85%	117	57	6	0	6	3	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		52.68%	112	53	6	0	6	3	0	2

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	0.00%	1	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%	1	0	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	1	1	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
PC側からの攻撃 合計		33.33%	3	1	0	0	0	0	0	0

汎用パワー名	出典	パワータイプ	使用数	遭遇毎使用率
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	35	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 ~ 2015/4/29

Lv.13

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	4	6.56%	0	0	0	0	0	2	0	2
2	2	3.28%	0	1	0	0	0	0	0	1
3	2	3.28%	0	1	0	0	0	1	0	0
4	6	9.84%	0	5	0	1	0	0	0	0
5	2	3.28%	0	1	0	0	0	0	0	1
6	1	1.64%	1	0	0	0	0	0	0	0
7	3	4.92%	0	0	1	0	0	1	0	1
8	6	9.84%	2	1	1	0	0	1	1	0
9	4	6.56%	0	0	1	0	2	0	1	0
10	4	6.56%	1	0	2	0	0	0	0	1
11	1	1.64%	0	0	0	0	0	0	1	0
12	2	3.28%	0	0	0	0	2	0	0	0
13	3	4.92%	2	0	1	0	0	0	0	0
14	1	1.64%	1	0	0	0	0	0	0	0
15	5	8.20%	1	0	2	0	2	0	0	0
16	3	4.92%	1	0	1	0	1	0	0	0
17	3	4.92%	0	0	0	0	2	0	1	0
18	1	1.64%	0	0	0	0	0	0	1	0
19	5	8.20%	1	0	3	0	0	0	1	0
20	3	4.92%	1	0	2	0	0	0	0	0
防御数合計	61		11	9	14	1	9	5	6	6
被命中率		65.57%		55.00%		93.33%		64.29%		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	55.00%	20	10	1	0	1	0	0	0
対頑健		90.00%	10	7	2	0	2	0	0	0
対反応		66.67%	12	8	0	0	0	1	0	0
対意志		44.44%	9	4	0	0	0	1	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	2	1	0	0	0	1	0	0
召喚への攻撃 合計		64.29%	56	33	3	0	3	3	0	0

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		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		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		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	11	72.73%	7	1	3	0
その他	0		0	0	0	0
召喚ST合計	11	72.73%	7	1	3	0

2013/9/12 ~ 2015/4/29

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	70	3.75%	54	3.65%	12	4.33%	2	2.78%	2	5.13%
2	107	5.73%	87	5.88%	11	3.97%	5	6.94%	4	10.26%
3	96	5.14%	75	5.07%	15	5.42%	3	4.17%	3	7.69%
4	100	5.36%	85	5.75%	12	4.33%	3	4.17%	0	0.00%
5	93	4.98%	76	5.14%	14	5.05%	2	2.78%	1	2.56%
6	79	4.23%	62	4.19%	10	3.61%	5	6.94%	2	5.13%
7	88	4.71%	73	4.94%	9	3.25%	5	6.94%	1	2.56%
8	101	5.41%	82	5.54%	16	5.78%	2	2.78%	1	2.56%
9	109	5.84%	81	5.48%	21	7.58%	5	6.94%	2	5.13%
10	87	4.66%	70	4.73%	7	2.53%	5	6.94%	5	12.82%
11	89	4.77%	74	5.00%	10	3.61%	3	4.17%	2	5.13%
12	111	5.95%	85	5.75%	20	7.22%	4	5.56%	2	5.13%
13	74	3.96%	58	3.92%	13	4.69%	2	2.78%	1	2.56%
14	106	5.68%	86	5.81%	17	6.14%	0	0.00%	3	7.69%
15	114	6.11%	87	5.88%	20	7.22%	3	4.17%	4	10.26%
16	77	4.12%	60	4.06%	9	3.25%	6	8.33%	2	5.13%
17	100	5.36%	72	4.87%	20	7.22%	7	9.72%	1	2.56%
18	79	4.23%	58	3.92%	15	5.42%	6	8.33%	0	0.00%
19	97	5.20%	82	5.54%	11	3.97%	3	4.17%	1	2.56%
20	90	4.82%	72	4.87%	15	5.42%	1	1.39%	2	5.13%
ロール数合計	1867		1479		277		72		39	
出目平均値	10.52		10.46		10.93		10.71		9.95	

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	56	58.93%	31	2	23	0
通常	14	64.29%	7	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	72	61.11%	40	4	28	0

第39遭遇までの総括

- ・出目そのものはトータルで意外と平均的
- ・セーブ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
- ・強制移動もらいまくりで、危険セーブの回数がやたらと多い
- ・出目10以上でも結構ハズしている分、命中率が低くなりがち・・・
- ・PC全員無双の意志装備となった今では、対意志攻撃が本当に当たりにくい
- ・全体的に無双が薄い対反応攻撃の命中率はマトモか？
- ・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 ~ 2015/4/29

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	90	4.63%	0	21	0	22	0	38	0	9
	2	101	5.19%	1	27	1	21	6	30	1	14
	3	90	4.63%	1	26	4	19	8	23	0	9
	4	75	3.86%	3	26	4	15	7	15	2	3
	5	104	5.35%	9	30	5	16	18	16	4	6
	6	94	4.83%	9	19	11	14	17	16	2	6
	7	103	5.30%	11	18	15	13	21	16	6	3
	8	111	5.71%	14	14	16	4	26	17	16	4
	9	116	5.96%	22	8	13	4	42	9	17	1
	10	94	4.83%	15	6	25	5	27	4	10	2
	11	81	4.16%	18	6	17	1	25	3	10	1
	12	111	5.71%	38	5	19	1	32	0	15	1
	13	94	4.83%	23	7	18	0	25	3	18	0
	14	92	4.73%	27	1	26	2	29	0	7	0
	15	94	4.83%	27	1	18	0	29	1	18	0
	16	94	4.83%	26	1	16	0	44	1	6	0
	17	101	5.19%	44	0	14	0	33	0	10	0
	18	92	4.73%	28	0	21	0	30	0	13	0
	19	113	5.81%	36	0	24	0	45	0	7	1
	20	95	4.88%	29	0	23	0	28	0	14	1
防御数合計		1945		381	216	290	137	492	192	176	61
被命中率		68.84%		63.82%		67.92%		71.93%		74.26%	

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	63.41%	574	336	28	0	28	20	1	0
対頑健		67.79%	416	259	23	0	23	21	0	0
対反応		71.81%	681	461	28	0	28	38	0	0
対意志		74.26%	237	162	14	0	14	9	2	0
対AC	無		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
対意志			0	0	0	0	0	0	0	0
PC側からの攻撃 合計		68.74%	1916	1224	93	0	93	89	3	0
機会攻撃	対移動	50.67%	75	35	3	0	3	3	0	0
	対パワー	84.62%	13	10	1	0	1	0	0	0
	小計	55.68%	88	45	4	0	4	3	0	0
非機会攻撃		69.37%	1828	1179	89	0	89	86	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
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
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		シユリー		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	9	0	10	0	16	0	1	0	11	0	27	0	17	0	54
	2	0	17	2	8	3	8	0	2	0	9	1	20	3	26	5	82
	3	0	16	0	7	3	12	1	4	0	11	4	17	4	11	6	69
	4	0	14	2	4	6	7	0	1	0	8	2	13	6	12	3	82
	5	3	16	5	9	13	7	0	1	1	11	5	15	9	9	12	64
	6	3	10	4	6	10	7	0	3	3	6	8	13	11	10	13	49
	7	8	13	6	2	9	5	1	1	5	9	10	12	13	10	31	42
	8	8	10	6	6	12	7	0	1	4	5	18	8	24	2	33	49
	9	9	5	12	1	27	4	1	1	5	3	18	5	23	4	45	36
	10	7	3	9	0	15	1	0	1	5	7	18	5	23	0	37	33
	11	7	1	7	0	14	4	2	0	3	3	14	2	23	1	53	20
	12	21	4	9	0	21	0	1	1	7	1	14	1	28	0	65	18
	13	13	1	18	2	14	1	2	1	9	2	13	1	15	2	41	16
	14	16	1	11	0	13	0	0	0	8	0	16	1	21	1	78	8
	15	9	2	13	0	20	0	4	0	4	0	23	0	20	0	83	4
	16	16	0	5	0	20	1	2	0	9	0	19	0	20	1	55	3
	17	20	0	11	0	26	0	1	0	10	0	14	0	18	0	72	0
	18	11	0	11	0	17	0	5	0	10	0	18	0	20	0	56	2
	19	19	0	6	1	24	0	3	0	11	0	29	0	19	0	80	2
	20	7	0	13	1	23	0	1	0	10	0	21	0	20	0	68	3
攻撃数合計		177	122	150	57	290	80	24	18	104	86	265	140	320	106	836	636
出目平均値		10.38		10.80		11.22		10.90		10.26		10.31		10.43		10.44	
命中率		59.20%		72.46%		78.38%		57.14%		54.74%		65.43%		75.12%		56.79%	
クリティカルヒット		7		13		23		1		10		21		20		68	
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%	5	7.35%
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%	1	4.76%	2	10.00%	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%	8	11.76%
雑魚に対して		1	14.29%	1	7.69%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	5	23.81%	0	0.00%	0	0.00%
味方に対して		0	0.00%	1	7.69%	1	4.35%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	1.47%
PCの敵(雑魚)を始末		13		10		5		3		2		18		40		0	
PCの敵(非雑魚)を無力化		25		14		43		3		14		37		26		2	
PCの敵じゃないNPC屠り		0		0		0		0		0		3		0		14	

※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 ~ 2015/4/29

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		シェリー		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	16	0	13	0	8	0	4	0	7	0	0	0	3	0	90
	2	3	17	0	16	0	13	1	9	0	9	1	6	0	6	9	92
	3	1	17	0	21	0	10	4	5	0	6	1	3	0	5	13	77
	4	0	15	0	14	1	16	1	8	1	13	0	2	0	8	16	59
	5	2	18	0	17	3	9	1	5	2	3	2	4	2	6	36	68
	6	2	12	2	10	1	9	1	3	2	2	0	4	4	9	39	55
	7	6	11	3	12	6	4	7	2	3	4	4	3	0	6	53	50
	8	3	10	0	13	8	7	7	9	2	1	5	5	3	2	72	39
	9	10	6	8	11	12	10	4	2	1	1	3	4	4	3	94	22
	10	6	6	2	11	8	5	7	7	5	0	5	1	1	2	77	17
	11	12	3	13	7	5	2	8	1	8	4	4	1	2	2	70	11
	12	13	1	11	6	15	5	9	3	9	0	1	2	2	1	104	7
	13	12	1	12	7	4	0	3	1	2	1	0	3	5	3	84	10
	14	15	2	16	2	17	0	8	2	7	0	5	2	6	0	89	3
	15	23	0	9	3	15	0	10	1	11	0	5	0	6	0	92	2
	16	12	2	17	0	9	0	4	0	3	1	2	0	4	0	92	2
	17	17	0	15	0	6	0	11	0	5	0	7	0	7	0	101	0
	18	11	0	14	1	3	0	10	0	5	0	8	1	4	0	92	0
	19	15	0	17	1	15	0	1	0	9	0	8	1	8	0	112	1
	20	13	0	11	0	16	0	13	0	5	0	2	3	6	0	94	1
防御数合計		176	137	150	165	144	98	110	62	80	52	63	45	64	56	1339	606
出目平均値		10.17		10.45		10.36		10.67		10.16		11.36		10.33		10.59	
被命中率		56.23%		47.62%		59.50%		63.95%		60.61%		58.33%		53.33%		68.84%	
クリティカルヒット		13		11		16		13		5		2		6		93	
元々ダメージ皆無		2	15.38%	1	9.09%	1	6.25%	3	23.08%	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	1.08%
機会攻撃		35		20		10		7		6		5		5		88	
対移動		35	100.00%	20	100.00%	8	80.00%	6	85.71%	2	33.33%	2	40.00%	4	80.00%	75	85.23%
対パワー		0	0.00%	0	0.00%	2	20.00%	1	14.29%	4	66.67%	3	60.00%	1	20.00%	13	14.77%
被命中率		34.29%		30.00%		30.00%		71.43%		50.00%		40.00%		80.00%		55.68%	
PC側からの攻撃		6		3		0		4		2		5		3		29	
被命中率		83.33%		0.00%				75.00%		0.00%		80.00%		33.33%		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														
出目 1	0	2	0	6	0	5	0	3	0	0	0	1	0	1	0	2
2	0	9	0	7	0	3	0	3	0	6	0	1	0	4	0	5
3	0	5	0	2	0	6	0	2	0	3	0	2	0	1	1	2
4	0	6	0	2	0	4	0	1	0	3	0	1	0	2	0	3
5	0	4	0	5	0	6	0	4	0	3	0	2	0	2	0	2
6	1	7	0	6	0	3	0	1	0	3	0	1	0	3	0	5
7	0	1	0	5	2	2	0	3	0	1	0	0	0	2	1	4
8	1	1	0	3	1	6	1	3	2	3	0	0	0	1	0	2
9	0	3	0	5	6	0	1	5	0	2	0	4	0	2	2	3
10	1	1	2	0	7	0	2	0	1	0	1	0	0	0	5	0
11	4	0	5	0	2	1	6	0	4	0	1	0	4	0	3	0
12	8	0	5	0	1	0	3	0	5	0	0	0	3	0	4	0
13	3	0	9	0	5	0	6	0	6	0	5	0	1	0	2	0
14	4	0	4	0	4	0	0	1	0	0	3	0	3	0	0	0
15	9	0	4	0	4	0	6	0	1	0	1	0	3	0	3	0
16	5	0	6	0	5	0	2	0	4	0	2	0	1	0	6	0
17	6	0	2	0	2	0	2	0	8	0	2	0	1	0	7	0
18	3	0	5	0	6	0	4	0	2	0	1	0	3	0	6	0
19	2	0	6	0	5	0	3	0	2	0	2	0	4	0	3	0
20	7	0	1	0	7	0	2	0	2	0	2	0	3	0	1	0
ST数合計	54	39	49	41	57	36	38	26	37	24	20	12	26	18	44	28
出目平均値	10.55		10.23		10.58		10.80		10.69		11.56		11.16		10.71	
成功率	58.06%		54.44%		61.29%		59.38%		60.66%		62.50%		59.09%		61.11%	

一般論としてSTの失敗数が多い程、STのトータルの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。
 現在は全PCが無双の意志完備(最早どこが無双や)。ある意味当然か？

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	4	9	11	7	4	0	2	0
遭遇中に キュアラティヴ・アドミクスチャー	1	4	5	4	7	3	2	0
遭遇中に シールディング・エリクサー	0	2	0	2	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	2	1	1	2	0	0
底力	11	9	3	4	3	4	3	無理!
回復用のポーション	0	1	0	0	0	0	0	0
シェリーから一時的HP	17	17	18	無理!	18	10	11	8
タンナイズから一時的HP	11	10	20	7	0	6	8	0
リュカオンから一時的HP	無理!	2	2	3	1	0	1	1
指揮役のパワーによるセーブ	2	4	3	2	1	2	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	2	1	0	2	0	0	0	0
治療判定成功率	100.00%	100.00%		50.00%				
朦朧	4	6	2	7	2	4	4	2
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	4	4	2	1	0	
死亡セーブ	3	1	2	3	5	0	0	
死亡セーブ失敗率	33.33%	100.00%	50.00%	33.33%	20.00%			
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	
封呪あるいは儀式用に回復力供与	2	33	3	6	3	3	5	
秘術強化 エネルギー付与	0	0	4	1	無理!	1	0	
秘術強化 エネルギー増強	0	1	4	0		9	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 大前提として代役分も対象だが、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場合 (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場合 (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いor中断した場合 (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場合 (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	111	47.84%	162	68.94%	154	68.14%	20	9.39%	3	1.36%	0	0.00%	0	0.00%
自分で 非近接・単発攻撃	2	0.86%	1	0.43%	22	9.73%	無理!		127	57.47%	108	48.00%	51	22.17%
自分で 複数回攻撃	42	18.10%	2	0.85%	無理!		無理!		17	7.69%	86	38.22%	101	43.91%
召喚が 単発攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		6	2.71%	無理!		4	1.74%
召喚が 複数回攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		3	1.30%
仲間が 攻撃するだけ	無理!		無理!		無理!		131	61.50%	無理!		無理!		無理!	
仲間と一緒に 攻撃するぜ	無理!		無理!		無理!		9	4.23%	2	0.90%	無理!		無理!	
底力	10	4.31%	マイナーでやる		3	1.33%	4	1.88%	2	0.90%	2	0.89%	2	0.87%
防御専念	1	0.43%	6	2.55%	1	0.44%	4	1.88%	5	2.26%	2	0.89%	2	0.87%
技能判定	32	13.79%	25	10.64%	17	7.52%	21	9.86%	37	16.74%	22	9.78%	25	10.87%
その他 標準アクション	5	2.16%	3	1.28%	0	0.00%	2	0.94%	3	1.36%	0	0.00%	20	8.70%
移動アクション	15	6.47%	17	7.23%	11	4.87%	4	1.88%	7	3.17%	3	1.33%	16	6.96%
マイナーアクション	0	0.00%	3	1.28%	0	0.00%	0	0.00%	1	0.45%	0	0.00%	2	0.87%
AP必須の特殊過ぎるアクション	0	0.00%	3	1.28%	6	2.65%	1	0.47%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
お休み	8	3.45%	10	4.26%	7	3.10%	9	4.23%	4	1.81%	1	0.44%	1	0.43%
行動不能	5	2.16%	3	1.28%	4	1.77%	7	3.29%	6	2.71%	1	0.44%	3	1.30%
支配状態(笑)	1	0.43%	0	0.00%	1	0.44%	1	0.47%	1	0.45%	0	0.00%	0	0.00%
計	232	100.00%	235	100.00%	226	100.00%	213	100.00%	221	100.00%	225	100.00%	230	100.00%