

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	36	4.30%	14	3.45%	3	4.92%	7	5.34%	12	5.02%
2	46	5.50%	22	5.42%	3	4.92%	10	7.63%	11	4.60%
3	42	5.02%	19	4.68%	5	8.20%	8	6.11%	10	4.18%
4	44	5.26%	17	4.19%	3	4.92%	8	6.11%	16	6.69%
5	47	5.62%	27	6.65%	4	6.56%	7	5.34%	9	3.77%
6	42	5.02%	20	4.93%	2	3.28%	8	6.11%	12	5.02%
7	41	4.90%	27	6.65%	0	0.00%	2	1.53%	12	5.02%
8	44	5.26%	24	5.91%	3	4.92%	2	1.53%	15	6.28%
9	37	4.42%	16	3.94%	2	3.28%	5	3.82%	14	5.86%
10	33	3.94%	17	4.19%	2	3.28%	2	1.53%	12	5.02%
11	38	4.54%	11	2.71%	4	6.56%	6	4.58%	17	7.11%
12	51	6.09%	27	6.65%	4	6.56%	9	6.87%	11	4.60%
13	36	4.30%	21	5.17%	2	3.28%	6	4.58%	7	2.93%
14	44	5.26%	23	5.67%	6	9.84%	7	5.34%	8	3.35%
15	49	5.85%	16	3.94%	5	8.20%	10	7.63%	18	7.53%
16	44	5.26%	22	5.42%	4	6.56%	5	3.82%	13	5.44%
17	50	5.97%	24	5.91%	3	4.92%	11	8.40%	12	5.02%
18	40	4.78%	20	4.93%	0	0.00%	4	3.05%	16	6.69%
19	45	5.38%	27	6.65%	3	4.92%	6	4.58%	9	3.77%
20	28	3.35%	12	2.96%	3	4.92%	8	6.11%	5	2.09%
ロール数合計	837		406		61		131		239	
出目平均値	10.46		10.56		10.48		10.49		10.28	

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
病気	1	0.00%	0	0	1	0	
無双の意志	28	39.29%	11	0	17	0	
危険	8	50.00%	4	0	3	1	
通常	28	46.43%	13	0	14	1	
その他(自力効果)	52	75.00%	37	2	13	0	
その他(他力効果)	11	45.45%	5	0	6	0	
本体ST合計	131	56.49%	72	2	55	2	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー無遅刻、無欠席
- ・数字だけ見ると全体的に可もなく不可もなくでパツとしない？
- ・命中率高くなりにくいのは出目5以下の攻撃がほとんどミスる事からも明白
- ・それでも最近の攻撃ロールはハッキリと上向き加減
- ・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
- ・セーブやイニシアチブの出目20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
- ・一か八かの長柄武器も当然だが、機会攻撃での減速は相当効果がアリ
- ・素早き野生の血の加入で、本格的に機動力がおかしい事に・・・
- ・Lv.17からキャラクターリビルドして仕様がかなり変わる予定

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2016/5/12

恐怖の墓所通算

ウォーデン

リュカオン

ホード・チャンピオン

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	21	57.14%	21	12	2	2	0
突撃	標準アクション	49	65.31%	49	32	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	31	58.62%	29	17	1	1	2
一か八か長柄	機会アクション	7	33.33%	6	2	0	0	0
戦士の勘働	即応アクション	9	66.67%	9	6	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		64.00%	25	16	2	2	1	
原始 10	無限回 Lv.1	25						
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 19 回分は上記突撃欄にて反映					
ウォーデンス・フューリィ		80.00%	25	20	0	0	1	
PHB II 68	クラス特徴	26	素早き野生の血から9回、揺さぶる枝5回					
プレシング・アタック		60.00%	35	21	0	0	2	
原始 13	遭遇毎 Lv.3	37	75.51%	シフト中に辻マーク 7 回				
ガーディアンズ・パウンス		69.57%	23	16	0	0	1	
原始 15	遭遇毎 Lv.7	23	46.94%					
ゼラス・ストライク		63.27%	49	31	2	2	2	
PHB II 83	遭遇毎 Lv.11	27	87.10%	対複数使用 2 回、対重傷攻撃 26 回				
ストームハウラーズ・ストライク		63.16%	19	12	1	1	0	
原始 17	遭遇毎 Lv.13	8	44.44%	単体に使用 1 回、オマケ発動 1 回				
サンダー・ステップ		50.00%	10	5	0	0	0	
PHB II 71	一日毎 Lv.5	10						
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	9	オマケダメージ発動 計 5 回					
フォーム・オヴ・ジ・アヴァランチ・アンリッシュ		100.00%	2	2	1	0	0	
原始 19	一日毎 Lv.15	3						

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				
素早き野生の血	PHB II 191	特技	11	無限回
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	45	83.33%
ロングトウース・シフティング	PHB II 10	種族	50	92.59%
サブトレイニアン・サヴァイヴァル	サバイバル 21	テーマ	2	3.70%
ステイ・バック	サバイバル 54	汎用 Lv.2	26	53.06%
ベアズ・エンデュアランス	PHB II 72	汎用 Lv.6	3	一日毎
エンター・ザ・クルーシブル	ダンジョン 71	汎用 Lv.10	8	一日毎
インペチュアス・ストライド	PHB II 83	汎用 Lv.12	6	25.00%
1回使用当たりで誘発した機会攻撃の平均数			1.50	最大 2 回誘発
アンキャニィ・インスティンクツ	PHB III 172	汎用 Lv.16	1	一日毎
ブーツ・オヴ・ザ・マイティ・チャージ	Dragon381-96	脚アイテム	8	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	7	一日毎

大自然の怒りのマーク使用 計 138 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
92	66.67%	33	23.91%	13	9.42%	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 ~ 2016/5/12

Lv.16 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	23	5.37%	0	11	0	4	0	5	0	3
	2	24	5.61%	0	14	0	2	3	3	0	2
	3	22	5.14%	0	8	0	4	2	3	0	5
	4	25	5.84%	1	9	0	5	0	6	0	4
	5	25	5.84%	0	9	0	7	2	4	0	3
	6	21	4.91%	1	9	0	3	5	1	0	2
	7	23	5.37%	1	7	2	5	5	3	0	0
	8	17	3.97%	1	7	0	0	4	1	0	4
	9	17	3.97%	3	4	0	0	5	1	2	2
	10	17	3.97%	3	4	1	0	4	0	2	3
	11	24	5.61%	9	2	4	2	3	0	2	2
	12	23	5.37%	7	2	4	1	8	0	1	0
	13	20	4.67%	5	2	7	0	4	0	2	0
	14	22	5.14%	11	2	3	0	5	0	1	0
	15	26	6.07%	13	0	4	0	6	0	3	0
	16	16	3.74%	6	2	2	0	4	0	2	0
	17	22	5.14%	13	0	3	0	2	0	4	0
	18	14	3.27%	6	1	0	0	6	0	1	0
	19	23	5.37%	11	0	5	0	6	0	1	0
	20	24	5.61%	5	0	5	0	10	0	4	0
防御数合計		428		96	93	40	33	84	27	25	30
被命中率		57.24%		50.79%		54.79%		75.68%		45.45%	

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	50.79%	189	91	5	0	5	11	0	0
対頑健		58.62%	58	29	5	0	5	2	0	0
対反応		73.20%	97	63	8	0	8	5	1	0
対意志		31.25%	32	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%	9	7	2	0	2	0	0	0
対意志		65.22%	23	13	2	0	2	0	0	0
敵からの攻撃 合計		56.94%	418	214	24	0	24	22	1	0
機会攻撃	対移動	38.30%	47	16	2	0	2	1	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	38.30%	47	16	2	0	2	1	0	0
非機会攻撃		59.30%	371	198	22	0	22	21	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		60.00%	5	3	0	0	0	1	0	0
対反応		80.00%	5	4	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		70.00%	10	7	0	0	0	1	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	31	5.15%	12	4.44%	0	0.00%	9	7.76%	10	6.29%
2	33	5.48%	15	5.56%	1	1.75%	9	7.76%	8	5.03%
3	27	4.49%	10	3.70%	3	5.26%	2	1.72%	12	7.55%
4	33	5.48%	14	5.19%	3	5.26%	3	2.59%	13	8.18%
5	35	5.81%	18	6.67%	6	10.53%	8	6.90%	3	1.89%
6	24	3.99%	12	4.44%	2	3.51%	7	6.03%	3	1.89%
7	29	4.82%	10	3.70%	6	10.53%	9	7.76%	4	2.52%
8	28	4.65%	15	5.56%	3	5.26%	4	3.45%	6	3.77%
9	39	6.48%	17	6.30%	2	3.51%	7	6.03%	13	8.18%
10	26	4.32%	11	4.07%	4	7.02%	3	2.59%	8	5.03%
11	30	4.98%	12	4.44%	2	3.51%	9	7.76%	7	4.40%
12	27	4.49%	12	4.44%	3	5.26%	6	5.17%	6	3.77%
13	42	6.98%	23	8.52%	0	0.00%	9	7.76%	10	6.29%
14	26	4.32%	12	4.44%	7	12.28%	4	3.45%	3	1.89%
15	35	5.81%	14	5.19%	9	15.79%	6	5.17%	6	3.77%
16	23	3.82%	10	3.70%	1	1.75%	7	6.03%	5	3.14%
17	24	3.99%	12	4.44%	0	0.00%	2	1.72%	10	6.29%
18	31	5.15%	13	4.81%	1	1.75%	5	4.31%	12	7.55%
19	34	5.65%	13	4.81%	3	5.26%	6	5.17%	12	7.55%
20	25	4.15%	15	5.56%	1	1.75%	1	0.86%	8	5.03%
ロール数合計	602		270		57		116		159	
出目平均値	10.36		10.52		10.37		9.65		10.60	

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
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	19	57.89%	11	0	7	1	
危険	3	33.33%	1	0	2	0	
通常	79	49.37%	38	1	40	0	
その他(自力効果)	10	40.00%	4	0	6	0	
その他(他力効果)	4	100.00%	4	0	0	0	
本体ST合計	116	50.86%	58	1	56	1	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー欠席時の代理ロール分は未反映
- ・数字だけ見るとロールは全体的に可も無く不可も無くでパツとしない？
- ・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
- ・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・・・
- ・対ACに限らず攻撃回避率もトータルで相当優秀
- ・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
- ・更に同じく回復力も完全にあり余っているので、封呪供給要員筆頭の地位は不動
- ・一日毎気絶パワーの加入でパーティ全体の瞬間最大風速がエライ事に・・・
- ・セーブの出目死んでるが、それでも成功率5割超えているのだから上々？

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 ~ 2016/5/12

Lv.16

ドワーフ

バトルマインド トランセレント・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	12	4.44%	0	4	0	1	0	3	0	4
2	15	5.56%	1	3	0	0	1	1	1	8
3	10	3.70%	0	4	0	1	0	2	0	3
4	14	5.19%	1	6	1	0	1	1	2	2
5	18	6.67%	1	7	1	1	1	0	3	4
6	12	4.44%	1	4	1	2	1	0	2	1
7	10	3.70%	0	0	0	1	3	0	5	1
8	15	5.56%	0	0	0	0	1	3	7	4
9	17	6.30%	3	1	1	0	2	0	10	0
10	11	4.07%	2	0	0	0	3	0	6	0
11	12	4.44%	1	0	0	0	5	0	6	0
12	12	4.44%	6	0	0	0	2	0	4	0
13	23	8.52%	2	2	2	0	4	0	13	0
14	12	4.44%	2	0	3	0	2	0	5	0
15	14	5.19%	1	0	3	0	5	0	5	0
16	10	3.70%	0	0	1	0	4	0	5	0
17	12	4.44%	3	0	0	0	5	0	4	0
18	13	4.81%	4	0	0	0	2	0	7	0
19	13	4.81%	5	0	1	0	2	0	4	1
20	15	5.56%	7	0	0	0	2	0	5	1
攻撃数合計	270		40	31	14	6	46	10	94	29
命中率		71.85%		56.34%		70.00%		82.14%		76.42%

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	57.97%	69	33	7	0	7	4	2	0
対頑健		70.00%	20	14	0	0	0	1	0	0
対反応		82.14%	56	44	2	1	2	3	0	0
対意志		75.22%	113	81	4	0	4	4	2	2
対意志	無	100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		72.03%	261	175	13	1	13	12	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%	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		83.33%	6	4	1	0	1	0	0	0
PC側への攻撃 合計		62.50%	8	4	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	0.00%	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		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	19.23%	5	9.62%	10	19.23%	3	5.77%	24	46.15%

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 ~ 2016/5/12

バトルマインド

アンバウンド・ノーマッド

トランセンデント・オーダー

※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	1	100.00%	1	1	0	0	0
突撃	標準アクション	1		0	0	0	0	0
	フリーアクション	2	50.00%	2	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 24 回			
未増幅	標準アクション	34	76.47%	34	26	1	1	2
	機会攻撃	1	100.00%	1	1	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	15	86.67%	15	13	1	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	32	73.33%	30	22	0	0	2
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
増幅1	標準アクション	55	77.36%	53	41	3	3	1
増幅2	標準アクション	11	88.89%	9	8	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	引き回す苦痛 0 回、セーブ 0 回			
未増幅	標準アクション	19	73.33%	15	11	0	0	0
	機会攻撃	4	75.00%	4	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	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				
パースistent・ハリヤー		47.83%	23	11	1	1	4	
サイオニック 60	クラス特徴	23	47.92%	目標に接近成功 3 回、使い忘れ 5 回				
カニング・アブダクション		68.75%	16	11	1	0	0	
サイオニック 75	遭遇毎 Lv.11	19	59.38%	増幅 5 回、移動だけで攻撃せず 2 回				
マインド・スパイク		確定	17	平均被ダメージ 17.47				
PHBⅢ 80	クラス特徴	17	被クリティカル 2 回、最大被ダメージ 44					
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		50.00%	2	1	0	0	0	
サイオニック 62	一日毎 Lv.5	2						
マインド・ブレード		100.00%	3	3	0	0	0	
PHBⅢ 88	一日毎 Lv.15	3	とどめの一撃 計 6 回実行、オーラ消滅 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	107	無限回			
増幅で使用計 92 回中、2 体をマーク計 48 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	13	特技で瞬間移動			
ドワーヴン・リジリアンス		墮 208	種族	11	21.15%			
フェザー・ステップ		PHBⅢ 82	汎用 Lv.2	31	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	6	一日毎			
バトル・アスペクト		PHBⅢ 86	汎用 Lv.10	7	一日毎			
追加の瞬間移動 計 20 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			
サドン・ラッシュ		PHBⅢ 88	汎用 Lv.16	0	0.00%			
ブーツ・オヴ・イーガーネス		宝物庫 129	脚アイテム	13	25.00%			
カスク・オヴ・タクティクス		宝物庫 141	頭アイテム	7	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 ~ 2016/5/12

Lv.16

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	16	4.09%	0	4	0	4	0	6	0	2
	2	19	4.86%	0	3	0	8	0	2	0	6
	3	23	5.88%	0	5	0	5	0	7	0	6
	4	19	4.86%	0	8	0	4	0	6	0	1
	5	20	5.12%	0	12	0	1	0	6	0	1
	6	17	4.35%	1	6	0	3	1	2	0	4
	7	21	5.37%	0	9	1	4	2	2	0	3
	8	20	5.12%	1	8	0	4	2	2	0	3
	9	25	6.39%	0	8	1	4	7	2	2	1
	10	13	3.32%	0	5	0	1	2	1	0	4
	11	23	5.88%	1	7	2	0	9	0	3	1
	12	21	5.37%	3	4	0	1	8	0	3	2
	13	22	5.63%	4	6	4	1	3	1	3	0
	14	21	5.37%	6	2	2	1	4	0	6	0
	15	13	3.32%	4	3	1	0	3	0	2	0
	16	22	5.63%	6	0	4	0	7	0	5	0
	17	17	4.35%	9	0	2	0	4	0	2	0
	18	20	5.12%	4	1	5	0	7	0	3	0
	19	21	5.37%	10	1	3	0	4	0	3	0
	20	18	4.60%	7	0	3	0	4	0	4	0
防御数合計		391		56	92	28	41	67	37	36	34
被命中率		47.83%		37.84%		40.58%		64.42%		51.43%	

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	38.36%	146	49	7	0	7	4	0	2
対頑健		38.60%	57	19	3	0	3	2	0	1
対反応		64.58%	96	58	4	0	4	6	0	0
対意志		48.57%	35	14	3	0	3	0	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		54.55%	11	6	0	0	0	2	0	0
対反応		66.67%	6	4	0	0	0	0	0	0
対意志		55.88%	34	18	1	0	1	2	0	0
敵からの攻撃 合計		48.31%	385	168	18	0	18	16	0	3
機会攻撃	対移動	29.63%	27	7	1	0	1	2	0	0
	対パワー		0	0	0	0	0	0	0	0
	小計	29.63%	27	7	1	0	1	2	0	0
非機会攻撃		49.72%	358	161	17	0	17	14	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		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対反応		50.00%	2	1	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		16.67%	6	1	0	0	0	0	0	0

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2016/5/12

スレイヤー

恐怖の墓所通算

ロングトゥース・シフター

オテギヌ

Lv.16

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	35	4.39%	24	4.62%	2	3.39%	6	5.17%	3	2.94%
2	27	3.39%	16	3.08%	3	5.08%	3	2.59%	5	4.90%
3	45	5.65%	27	5.19%	3	5.08%	8	6.90%	7	6.86%
4	33	4.14%	20	3.85%	3	5.08%	5	4.31%	5	4.90%
5	47	5.90%	27	5.19%	6	10.17%	10	8.62%	4	3.92%
6	35	4.39%	23	4.42%	1	1.69%	4	3.45%	7	6.86%
7	33	4.14%	24	4.62%	2	3.39%	5	4.31%	2	1.96%
8	43	5.40%	27	5.19%	1	1.69%	9	7.76%	6	5.88%
9	57	7.15%	39	7.50%	4	6.78%	6	5.17%	8	7.84%
10	39	4.89%	24	4.62%	3	5.08%	7	6.03%	5	4.90%
11	37	4.64%	25	4.81%	3	5.08%	3	2.59%	6	5.88%
12	28	3.51%	25	4.81%	0	0.00%	1	0.86%	2	1.96%
13	29	3.64%	21	4.04%	0	0.00%	6	5.17%	2	1.96%
14	30	3.76%	20	3.85%	3	5.08%	6	5.17%	1	0.98%
15	44	5.52%	27	5.19%	5	8.47%	5	4.31%	7	6.86%
16	42	5.27%	30	5.77%	2	3.39%	5	4.31%	5	4.90%
17	53	6.65%	40	7.69%	4	6.78%	2	1.72%	7	6.86%
18	42	5.27%	23	4.42%	3	5.08%	8	6.90%	8	7.84%
19	44	5.52%	27	5.19%	5	8.47%	8	6.90%	4	3.92%
20	54	6.78%	31	5.96%	6	10.17%	9	7.76%	8	7.84%
ロール数合計	797		520		59		116		102	
出目平均値	10.95		10.97		11.39		10.63		10.92	

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
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	17	82.35%	10	4	3	0	
危険	4	75.00%	2	1	1	0	
通常	73	60.27%	36	8	28	1	
その他(自力効果)	14	57.14%	6	2	6	0	
その他(他力効果)	6	83.33%	4	1	1	0	
本体ST合計	116	64.68%	59	16	40	1	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー欠席時の代理ロール分は未反映
- ・攻撃ロールに限らず出目が良い、本当に良い、非常に良い
- ・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、数字は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はまあ並と言ったところか、被クリティカル多いけど
- ・断頭の一撃&ケンセイの奥義のお陰でダメージが安定して40以上出るようになった
- ・しかしケンセイの奥義の都合で、イーライのおさがりオヴスピード、あっさり引退
- ・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
- ・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
- ・ってな訳で、無双の意志は大活躍（ボーナスのお陰もあって成功率高し）
- ・セーブへの各種ボーナスが絶賛活躍中で本当に侮り難し
- ・なのに汎用パワーでのセーブ成功率の低さは謎だったが、ここまで強化すりゃ死角無し
- ・マスター・ストロークは事実上とどめの一撃専用だが、パワーストライクの方が実際は・・・

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2016/5/12

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)	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	18	3.54%	0	7	0	0	0	11	0	0
	2	16	3.15%	0	5	0	0	3	8	0	0
	3	25	4.92%	0	7	0	0	6	12	0	0
	4	18	3.54%	2	5	0	0	5	6	0	0
	5	26	5.12%	5	5	0	0	10	6	0	0
	6	23	4.53%	5	5	0	0	9	4	0	0
	7	24	4.72%	2	4	0	0	15	3	0	0
	8	27	5.31%	7	3	0	0	12	5	0	0
	9	39	7.68%	13	4	0	0	19	3	0	0
	10	24	4.72%	8	1	0	0	15	0	0	0
	11	25	4.92%	9	2	0	0	12	2	0	0
	12	25	4.92%	13	0	0	0	12	0	0	0
	13	21	4.13%	8	1	0	0	12	0	0	0
	14	20	3.94%	7	0	0	0	13	0	0	0
	15	27	5.31%	12	0	0	0	15	0	0	0
	16	30	5.91%	9	1	0	0	20	0	0	0
	17	40	7.87%	16	0	0	0	24	0	0	0
	18	23	4.53%	7	0	0	0	16	0	0	0
	19	27	5.31%	10	0	0	0	17	0	0	0
	20	30	5.91%	14	0	0	0	16	0	0	0
攻撃数合計		508		147	50	0	0	251	60	0	0
命中率		78.35%		74.62%				80.71%			

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	74.35%	191	129	13	2	13	7	5	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	
対反応		81.17%	308	235	15	1	15	10	2	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
敵への攻撃 合計		78.56%	499	364	28	3	28	17	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	100.00%	3	2	1	0	1	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	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
				19以下	20	19以下	20	1	10以上	
対AC	有	66.67%	3	2	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	
対反応		50.00%	2	0	1	0	1	0	0	0
対意志		0	0	0	0	0	0	0	0	0
その他への攻撃 合計		60.00%	5	2	1	0	1	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	0.00%	3	6.25%	5	10.42%	40	83.33%

※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	10	60.00%	10	6	1	1	2
	フリーアクション	59	74.58%	59	44	3	3	3
	機会攻撃	5	100.00%	5	5	1	1	0
	即応アクション	12	50.00%	12	6	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
バトル・ラス			墮 147		32		遭遇開始時はコレ	
近接	標準アクション	67	73.13%	67	49	3	2	2
	フリーアクション	98	76.29%	97	74	2	2	6
	機会攻撃	7	85.71%	7	6	0	0	0
	即応アクション	53	69.81%	53	37	4	4	1
突撃	標準アクション	45	88.89%	45	40	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	27	88.46%	26	23	3	3	0
	フリーアクション	6	66.67%	6	4	1	1	0
デュエリスト・アソールト			墮 146		22			
近接	標準アクション	8	75.00%	8	6	2	2	0
	フリーアクション	9	100.00%	9	9	2	2	0
	機会攻撃	0		0	0	0	0	0
	即応アクション	5	100.00%	5	5	0	0	0
突撃	標準アクション	18	94.44%	18	17	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		20			
突撃	標準アクション	52	86.54%	52	45	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			92.31%	13	12	4	4	0
元素 49			13	27.08%				
マスター・ストローク			100.00%	2	2	2	0	0
PHB 144			2	6.67%	とどめの一撃で使用 2回			
ハングリー・ゴージ				0	0	0	0	0
宝物庫 II 102			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			69.23%	13	9	2	2	0
宝物庫 135			14	29.17%	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			64.29%	28	18	0	0	3
Dragon366-49			14	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		
ブラッド・フューリイ・ゴージ			宝物庫 II 23	武器アイテム	46	86.79%		
ロングトゥース・シフティング			PHB II 10	種族	47	88.68%		
パランシング・ステップ			元素 49	汎用 Lv.2	12	28.57%		
イグノア・ウィークネス			墮 150	汎用 Lv.6	8	15.69%		
成功率 50.00%			パワーボーナスのお陰で成功 0回					
クリアヘッド			墮 150	汎用 Lv.10	6	17.14%		
成功率 66.67%			パワーボーナスのお陰で成功 2回					
リレントレス・アドヴァンス			墮 155	汎用 Lv.16	1	16.67%		
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	1	一日毎		

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2016/5/12

恐怖の墓所通算

スレイヤー ロングトゥース・シフター

オテギヌ

Lv.16 ケンセイ

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	3.68%	0	6	0	1	0	4	0	1
	2	18	5.52%	0	5	0	5	0	6	1	1
	3	18	5.52%	0	7	0	3	0	6	0	2
	4	21	6.44%	0	6	0	3	0	6	1	5
	5	19	5.83%	2	5	0	4	0	4	2	2
	6	14	4.29%	0	3	0	3	2	4	0	2
	7	12	3.68%	5	2	0	0	2	1	0	2
	8	22	6.75%	6	4	1	6	3	1	1	0
	9	28	8.59%	8	4	0	4	4	3	4	1
	10	18	5.52%	7	2	1	1	3	2	2	0
	11	9	2.76%	0	0	2	2	4	0	1	0
	12	23	7.06%	6	1	2	3	5	0	5	1
	13	11	3.37%	7	0	3	0	1	0	0	0
	14	19	5.83%	5	0	5	0	6	0	3	0
	15	18	5.52%	8	0	4	0	2	0	4	0
	16	11	3.37%	5	0	0	0	4	0	2	0
	17	10	3.07%	1	0	0	0	3	0	6	0
	18	6	1.84%	2	0	2	0	1	0	1	0
	19	17	5.21%	7	0	4	0	2	0	4	0
	20	20	6.13%	9	0	2	0	6	0	3	0
防御数合計		326		78	45	26	35	48	37	40	17
被命中率		58.90%		63.41%		42.62%		56.47%		70.18%	

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	63.11%	122	68	9	0	9	6	0	0
対頑健		43.14%	51	20	2	0	2	1	0	0
対反応		59.74%	77	40	6	0	6	3	0	0
対意志		70.27%	37	24	2	0	2	1	0	1
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		44.44%	9	4	0	0	0	0	0	0
対反応		16.67%	6	1	0	0	0	1	0	0
対意志		66.67%	18	11	1	0	1	0	0	1
敵からの攻撃 合計		58.75%	320	168	20	0	20	12	0	2
機会攻撃	対移動	20.00%	10	2	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	2	2	0	0	0	0	0	0
	小計	33.33%	12	4	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		59.74%	308	164	20	0	20	12	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%	1	1	0	0	0	0	0	0
対頑健		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対反応		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対意志		100.00%	2	2	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		66.67%	6	4	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	13	4.09%	1	2.04%	2	3.57%	4	4.26%	6	5.04%
2	20	6.29%	3	6.12%	6	10.71%	5	5.32%	6	5.04%
3	15	4.72%	5	10.20%	1	1.79%	2	2.13%	7	5.88%
4	11	3.46%	2	4.08%	2	3.57%	3	3.19%	4	3.36%
5	16	5.03%	1	2.04%	4	7.14%	5	5.32%	6	5.04%
6	14	4.40%	3	6.12%	2	3.57%	3	3.19%	6	5.04%
7	21	6.60%	4	8.16%	4	7.14%	5	5.32%	8	6.72%
8	18	5.66%	1	2.04%	5	8.93%	6	6.38%	6	5.04%
9	26	8.18%	3	6.12%	5	8.93%	7	7.45%	11	9.24%
10	15	4.72%	2	4.08%	2	3.57%	3	3.19%	8	6.72%
11	15	4.72%	2	4.08%	2	3.57%	7	7.45%	4	3.36%
12	13	4.09%	2	4.08%	3	5.36%	3	3.19%	5	4.20%
13	19	5.97%	3	6.12%	4	7.14%	8	8.51%	4	3.36%
14	11	3.46%	0	0.00%	1	1.79%	3	3.19%	7	5.88%
15	20	6.29%	4	8.16%	3	5.36%	8	8.51%	5	4.20%
16	11	3.46%	3	6.12%	1	1.79%	4	4.26%	3	2.52%
17	13	4.09%	1	2.04%	1	1.79%	3	3.19%	8	6.72%
18	16	5.03%	5	10.20%	2	3.57%	5	5.32%	4	3.36%
19	21	6.60%	3	6.12%	3	5.36%	7	7.45%	8	6.72%
20	10	3.14%	1	2.04%	3	5.36%	3	3.19%	3	2.52%
ロール数合計	318		49		56		94		119	
出目平均値	10.34		10.47		9.73		10.94		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	4	75.00%	3	0	1	0	1
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	20	55.00%	9	2	9	0	
危険	6	50.00%	3	0	3	0	
通常	62	61.29%	38	0	23	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	94	59.57%	53	3	37	1	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー欠席時の代理ロール分は未反映
- ・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)、Lv.16から復帰
- ・Lv.15から乱れぬ精神も導入で、セーブ対策万全?
- ・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
- ・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りと、著しくPPの余る遭遇が増えてしまったのが難点...
- ・心衣のお陰で、とりあえずシェリーがいるだけで(何もしなくても)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、意志だけね
- ・最近プレイヤーの都合で欠席多し

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	2.04%	0	0	0	0	0	0	0	1
2	3	6.12%	0	2	0	0	0	0	0	1
3	5	10.20%	1	1	0	1	0	0	0	2
4	2	4.08%	0	2	0	0	0	0	0	0
5	1	2.04%	0	1	0	0	0	0	0	0
6	3	6.12%	0	1	0	2	0	0	0	0
7	4	8.16%	2	2	0	0	0	0	0	0
8	1	2.04%	0	1	0	0	0	0	0	0
9	3	6.12%	2	1	0	0	0	0	0	0
10	2	4.08%	0	1	0	0	0	0	0	1
11	2	4.08%	2	0	0	0	0	0	0	0
12	2	4.08%	0	1	0	0	0	0	1	0
13	3	6.12%	2	1	0	0	0	0	0	0
14	0	0.00%	0	0	0	0	0	0	0	0
15	4	8.16%	3	0	0	0	0	0	1	0
16	3	6.12%	2	0	0	0	0	0	1	0
17	1	2.04%	1	0	0	0	0	0	0	0
18	5	10.20%	4	0	1	0	0	0	0	0
19	3	6.12%	2	0	1	0	0	0	0	0
20	1	2.04%	1	0	0	0	0	0	0	0
攻撃数合計	49		22	14	2	3	0	0	3	5
命中率	55.10%		61.11%		40.00%				37.50%	

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	65.63%	32	20	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		37.50%	8	3	0	1	0	1	1	0
敵への攻撃 合計		57.78%	45	25	1	1	1	1	4	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	25.00%	4	1	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		25.00%	4	1	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					
5	9.43%	13	24.53%	2	3.77%	10	18.87%	23	43.40%
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	

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

恐怖の墓所通算

シェリー

2013/9/12 ~ 2016/5/12

アーデント

タリック・ストラテジスト

エスケプト・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	10	50.00%	10	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		PHB III 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	12	75.00%	12	9	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	121	79.34%	121	96	6	6	3
_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	4	75.00%	4	3	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		PHB III 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			63.46%	52	33	3	3	3
武勇 II 7	種族特徴	53	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		69.23%	13	9	0	0	0	
PHB III 41	遭遇毎 Lv.11	6	19.35%	味方攻撃も含む、敵攻撃回避 計1回				
フェイト・エクステンジ		58.33%	12	7	0	0	0	
PHB III 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		33.33%	6	2	0	0	1	
PHB III 29	一日毎 Lv.9	7	PP回復計22回、諸事情により回復無理計5回					
コーディネイテッド・エフォート		0.00%	2	0	0	0	0	
サイオニック 17	一日毎 Lv.15	1	データは味方の攻撃も含む、自分も攻撃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								
アーデント・アラクリティ		PHB III 24	クラス特徴	5	9.43%			
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		PHB III 26	汎用 Lv.2	13	24.53%			
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	31	58.49%			
1回使用当たりで巻き込めた味方の平均人数				3.97	最大7体巻き込み			
タワー・オヴ・アイアン・ウィル		PHB III 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		PHB III 41	汎用 Lv.12	0	一日毎			
ディスプレイヴ・デンジャー		サイオニック 17	汎用 Lv.16	1	14.29%			
非物質中にトリガー以外で攻撃された回数1回、被命中率 100.00%								
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		PHB III 198	鎧アイテム	5	9.43%			
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	5	2.23%	0	1	0	1	0	2	0	1
	2	13	5.80%	0	3	0	6	2	1	0	1
	3	10	4.46%	0	1	0	2	5	0	0	2
	4	9	4.02%	0	1	0	2	1	1	0	4
	5	7	3.13%	0	3	1	1	1	0	0	1
	6	6	2.68%	0	1	0	1	1	0	0	3
	7	12	5.36%	4	0	3	2	2	0	0	1
	8	21	9.38%	5	3	2	3	4	1	0	3
	9	9	4.02%	2	1	1	0	4	0	0	1
	10	18	8.04%	3	2	2	0	4	0	1	6
	11	13	5.80%	5	0	2	0	5	0	0	1
	12	16	7.14%	4	0	1	0	6	0	2	3
	13	4	1.79%	2	0	0	1	1	0	0	0
	14	14	6.25%	4	0	3	0	4	0	1	2
	15	15	6.70%	6	0	6	0	2	0	0	1
	16	8	3.57%	1	0	1	0	6	0	0	0
	17	14	6.25%	6	0	2	0	2	0	4	0
	18	13	5.80%	4	0	1	0	5	0	3	0
	19	2	0.89%	1	0	1	0	0	0	0	0
	20	15	6.70%	4	0	5	0	3	0	3	0
防御数合計		224		51	16	31	19	58	5	14	30
被命中率		68.75%		76.12%		62.00%		92.06%		31.82%	

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	75.00%	64	44	4	0	4	1	0	1
対頑健		63.89%	36	19	4	0	4	1	0	0
対反応		91.80%	61	53	3	0	3	2	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	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		47.62%	21	7	3	0	3	0	0	1
敵からの攻撃 合計		68.35%	218	134	15	0	15	5	0	2
機会攻撃	対移動	60.00%	10	6	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	3	3	0	0	0	0	0	0
	小計	69.23%	13	9	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		68.29%	205	125	15	0	15	5	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		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対反応		100.00%	1	1	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
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	25	3.49%	13	5.00%	0	0.00%	2	2.20%	10	3.25%
2	47	6.56%	13	5.00%	3	5.26%	7	7.69%	24	7.79%
3	37	5.17%	15	5.77%	1	1.75%	5	5.49%	16	5.19%
4	40	5.59%	10	3.85%	2	3.51%	8	8.79%	20	6.49%
5	37	5.17%	15	5.77%	6	10.53%	4	4.40%	12	3.90%
6	35	4.89%	12	4.62%	2	3.51%	3	3.30%	18	5.84%
7	33	4.61%	19	7.31%	2	3.51%	1	1.10%	11	3.57%
8	30	4.19%	12	4.62%	4	7.02%	5	5.49%	9	2.92%
9	21	2.93%	9	3.46%	1	1.75%	3	3.30%	8	2.60%
10	42	5.87%	18	6.92%	4	7.02%	3	3.30%	17	5.52%
11	35	4.89%	7	2.69%	3	5.26%	5	5.49%	20	6.49%
12	38	5.31%	12	4.62%	4	7.02%	5	5.49%	17	5.52%
13	46	6.42%	16	6.15%	3	5.26%	9	9.89%	18	5.84%
14	29	4.05%	10	3.85%	3	5.26%	1	1.10%	15	4.87%
15	26	3.63%	7	2.69%	2	3.51%	3	3.30%	14	4.55%
16	40	5.59%	14	5.38%	4	7.02%	6	6.59%	16	5.19%
17	50	6.98%	13	5.00%	5	8.77%	10	10.99%	22	7.14%
18	41	5.73%	16	6.15%	5	8.77%	5	5.49%	15	4.87%
19	30	4.19%	16	6.15%	1	1.75%	2	2.20%	11	3.57%
20	34	4.75%	13	5.00%	2	3.51%	4	4.40%	15	4.87%
ロール数合計	716		260		57		91		308	
出目平均値	10.58		10.51		11.30		10.66		10.49	

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
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	21	61.90%	11	2	8	0	
危険	1	0.00%	0	0	1	0	
通常	60	60.00%	36	0	24	0	
その他(自力効果)	2	50.00%	1	0	1	0	
その他(他力効果)	2	50.00%	1	0	1	0	
本体ST合計	91	60.44%	53	2	36	0	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー欠席時の代理ロール分は未反映
- ・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
- ・出目が全体的に平均的で、プレイヤー自身が思う程悪くはない
- ・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
- ・低い出目では当たらない&高い出目でもハズしがちで命中率が上がりにくいのは事実
- ・イニシアチブの出目だけはハッキリ言って良い
- ・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う
- ・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でも使用頻度が...
- ・防御値が結構高い割に、対意志以外は意外と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 ~ 2016/5/12

Lv.16 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	13	5.00%	0	1	0	5	0	5	0	2
2	13	5.00%	0	4	0	4	0	1	1	3
3	15	5.77%	0	1	0	6	0	3	0	5
4	10	3.85%	0	3	0	2	1	4	0	0
5	15	5.77%	1	3	0	4	0	5	0	2
6	12	4.62%	1	2	2	2	2	1	0	2
7	19	7.31%	0	3	3	5	5	1	1	1
8	12	4.62%	0	0	5	2	2	3	0	0
9	9	3.46%	0	0	1	3	3	0	2	0
10	18	6.92%	0	1	4	5	2	3	2	1
11	7	2.69%	0	1	2	1	1	0	1	1
12	12	4.62%	0	0	5	1	4	0	2	0
13	16	6.15%	2	1	3	0	3	1	5	1
14	10	3.85%	2	0	5	0	3	0	0	0
15	7	2.69%	1	0	2	0	2	0	2	0
16	14	5.38%	1	0	4	0	8	0	1	0
17	13	5.00%	3	0	6	0	3	0	1	0
18	16	6.15%	3	0	7	0	4	0	2	0
19	16	6.15%	1	1	8	0	3	0	3	0
20	13	5.00%	1	0	5	0	4	0	3	0
攻撃数合計	260		16	21	62	40	50	27	26	18
命中率	59.23%		43.24%		60.78%		64.94%		59.09%	

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	53.57%	28	14	1	0	1	0	2	0
対頑健		60.82%	97	54	5	0	5	5	7	0
対反応		64.94%	77	46	4	0	4	5	4	0
対意志		60.00%	40	21	3	0	3	2	2	0
対頑健	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	4	2	0	0	0	0	1	0
敵への攻撃 合計		61.16%	242	135	13	0	13	12	15	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%	2	0	0	0	0	0	1	0
対頑健		66.67%	3	2	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
対頑健	無		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側への攻撃 合計		40.00%	5	2	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	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	8	0.00%	7	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		60.00%	15	9	0	0	2
Dragon381-56	無限回 Lv.1	15		オマケ発動 計 2 回			
サンダリング・アーマー		62.71%	59	37	5	5	4
エベロン 47	無限回 Lv.1	63					
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	3.23%	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		75.00%	12	9	0	0	0
サイオニック 34	マルチクラス	4	17.39%	単体に使用 0 回、味方巻込 1 回			
オルタード・ラック		57.69%	26	15	3	3	0
エベロン 49	遭遇毎 Lv.3	26	53.06%	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		70.59%	51	36	4	4	2
エベロン 50	遭遇毎 Lv.7	22	70.97%	単体に使用 3 回			
ディフェンス・サイフォン		66.67%	12	8	0	0	2
Dragon381-62	遭遇毎 Lv.11	12	38.71%	頑健 2 回、反応 4 回、意志 1 回			
パーブド・オートマトン		50.00%	6	3	0	0	0
エベロン 52	遭遇毎 Lv.13	6	33.33%				
マインド・ブラスト		50.00%	4	2	0	0	0
PHBⅢ 49	一日毎 Lv.9	1		単体に対して使用 0 回、味方巻込 0 回			
アイス・アルコンズ・アーマー			0	0	0	0	0
Dragon381-59	一日毎 Lv.15	0					

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	4		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	8	15.09%
魔法的な美しさ 4 回 木の姿 4 回				
スウィフト・メンダー	エベロン 48	汎用 Lv.2	15	28.30%
救出率 66.67% 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	10	30.30%
プロテクティブ・リコール	Dragon381-63	汎用 Lv.12	4	16.00%
テレキネティック・ブースト	PHBⅢ 51	汎用 Lv.16	0	一日毎
メイジ・ハンド	PHB 62	特技	127	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 25 回				
エルヴン・バトル・アーマー	PHB 226	鎧アイテム	5	9.43%

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 ~ 2016/5/12

Lv.16 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	9	4.41%	0	3	0	1	0	4	0	1
	2	15	7.35%	0	4	0	4	0	3	0	4
	3	9	4.41%	0	3	0	1	0	3	0	2
	4	23	11.27%	1	4	4	2	0	7	0	5
	5	6	2.94%	2	0	0	0	0	3	0	1
	6	7	3.43%	1	0	1	0	1	2	0	2
	7	12	5.88%	3	1	3	0	1	2	0	2
	8	8	3.92%	1	0	3	0	2	1	0	1
	9	6	2.94%	1	1	1	0	1	1	0	1
	10	10	4.90%	2	0	4	0	1	0	3	0
	11	12	5.88%	2	3	2	0	1	0	3	1
	12	11	5.39%	6	0	0	0	3	0	2	0
	13	9	4.41%	1	0	3	0	2	1	1	1
	14	8	3.92%	4	0	1	0	1	0	2	0
	15	13	6.37%	3	0	2	0	4	0	4	0
	16	10	4.90%	0	0	3	0	6	0	0	1
	17	8	3.92%	1	0	2	0	5	0	0	0
	18	8	3.92%	0	0	1	0	6	0	1	0
	19	12	5.88%	3	0	1	0	5	0	3	0
	20	8	3.92%	1	0	2	0	2	0	3	0
防御数合計		204		32	19	33	8	41	27	22	22
被命中率		62.75%		62.75%		80.49%		60.29%		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	64.00%	50	31	1	0	1	3	0	0
対頑健		84.38%	32	25	2	0	2	0	0	0
対反応		63.79%	58	35	2	0	2	2	0	0
対意志		53.57%	28	13	2	0	2	1	0	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		66.67%	9	6	0	0	0	1	0	0
対反応		50.00%	8	4	0	0	0	1	0	0
対意志		46.67%	15	6	1	0	1	0	0	1
敵からの攻撃 合計		64.00%	200	120	8	0	8	8	0	1
機会攻撃	対移動	33.33%	3	1	0	0	0	1	0	0
	対パワー	50.00%	4	2	0	0	0	0	0	0
	小計	42.86%	7	3	0	0	0	1	0	0
非機会攻撃		64.77%	193	117	8	0	8	7	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	0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対反応		0.00%	2	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	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側からの攻撃 合計		0.00%	4	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	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	54	6.21%	34	5.93%	1	1.64%	1	2.00%	18	9.73%
2	47	5.41%	27	4.71%	3	4.92%	3	6.00%	14	7.57%
3	46	5.29%	30	5.24%	3	4.92%	5	10.00%	8	4.32%
4	34	3.91%	25	4.36%	3	4.92%	3	6.00%	3	1.62%
5	45	5.18%	29	5.06%	3	4.92%	4	8.00%	9	4.86%
6	41	4.72%	30	5.24%	2	3.28%	1	2.00%	8	4.32%
7	39	4.49%	28	4.89%	1	1.64%	0	0.00%	10	5.41%
8	49	5.64%	34	5.93%	3	4.92%	1	2.00%	11	5.95%
9	56	6.44%	38	6.63%	2	3.28%	5	10.00%	11	5.95%
10	44	5.06%	32	5.58%	3	4.92%	1	2.00%	8	4.32%
11	48	5.52%	25	4.36%	8	13.11%	1	2.00%	14	7.57%
12	32	3.68%	21	3.66%	4	6.56%	0	0.00%	7	3.78%
13	38	4.37%	22	3.84%	1	1.64%	6	12.00%	9	4.86%
14	35	4.03%	25	4.36%	0	0.00%	4	8.00%	6	3.24%
15	46	5.29%	31	5.41%	3	4.92%	2	4.00%	10	5.41%
16	50	5.75%	32	5.58%	4	6.56%	2	4.00%	12	6.49%
17	37	4.26%	23	4.01%	3	4.92%	3	6.00%	8	4.32%
18	34	3.91%	22	3.84%	4	6.56%	2	4.00%	6	3.24%
19	47	5.41%	34	5.93%	3	4.92%	4	8.00%	6	3.24%
20	47	5.41%	31	5.41%	7	11.48%	2	4.00%	7	3.78%
ロール数合計	869		573		61		50		185	
出目平均値	10.31		10.34		11.67		10.66		9.68	

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
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	5	40.00%	2	0	3	0	
危険	0		0	0	0	0	
通常	35	54.29%	19	0	16	0	
その他(自力効果)	4	75.00%	3	0	1	0	
その他(他力効果)	5	60.00%	3	0	2	0	
本体ST合計	49	55.10%	27	0	22	0	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー無遅刻、無欠席
- ・Lv.14入りのタイミングでもキャラクターリビルドを行ったが、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プレイヤー中最低だが、まだ誤差の範囲か？
- ・でもやっぱり出目1はハッキリ言って多い
- ・クリティカルもまあ多いが、雑魚へのクリティカルも多い
- ・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低い
- ・味方への攻撃は本当に良く当てるので、特技で対策を施せたのは暁光
- ・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
- ・まともに敵から狙われさえすれば、各即応パワーが燦然と輝く
- ・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

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 ~ 2016/5/12

Lv.16 ハーフリング

ソーサラー

プライモディアル・アダプト

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	34	5.93%	0	1	0	14	0	17	0	2
2	27	4.71%	0	0	1	11	0	13	0	2
3	30	5.24%	0	0	3	13	1	12	0	1
4	25	4.36%	0	0	1	9	1	14	0	0
5	29	5.06%	0	0	4	14	2	8	0	1
6	30	5.24%	0	0	9	6	4	9	0	2
7	28	4.89%	0	0	10	5	2	11	0	0
8	34	5.93%	0	0	8	4	10	7	4	1
9	38	6.63%	0	0	13	2	13	6	3	1
10	32	5.58%	0	0	11	4	11	3	1	2
11	25	4.36%	0	2	11	1	8	1	2	0
12	21	3.66%	1	0	12	1	5	0	1	1
13	22	3.84%	0	0	11	0	7	2	2	0
14	25	4.36%	0	0	15	1	9	0	0	0
15	31	5.41%	0	0	11	0	14	0	6	0
16	32	5.58%	0	0	13	0	18	0	1	0
17	23	4.01%	0	0	12	0	7	0	4	0
18	22	3.84%	0	0	9	0	9	0	4	0
19	34	5.93%	1	0	11	0	19	0	3	0
20	31	5.41%	0	0	19	0	9	0	3	0
攻撃数合計	573		2	3	184	85	149	103	34	13
命中率	64.40%		40.00%		68.40%		59.13%		72.34%	

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		69.44%	252	157	18	0	18	12	5	0
対反応		58.37%	233	127	9	0	9	16	4	0
対意志		73.33%	45	30	3	0	3	2	2	0
敵への攻撃 合計		64.79%	534	316	30	0	30	31	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	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		50.00%	12	6	0	0	0	1	2	0
対反応		63.64%	11	7	0	0	0	0	1	0
対意志		50.00%	2	1	0	0	0	0	1	0
PC側への攻撃 合計		56.00%	25	14	0	0	0	1	4	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	116	51.10%	ST有 4 75.00%
偶数	111	48.90%	

木曜会in和歌山 D&D®キャンペーン

2013/9/12 ~ 2016/5/12

恐怖の墓所通算

ソーサラー

イーライ

デーモンズキン・アダプト プライモディアル・アダプト

※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	83	61.73%	81	50	3	3	8
	フリーアクション	27	55.56%	27	15	1	1	2
ドラゴン・フロスト	標準アクション	9	55.56%	9	5	0	0	0
	フリーアクション	13	69.23%	13	9	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			
ヴェズヴズ・エラプション		64.29%	14	9	0	0	2
元素 56	遭遇毎 テーマ	5	33.33%	単体に使用 1 回、味方巻込 2 回			
サンダリング・ガスト		57.14%	7	4	0	0	2
秘術 63	遭遇毎 Lv.3	5	33.33%	単体に使用 3 回、味方巻込 0 回			
サンダー・ボム		63.10%	84	53	7	7	6
秘術 64	遭遇毎 Lv.7	35	71.43%	単体に使用 11 回、味方巻込 5 回			
デーモンソウル・ボルツ		69.05%	84	58	3	3	1
PHB II 115	遭遇毎 Lv.11	29	93.55%	単体に使用 22 回			
プライモディアル・ストーム		65.38%	26	17	3	3	1
秘術 67	遭遇毎 Lv.13	11	61.11%	単体に使用 3 回、味方巻込 3 回			
スラーズ・ギャンビット		100.00%	4	4	0	0	0
秘術 63	一日毎 Lv.5	5	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		77.42%	31	24	6	6	3
秘術 66	一日毎 Lv.9	11	味方巻込 5 回、マイナー維持計 26 回				
ライトニング・ダガーズ		38.46%	13	5	0	0	0
秘術 68	一日毎 Lv.15	2					

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	12	23.08%
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 33.33%				
スペイシャル・トリップ	秘術 62	汎用 Lv.2	16	43.24%
スウィフト・エスケープ	PHB II 108	汎用 Lv.6	8	25.00%
フォッグ・フォーム	秘術 66	汎用 Lv.10	4	23.53%
非物質中にトリガー以外で攻撃された回数 8 回、被命中率 75.00%				
デモニック・ラス	PHB II 115	汎用 Lv.12	3	一日毎
ドミナント・ウィンズ	秘術 68	汎用 Lv.16	17	無限回
自身が飛行 7 回、味方が飛行 10 回				
インサイシヴ・ダガー	宝物庫 II 15	武器アイテム	7	一日毎
ローブ・オヴ・コンティンジェンシ	宝物庫 54	鎧アイテム	2	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	4	0	2	0	1	2	1	1	3
6.67%	26.67%	0.00%	13.33%	0.00%	6.67%	13.33%	6.67%	6.67%	20.00%
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	9	0	1	0	1
0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	81.82%	0.00%	9.09%	0.00%	9.09%

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	1.91%	0	0	0	0	0	3	0	0
	2	10	6.37%	1	4	0	1	0	1	0	3
	3	5	3.18%	0	3	1	1	0	0	0	0
	4	5	3.18%	0	2	0	0	0	3	0	0
	5	9	5.73%	2	3	1	0	0	2	0	1
	6	6	3.82%	0	2	1	0	0	1	0	2
	7	8	5.10%	2	0	1	0	1	0	0	4
	8	13	8.28%	1	1	2	0	2	2	1	4
	9	9	5.73%	1	1	2	0	1	1	1	2
	10	11	7.01%	3	1	1	0	2	1	2	1
	11	7	4.46%	4	0	0	0	0	1	1	1
	12	7	4.46%	2	1	2	0	1	0	0	1
	13	5	3.18%	0	0	1	0	1	1	0	2
	14	10	6.37%	4	1	1	1	1	0	1	1
	15	9	5.73%	6	0	1	0	0	0	2	0
	16	2	1.27%	1	0	0	0	1	0	0	0
	17	10	6.37%	4	0	3	1	1	0	1	0
	18	13	8.28%	3	0	0	0	4	0	5	1
	19	10	6.37%	6	1	1	0	1	0	1	0
	20	5	3.18%	1	1	0	1	0	0	1	1
防御数合計		157		41	21	18	5	16	16	16	24
被命中率		57.96%		66.13%		78.26%		50.00%		40.00%	

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	70.18%	57	40	0	0	0	0	5	1
対頑健		82.35%	17	14	0	0	0	0	2	0
対反応		48.28%	29	14	0	0	0	3	6	0
対意志		27.27%	22	6	0	0	0	0	2	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		60.00%	5	3	0	0	0	0	1	0
対反応		50.00%	2	1	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	16	8	0	0	0	0	0	0
敵からの攻撃 合計		58.11%	148	86	0	0	0	3	16	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		58.74%	143	84	0	0	0	3	16	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	20.00%	5	0	1	0	1	0	1	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		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		55.56%	9	3	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 ~ 2016/5/12

Lv.16

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	39	4.14%	22	3.91%	3	5.00%	3	3.53%	11	4.72%
2	55	5.84%	36	6.39%	4	6.67%	4	4.71%	11	4.72%
3	43	4.57%	23	4.09%	3	5.00%	2	2.35%	15	6.44%
4	39	4.14%	24	4.26%	2	3.33%	2	2.35%	11	4.72%
5	32	3.40%	20	3.55%	1	1.67%	3	3.53%	8	3.43%
6	44	4.68%	28	4.97%	4	6.67%	3	3.53%	9	3.86%
7	52	5.53%	34	6.04%	2	3.33%	3	3.53%	13	5.58%
8	59	6.27%	34	6.04%	4	6.67%	2	2.35%	19	8.15%
9	56	5.95%	31	5.51%	4	6.67%	6	7.06%	15	6.44%
10	47	4.99%	32	5.68%	2	3.33%	6	7.06%	7	3.00%
11	49	5.21%	30	5.33%	0	0.00%	8	9.41%	11	4.72%
12	61	6.48%	40	7.10%	1	1.67%	4	4.71%	16	6.87%
13	38	4.04%	26	4.62%	2	3.33%	3	3.53%	7	3.00%
14	48	5.10%	27	4.80%	5	8.33%	6	7.06%	10	4.29%
15	44	4.68%	23	4.09%	4	6.67%	6	7.06%	11	4.72%
16	40	4.25%	24	4.26%	5	8.33%	1	1.18%	10	4.29%
17	39	4.14%	24	4.26%	2	3.33%	3	3.53%	10	4.29%
18	44	4.68%	25	4.44%	1	1.67%	7	8.24%	11	4.72%
19	53	5.63%	31	5.51%	5	8.33%	8	9.41%	9	3.86%
20	59	6.27%	29	5.15%	6	10.00%	5	5.88%	19	8.15%
ロール数合計	941		563		60		85		233	
出目平均値	10.68		10.51		11.23		11.80		10.52	

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
病気	0		0	0	0	0	
無双の意志	21	76.19%	14	2	5	0	
危険	1	100.00%	1	0	0	0	
通常	44	63.64%	28	0	16	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	67	68.66%	44	2	21	0	

第57遭遇までの総括

- ・プレイヤー欠席時の代理ロール分は未反映
- ・Lv.14入りのタイミングでもキャラクターリビルドを行ったが、1回目程の変化は無い
- ・クリティカルヒットは極端に多くもないが、ただ単なる出目20だけならば無茶苦茶多い
- ・APでの範囲拡大もあり攻撃ロールの多さは流石だが、イーライの追い上げが驚異？
- ・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効果のおかげ、微妙な出目でヒットもそこそこ多い
- ・各種召喚パワーが余りがちなので、数を減らす方向の調整に
- ・劇的に召喚が活躍したのは結局、カナリヤとして役立った時が主
- ・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
- ・被命中率がRJに次ぐ低さだが、低い出目でヒットがほとんど無いのが大きい
- ・セーブ成功率はドーピング抜き期間の長さを考慮すると、かなり優秀
- ・大声は7回宣言、攻撃ロールも7回、命中率は100%、クリティカルは出目20が1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 ~ 2016/5/12

Lv.16

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	22	3.91%	0	0	0	7	0	10	0	5
2	36	6.39%	0	0	2	10	2	15	2	5
3	23	4.09%	0	0	2	8	3	10	0	0
4	24	4.26%	0	1	2	6	2	7	2	4
5	20	3.55%	0	0	0	4	7	6	2	1
6	28	4.97%	0	1	6	3	9	6	2	1
7	34	6.04%	0	0	5	3	12	7	5	2
8	34	6.04%	0	0	8	0	15	2	9	0
9	31	5.51%	0	1	5	0	15	3	7	0
10	32	5.68%	0	0	16	0	11	1	4	0
11	30	5.33%	0	0	8	0	14	1	7	0
12	40	7.10%	0	0	13	0	19	0	8	0
13	26	4.62%	0	1	7	0	12	1	5	0
14	27	4.80%	0	0	10	1	13	0	3	0
15	23	4.09%	0	0	7	0	9	0	7	0
16	24	4.26%	0	0	3	0	15	1	5	0
17	24	4.26%	0	0	7	0	12	0	5	0
18	25	4.44%	0	0	11	0	9	0	5	0
19	31	5.51%	1	0	13	0	14	0	3	0
20	29	5.15%	0	0	11	0	9	0	9	0
攻撃数合計	563		1	4	136	42	202	70	90	18
命中率		76.20%		20.00%		76.40%		74.26%		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	20.00%	5	1	0	0	0	0	1	0
対頑健		74.84%	159	111	8	1	8	6	1	0
対反応		76.38%	254	185	9	0	9	7	3	0
対意志		83.33%	108	81	9	2	9	5	0	0
対頑健	無	86.67%	15	11	2	0	2	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		77.08%	541	389	28	3	28	19	5	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		60.00%	5	3	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		60.00%	5	3	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	4	25.00%	4	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		71.13%	97	69	5	5	4		
信仰 30	無限回 Lv.1	39	単体に使用 計 4 回						
マントル・オヴ・ジ・インフィデル		79.31%	29	23	4	4	2		
信仰 30	無限回 Lv.1	29							
リビューク・アンデッド		84.91%	53	45	3	2	1		
PHB II 50	クラス特徴	22	44.90%	単体に使用 5 回、空撃ち(笑) 1 回					
サンダー・オヴ・ジャッジメント		69.70%	99	69	7	6	3		
PHB II 51	遭遇毎 Lv.1	41	83.67%	単体に使用 9 回					
タイド・オヴ・ザ・ファースト・ストーム		85.71%	63	54	1	1	1		
信仰 35	遭遇毎 Lv.7	18	58.06%	単体に使用 2 回					
アドモニシング・ウィスパール		84.62%	26	22	4	3	2		
信仰 44	遭遇毎 Lv.11	12	38.71%	単体に使用 4回、重傷味方隣接 2回					
アースン・リヴァーサル		72.73%	22	16	1	1	1		
信仰 37	遭遇毎 Lv.13	8	44.44%	単体に使用 2回、同時起立最大 4人					
ウィンド・スタッフ		83.33%	18	15	2	2	1		
モル 25	装具アイテム	13	31.71%	単体に使用 9 回					
サイレント・マレディクション		100.00%	3	3	0	0	0		
信仰 32	一日毎 Lv.1	3	単体に使用 計 3 回、味方巻き込み 計 0 回						
アイ・オヴ・ドーン		50.00%	2	1	0	0	0		
Dragon381-76	一日毎 Lv.15	1	敵単体に使用 計 0 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	
サモン・ブレード・エンジェル				PHB II 55	一日毎 Lv.9	13		5	
マイナー	13	76.92%	13	10	0	0	1		
機会	6	66.67%	6	4	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	17		5	
標準	5	57.14%	7	4	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	7		7	
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	8.16%				
メモリー・オヴ・ア・サウザンド・L		PHB II 12	種族	25	45.45%				
使用時の判定 成功率		80.00%							
ディヴァイン・コール		PHB II 52	汎用 Lv.2	22	41.51%				
アストラル・ステップ		PHB II 54	汎用 Lv.6	8	一日毎				
エレメンタル・マイン		元素 59	汎用 Lv.10	15	42.86%				
発動率		80.00%							敵巻き込み 22 体、味方巻き込み 4 体
レストレイティヴ・ワード		信仰 44	汎用 Lv.12	2	一日毎				
ワード・オヴ・レフェュージ		信仰 39	汎用 Lv.16	2	33.33%				
ドワーヴン・チェインメール		宝物庫 141	鎧アイテム	3	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 ~ 2016/5/12

Lv.16

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	5	2.99%	0	2	0	0	0	3	0	0
	2	7	4.19%	0	1	0	0	0	1	0	5
	3	8	4.79%	0	2	0	2	0	2	0	2
	4	9	5.39%	0	6	0	1	0	0	0	2
	5	11	6.59%	2	0	0	2	1	5	0	1
	6	17	10.18%	0	4	4	3	1	3	0	2
	7	6	3.59%	0	0	0	1	0	1	0	4
	8	10	5.99%	2	1	1	1	2	1	0	2
	9	10	5.99%	2	2	1	0	3	0	0	2
	10	7	4.19%	0	0	1	0	2	1	0	3
	11	6	3.59%	0	2	0	0	2	0	1	1
	12	8	4.79%	2	0	1	0	2	1	1	1
	13	9	5.39%	0	1	1	1	2	0	2	2
	14	8	4.79%	1	0	1	0	4	0	2	0
	15	6	3.59%	0	0	2	0	2	0	2	0
	16	5	2.99%	1	0	1	0	1	0	2	0
	17	14	8.38%	4	0	4	0	4	0	2	0
	18	4	2.40%	1	0	0	0	2	0	1	0
	19	10	5.99%	2	0	3	0	2	0	3	0
	20	7	4.19%	1	0	2	0	1	0	3	0
防御数合計		167		18	21	22	11	31	18	19	27
被命中率		53.89%		46.15%		66.67%		63.27%		41.30%	

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	47.37%	38	17	1	0	1	2	1	0
対頑健		75.00%	24	16	2	0	2	0	0	0
対反応		63.04%	46	28	1	0	1	3	1	0
対意志		34.48%	29	8	2	0	2	0	0	0
対AC	無		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%	16	7	1	0	1	0	0	2
敵からの攻撃 合計		53.99%	163	81	7	0	7	5	2	2
機会攻撃	対移動	60.00%	5	3	0	0	0	0	0	0
	対パワー	100.00%	1	1	0	0	0	0	0	0
	小計	66.67%	6	4	0	0	0	0	0	0
非機会攻撃		53.50%	157	77	7	0	7	5	2	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	0	0	0	0	0	0	0
対反応		50.00%	2	1	0	0	0	0	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
PC側からの攻撃 合計		50.00%	4	2	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	4	一日毎
ウィンド・スタッフ	モル 25	装具アイテム	60	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 ~ 2016/5/12

Lv.16

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	5.26%	0	0	0	0	0	2	0	2
2	2	2.63%	0	1	0	0	0	0	0	1
3	2	2.63%	0	1	0	0	0	1	0	0
4	7	9.21%	0	5	0	2	0	0	0	0
5	5	6.58%	0	1	0	3	0	0	0	1
6	1	1.32%	1	0	0	0	0	0	0	0
7	3	3.95%	0	0	1	0	0	1	0	1
8	6	7.89%	2	1	1	0	0	1	1	0
9	5	6.58%	0	0	1	0	2	0	1	1
10	5	6.58%	2	0	2	0	0	0	0	1
11	2	2.63%	0	0	0	1	0	0	1	0
12	2	2.63%	0	0	0	0	2	0	0	0
13	3	3.95%	2	0	1	0	0	0	0	0
14	2	2.63%	1	0	0	0	1	0	0	0
15	6	7.89%	1	0	2	0	2	1	0	0
16	3	3.95%	1	0	1	0	1	0	0	0
17	4	5.26%	0	0	0	0	3	0	1	0
18	1	1.32%	0	0	0	0	0	0	1	0
19	10	13.16%	2	0	5	0	0	0	3	0
20	3	3.95%	1	0	2	0	0	0	0	0
防御数合計	76		13	9	16	6	11	6	8	7
被命中率		63.16%		59.09%		72.73%		64.71%		53.33%

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	59.09%	22	12	1	0	1	0	0	0
対頑健		81.82%	11	7	2	0	2	0	0	0
対反応		66.67%	15	10	0	0	0	1	0	0
対意志		50.00%	10	5	0	0	0	1	0	0
対AC	無		0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		66.67%	6	4	0	0	0	0	0	0
対反応			0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		50.00%	4	2	0	0	0	1	0	0
召喚への攻撃 合計		63.24%	68	40	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		60.00%	5	3	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		62.50%	8	5	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	18	61.11%	10	1	5	2
その他	0		0	0	0	0
召喚ST合計	18	61.11%	10	1	5	2

2013/9/12 ~ 2016/5/12

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	98	3.87%	76	3.81%	16	3.99%	4	4.12%	2	4.88%
2	147	5.80%	114	5.71%	22	5.49%	7	7.22%	4	9.76%
3	126	4.97%	97	4.86%	21	5.24%	5	5.15%	3	7.32%
4	140	5.52%	117	5.86%	20	4.99%	3	3.09%	0	0.00%
5	126	4.97%	102	5.11%	21	5.24%	2	2.06%	1	2.44%
6	116	4.58%	91	4.56%	18	4.49%	5	5.15%	2	4.88%
7	115	4.54%	95	4.76%	14	3.49%	5	5.15%	1	2.44%
8	148	5.84%	120	6.02%	23	5.74%	4	4.12%	1	2.44%
9	138	5.45%	105	5.26%	26	6.48%	5	5.15%	2	4.88%
10	125	4.93%	101	5.06%	12	2.99%	7	7.22%	5	12.20%
11	120	4.74%	97	4.86%	16	3.99%	5	5.15%	2	4.88%
12	149	5.88%	116	5.81%	26	6.48%	5	5.15%	2	4.88%
13	110	4.34%	83	4.16%	21	5.24%	5	5.15%	1	2.44%
14	135	5.33%	107	5.36%	23	5.74%	2	2.06%	3	7.32%
15	142	5.60%	106	5.31%	27	6.73%	5	5.15%	4	9.76%
16	106	4.18%	80	4.01%	16	3.99%	7	7.22%	3	7.32%
17	136	5.37%	101	5.06%	25	6.23%	9	9.28%	1	2.44%
18	101	3.99%	78	3.91%	17	4.24%	6	6.19%	0	0.00%
19	129	5.09%	108	5.41%	17	4.24%	3	3.09%	1	2.44%
20	127	5.01%	101	5.06%	20	4.99%	3	3.09%	3	7.32%
ロール数合計	2534		1995		401		97		41	
出目平均値	10.46		10.43		10.60		10.72		10.34	

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	67	61.19%	39	2	26	0
通常	22	72.73%	13	3	5	1
その他(自力効果)	8	62.50%	5	0	3	0
その他(他力効果)	0		0	0	0	0
本体ST合計	97	63.02%	57	5	34	1

第57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
- ・断崖のある遭遇では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全員無双の意志完備となった今では、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だけは比較的マトモか？
- ・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る

2013/9/12 ~ 2016/5/12

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	113	4.28%	0	26	0	28	0	45	0	14
	2	138	5.23%	1	31	3	30	6	41	3	23
	3	127	4.81%	2	32	5	27	11	39	0	11
	4	109	4.13%	3	33	4	18	10	31	4	6
	5	134	5.08%	9	39	6	23	20	25	5	7
	6	129	4.89%	12	22	18	18	27	22	4	6
	7	143	5.42%	12	20	22	16	37	21	11	4
	8	149	5.65%	18	15	24	6	42	20	19	5
	9	149	5.65%	27	9	21	6	52	11	22	1
	10	137	5.19%	21	7	34	9	42	7	13	4
	11	112	4.24%	22	6	21	1	41	4	16	1
	12	143	5.42%	42	5	31	1	45	1	17	1
	13	131	4.96%	31	7	24	0	39	4	25	1
	14	120	4.55%	30	1	36	2	42	1	8	0
	15	122	4.62%	31	1	26	0	43	1	20	0
	16	135	5.12%	33	1	22	0	66	1	12	0
	17	140	5.31%	49	0	26	0	50	1	14	0
	18	123	4.66%	36	0	31	0	38	0	18	0
	19	153	5.80%	45	1	34	0	59	0	13	1
	20	132	5.00%	35	0	36	0	41	0	19	1
防御数合計		2639		459	256	424	185	711	275	243	86
被命中率		69.61%		64.20%		69.62%		72.11%		73.86%	

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	64.02%	681	403	33	3	33	25	1	0
対頑健		69.39%	588	374	34	1	34	27	0	0
対反応		72.40%	971	662	41	2	41	44	0	0
対意志		74.38%	320	219	19	3	19	14	2	0
対AC	無	0	0	0	0	0	0	0	0	0
対頑健		86.67%	15	11	2	0	2	1	0	0
対反応		0	0	0	0	0	0	0	0	0
対意志		71.43%	7	5	0	0	0	0	0	0
PC側からの攻撃 合計		69.83%	2582	1674	129	9	129	111	3	0
機会攻撃	対移動	50.56%	89	42	3	0	3	3	0	0
	対パワー	80.95%	21	15	2	0	2	0	0	0
	小計	56.36%	110	57	5	0	5	3	0	0
非機会攻撃		70.43%	2472	1617	124	9	124	108	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	67.65%	34	21	2	0	2	1	0	0
対頑健		50.00%	6	3	0	0	0	0	0	0
対反応		53.33%	15	8	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	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		0.00%	1	0	0	0	0	0	0	0
GM側からの攻撃 合計		59.65%	57	32	2	0	2	2	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	14	0	12	0	18	0	1	0	13	0	34	0	22	0	76
	2	0	21	3	12	3	13	0	3	1	12	1	26	6	30	6	108
	3	1	18	0	10	6	19	1	4	0	15	4	26	5	18	8	89
	4	0	17	5	9	7	11	0	2	1	9	2	23	6	18	8	109
	5	3	22	6	12	15	11	0	1	1	14	6	23	9	11	16	86
	6	7	13	5	7	14	9	0	3	5	7	13	17	17	11	21	69
	7	12	14	8	2	17	7	2	2	9	10	12	16	22	12	39	56
	8	13	11	8	7	19	8	0	1	7	5	22	12	32	2	54	66
	9	11	5	16	1	32	7	2	1	6	3	29	9	27	4	60	45
	10	13	3	11	0	23	1	0	2	8	10	23	9	31	1	61	40
	11	10	1	12	0	21	4	2	0	4	3	21	4	29	1	70	26
	12	23	4	12	0	25	0	1	1	11	1	19	2	40	0	92	22
	13	20	1	21	2	20	1	2	1	13	3	20	2	24	2	62	20
	14	21	1	12	0	20	0	0	0	10	0	24	1	26	1	96	11
	15	14	2	14	0	27	0	4	0	7	0	31	0	23	0	101	5
	16	22	0	10	0	29	1	3	0	14	0	32	0	23	1	73	3
	17	24	0	12	0	40	0	1	0	13	0	23	0	24	0	99	2
	18	20	0	13	0	23	0	5	0	16	0	22	0	25	0	75	3
	19	27	0	12	1	27	0	3	0	15	1	34	0	31	0	106	2
	20	12	0	14	1	30	0	1	0	13	0	31	0	29	0	97	3
攻撃数合計		253	147	194	76	398	110	27	22	154	106	369	204	429	134	1144	841
出目平均値		10.61		10.52		11.14		10.47		10.51		10.34		10.51		10.41	
命中率		63.25%		71.85%		78.35%		55.10%		59.23%		64.40%		76.20%		57.63%	
クリティカルヒット		13		15		33		2		13		31		32		97	
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%	8	8.25%
超勿体無いオーバーキル		0	0.00%	0	0.00%	1	3.03%	0	0.00%	0	0.00%	1	3.23%	2	6.25%	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%	2	6.25%	12	12.37%
雑魚に対して		1	7.69%	1	6.67%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	7	22.58%	0	0.00%	1	1.03%
味方に対して		0	0.00%	1	6.67%	1	3.03%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	2	2.06%
PCの敵(雑魚)を始末		18		10		7		3		10		32		54		6	
PCの敵(非雑魚)を無力化		33		16		68		3		16		49		33		3	
PCの敵じゃないNPC屠り		0		0		0		0		0		3		0		17	

※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 ~ 2016/5/12

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	23	0	16	0	12	0	5	0	9	0	3	0	5	0	113
	2	3	21	0	19	1	17	2	11	0	15	1	9	0	7	13	125
	3	2	20	0	23	0	18	5	5	0	9	1	4	0	8	18	109
	4	1	24	0	19	1	20	1	8	5	18	0	5	0	9	21	88
	5	2	23	0	20	4	15	2	5	2	4	3	6	3	8	40	94
	6	6	15	2	15	2	12	1	5	3	4	1	5	5	12	61	68
	7	8	15	3	18	7	5	9	3	7	5	4	4	0	6	82	61
	8	5	12	3	17	11	11	11	10	6	2	6	7	5	5	103	46
	9	10	7	10	15	16	12	7	2	3	3	5	4	6	4	122	27
	10	10	7	2	11	13	5	10	8	10	0	8	3	3	4	110	27
	11	18	6	15	8	7	2	12	1	8	4	5	2	3	3	100	12
	12	20	3	14	7	18	5	13	3	11	0	5	2	6	2	135	8
	13	18	2	14	8	11	0	3	1	7	2	2	3	5	4	119	12
	14	20	2	18	3	19	0	12	2	8	0	7	3	8	0	116	4
	15	26	0	10	3	18	0	14	1	13	0	9	0	6	0	120	2
	16	14	2	22	0	11	0	8	0	9	1	2	0	5	0	133	2
	17	22	0	17	0	10	0	14	0	8	0	9	1	14	0	139	1
	18	13	1	19	1	6	0	13	0	8	0	12	1	4	0	123	0
	19	23	0	20	1	17	0	2	0	12	0	9	1	10	0	151	2
	20	24	0	18	0	20	0	15	0	8	0	2	3	7	0	131	1
防御数合計		245	183	187	204	192	134	154	70	128	76	91	66	90	77	1837	802
出目平均値		10.29		10.49		10.09		10.83		10.04		10.94		10.29		10.62	
被命中率		57.24%		47.83%		58.90%		68.75%		62.75%		57.96%		53.89%		69.61%	
クリティカルヒット		24		18		20		15		8		2		7		138	
元々ダメージ皆無		4	16.67%	1	5.56%	1	5.00%	4	26.67%	1	12.50%	0	0.00%	1	14.29%	2	1.45%
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%	2	1.45%
機会攻撃		47		27		12		13		7		5		6		110	
対移動		47	100.00%	27	100.00%	10	83.33%	10	76.92%	3	42.86%	2	40.00%	5	83.33%	89	80.91%
対パワー		0	0.00%	0	0.00%	2	16.67%	3	23.08%	4	57.14%	3	60.00%	1	16.67%	21	19.09%
被命中率		38.30%		29.63%		33.33%		69.23%		42.86%		40.00%		66.67%		56.36%	
PC側からの攻撃		10		6		6		6		4		9		4		57	
被命中率		70.00%		16.67%		66.67%		83.33%		0.00%		55.56%		50.00%		59.65%	

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	7	0	9	0	6	0	4	0	2	0	1	0	1	0	4	
2	0	10	0	9	0	3	0	5	0	7	0	3	0	4	0	7	
3	0	8	0	2	1	7	0	2	0	5	0	4	0	1	1	4	
4	0	8	0	3	0	5	0	3	0	8	0	3	0	2	0	3	
5	0	7	0	8	2	8	0	5	0	4	0	4	0	2	0	2	
6	1	7	0	7	1	3	0	3	0	3	0	1	0	3	0	5	
7	0	2	0	9	3	2	0	5	0	1	0	0	1	2	1	4	
8	1	1	0	4	3	6	2	4	2	3	0	1	1	1	1	3	
9	0	5	1	6	6	0	1	6	0	3	0	5	0	5	2	3	
10	1	1	3	0	7	0	3	0	3	0	1	0	4	0	7	0	
11	5	1	9	0	2	1	7	0	5	0	1	0	6	0	5	0	
12	9	0	6	0	1	0	3	0	5	0	0	0	4	0	5	0	
13	6	0	9	0	6	0	8	0	9	0	6	0	2	0	5	0	
14	7	0	4	0	6	0	2	1	1	0	4	0	4	0	2	0	
15	10	0	6	0	5	0	8	0	3	0	2	0	6	0	5	0	
16	5	0	7	0	5	0	4	0	6	0	2	0	1	0	7	0	
17	11	0	2	0	2	0	3	0	10	0	3	0	2	0	9	0	
18	4	0	5	0	8	0	5	0	5	0	2	0	6	0	6	0	
19	6	0	6	0	8	0	7	0	2	0	4	0	6	0	3	0	
20	8	0	1	0	9	0	3	0	4	0	2	0	3	0	3	0	
ST数合計	74	57	59	57	75	41	56	38	55	36	27	22	46	21	62	35	
出目平均値	10.49		9.65		10.63		10.94		10.66		10.82		11.76		10.72		
成功率	56.49%		50.86%		64.66%		59.57%		60.44%		55.10%		68.66%		63.92%		

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。
 現在は全PCが無双の意志完備。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	6	11	12	10	8	0	2	0
遭遇中に キュアラティヴ・アドミクスチャー	1	6	7	7	11	3	3	0
遭遇中に シールディング・エリクサー	0	2	0	3	2	1	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	17	11	3	5	4	6	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	22	21	24	無理!	25	14	17	8
タンナイズから一時的HP	20	13	31	10	0	9	13	0
リュカオンから一時的HP	無理!	2	4	3	1	1	2	3
いずれかのパワーの効果によるセーブ	3	4	3	2	3	3	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	4	2	0	2	3	0	1	0
治療判定成功率	100.00%	100.00%		50.00%	100.00%		100.00%	
朦朧	4	7	2	8	4	6	4	3
HPが1以上だけど気絶	0	0	0	0	1	0	0	0
石化	0	0	0	0	0	0	0	0
病気	1	0	0	0	0	0	0	
HPが0以下で気絶	4	1	5	5	3	1	1	
死亡セーブ	3	1	2	4	5	0	1	
死亡セーブ失敗率	33.33%	100.00%	50.00%	25.00%	20.00%		0.00%	
死亡ST ロール20以上達成!	0	0	0	1	0	0	0	
死亡!	0	1	2	1	0	0	0	
封呪あるいは儀式用に回復力供与	2	57	4	8	3	5	5	
秘術強化 エネルギー付与	0	0	5	1	無理!	3	0	
秘術強化 エネルギー増強	0	1	7	0		13	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	138	45.25%	212	69.74%	199	67.00%	24	8.66%	3	1.03%	0	0.00%	0	0.00%
自分で 非近接・単発攻撃	2	0.66%	1	0.33%	26	8.75%	無理!		156	53.42%	138	45.85%	80	26.40%
自分で 複数回攻撃	62	20.33%	2	0.66%	無理!		無理!		27	9.25%	123	40.86%	128	42.24%
召喚が 単発攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		6	2.05%	無理!		5	1.65%
召喚が 複数回攻撃	無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		無理!		3	0.99%
仲間が 攻撃するだけ	無理!		無理!		無理!		183	66.06%	無理!		無理!		無理!	
仲間と一緒に 攻撃するぜ	無理!		無理!		無理!		9	3.25%	4	1.37%	無理!		無理!	
底力	17	5.57%	マイナーでやる		3	1.01%	4	1.44%	2	0.68%	2	0.66%	2	0.66%
防御専念	3	0.98%	7	2.30%	2	0.67%	5	1.81%	5	1.71%	2	0.66%	2	0.66%
技能判定	39	12.79%	26	8.55%	24	8.08%	23	8.30%	54	18.49%	27	8.97%	33	10.89%
その他 標準アクション	5	1.64%	5	1.64%	0	0.00%	2	0.72%	7	2.40%	0	0.00%	21	6.93%
移動アクション	21	6.89%	25	8.22%	14	4.71%	4	1.44%	9	3.08%	4	1.33%	20	6.60%
マイナーアクション	1	0.33%	6	1.97%	0	0.00%	0	0.00%	3	1.03%	0	0.00%	4	1.32%
AP必須の特殊過ぎるアクション	0	0.00%	3	0.99%	11	3.70%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
お休み	10	3.28%	12	3.95%	10	3.37%	11	3.97%	4	1.37%	1	0.33%	1	0.33%
行動不能	5	1.64%	3	0.99%	7	2.36%	8	2.89%	8	2.74%	3	1.00%	3	0.99%
支配状態(笑)	2	0.66%	2	0.66%	1	0.34%	4	1.44%	4	1.37%	1	0.33%	1	0.33%
計	305	100.00%	304	100.00%	297	100.00%	277	100.00%	292	100.00%	301	100.00%	303	100.00%