

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_

メインクラス	クルセイダー	Lv.1:		レベル	25
サポートクラス	カンナギ	Lv.1:	ウォーリア	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
<b>基本値</b>	34	12	12	12	36	39	9
<b>ボーナス</b>	11	4	4	4	12	13	3
<b>クラス修正</b>	0	0	0	0	3	4	1
<b>他修正</b>						5	
<b>能力値</b>	11	4	4	4	15	22	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ケセドの杖→魔導刀			38				-3	
左手	ケセドの杖→クマーラ					15	10	-1	
頭部	ライオン	斜線				10			
胴部	バトルマスター	斜線				31			
補助	マーベルポイントアーマー	斜線				10	7		
装身具	ブレスリング(→聖戦の紋章)	斜線							
能力値			4	0	4	0	22	19	16
スキル						22	22		
その他			11			30	30		
総計(右)		15	38						
総計(左)		15	0		4	118	91	15	16
総計(両)		15	38						
ダイス数		2 d	2 d	2 d					

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15			15	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	15			15	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定				+	d
鍊金術判定				+	d

現在重量： 0

最大重量： 34 所持金： 500 預

As a result, the *labeled* and *unlabeled* data are used to train a *semi-supervised* model. The *labeled* data is used to learn the *class* and *feature* distributions, while the *unlabeled* data is used to refine the learned distributions. This process is repeated until the model converges. The final model is then used to predict the *class* of new data points.

キャラクター名

## — プレイヤー名 —

キャラクター名

### — プレイヤー名 —

キャラクター名

### — プレイヤー名 —