

■キャラクター名=

プレイヤー名 —

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	バード	Lv.1:	バード	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	6	7	14	7	14	9
ボーナス	3	2	2	4	2	4	3
クラス修正	0	1	0	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	3	2	5	3	6	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	ピレッタ	/				2			
胴部	レザーアーマー	/\				5			-1
補助	マント	/\				1			
装身具	楽器	/							
能力値		3	0	2	0	6	5	8	
スキル									
その他									
総計(右)		3	0						
総計(左)		3	0						
総計(両)		3	0						
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ d
呪歌判定	6			6	+ 3 d
鍊金術判定					+ d

現在重量： 5

最大重量： 16

所持金： 2260

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
フェイ：リヤナンシー	★		パッシブ/メイキング		自身			
効果：	呪歌判定 + 1d6							
プロテクション	3	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：	対象が受ける予定のダメージに-[SLd]							
ヒール	1							
効果：								
クイックヒール	1							
効果：								
アフェクション	1							
効果：	1							
ディスコード	3							
効果：								
ジョイフルジョイフル	2							
効果：	1							
効果：	1							
効果：								
効果：	1							
効果：								
効果：	1							
効果：								
効果：	1							
効果：								
効果：	1							
効果：								
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 —