

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	27
サポートクラス	バートル	Lv.1:	グラディエーター	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自 (効果)	騎士			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
<b>基本値</b>	17	36	36	8	8	40	9
<b>ボーナス</b>	5	12	12	2	2	13	3
<b>クラス修正</b>	2	2	2	0	0	2	0
<b>他修正</b>	2						1
<b>能力値</b>	9	14	14	2	2	15	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	伝承の槍			34					
左手	ローグ盾					66	66		
頭部		\\\\							
胴部		\\\\							
補助	無垢の補助防具	\\\\							
装身具		\\\\							
能力値		14	0	14	0	15	16	14	
スキル						51	33	4	13
その他						0	-10		40
総計(右)		14	34						
総計(左)		14	0						
総計(両)		14	34						
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定				+	d
呪歌判定				+	d
錬金術判定				+	d

現在重量： 0

最大重量： 17 所持金： 500 預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：		キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1						
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：		武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]						
	1							
効果：								
サバイブ	5							
効果：		物防+15 魔防+5						
カバーリング	1							
効果：								
オートガード	3							
効果：		物防+6 魔防+3						
アンブレイカブルボディ	1							
効果：		物防+CL 魔防+CL						
テクニカルガード	1							
効果：		盾の物防に+CL						
フットワーク	2							
効果：		回避に+3 ダメージに+6						
ディフェンダー	3							
効果：		物防+9						
アップリフト	3							
効果：		物防+6 魔防+6						
パシスタンス	1							
効果：								
トレーニング筋力	1							
効果：								
ローグシーカー	1							
効果：		HP+2						
効果：								

As a result, the *labeled* and *unlabeled* data are combined into a single *labeled* dataset. This is done by concatenating the *labeled* and *unlabeled* data frames. The resulting *labeled* data frame contains all the data from both the *labeled* and *unlabeled* data frames, with the *label* column indicating whether each data point is labeled or unlabeled. This allows for the use of semi-supervised learning algorithms that can take advantage of both labeled and unlabeled data to improve their performance.