

■キャラクター名=

プレイヤー名 —

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	11	8	9	11	9
ボーナス	3	3	3	2	3	3	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	5	4	2	5	4	3

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ガンパード	10m	0	15	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	シーフズツール								
能力値		5	0	4	0	4	9	8	
スキル	アームズマスター：魔導銃 バタフライダンス								
その他									
総計(右)		5	15	4	6	4	9	8	n
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数		3 d	2 d	3 d					

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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： 5

最大重量： 16

所持金： 2410

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
★								
効果：								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ピアシングストライク	2							
効果：								
ビースティング	1							
効果：								
	1							
効果：								
キャリバー	1							
効果：								
キャリバーガンバード	3							
効果：								
アームズマスター：魔導銃	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							

As a result, the *labeled* version of the model is able to learn the underlying structure of the data, while the *unlabeled* version is able to learn the specific features of the data. This allows the model to make accurate predictions even when it has never seen a particular input before.

■キャラクター名=

— プレイヤー名 —