

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

シンドローム	バロール	ワークス	レネゲイドビーアイ	カヴァー	
	ウロボロス				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	命令	衝動	飢餓	初期侵食率	33
出自		経験		邂逅	

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	51
肉体	1	0	0			1	行動値	12
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	12
精神	4	1	3			8	戦闘移動	17
社会	1	0	0			1	全力移動	34

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射撃			R C	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
グラビティアブソーバー	白兵	1r	5	2		ダメージ3D点軽減[ガード出来ない攻撃のみ]

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

As a result, the *labeled* and *unlabeled* data are used to train a *semi-supervised* model. This model is then used to predict the labels for the *unlabeled* data. The process is iterative, with the labeled data being updated as the model's predictions are used to refine the training set. This approach can be used to build accurate models with less labeled data, which is often a valuable resource in many applications.