

キャラクター名

プレイヤー名 _____

シンドローム	エンジェルハイロウ	ワークス	高校生	カヴァー	
	キュマイラ				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒		衝動		初期侵食率	5
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	33
肉体	3	1	0	2		6	行動値	7
感覚	3	0	0			3	(非装備時)	7
精神	1	0	0			1	戦闘移動	12
社会	1	0	0			1	全力移動	24

肉体			感覺			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			射擊			R C	2		交渉		
回避	1		知覚	1		意志			調達		
運転：			芸術：			知識：			情報： 噂話	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
100%未満、1+2	白兵	10r-1	3	39		コスト4
100%以上、1+2	白兵	10r-1	3	46		コスト4

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

最大財産P: 2 残り財産P:

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.