キャラクター名: 李　小鵬（り　しょうほう）

プレイヤー名:

シンドローム	キュマイラ キュマイラ	ワークス	UGNチルドレンA	カヴァー	
オプショナル		年齢	13	性別	男
覚醒	命令	衝動	自傷	初期侵食率	34 %
出自	有名人	経験	純粋培養	邂逅	師匠

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
肉体	6	1	0			7
感覚	0	0	1			1
精神	0	0	1			1
社会	2	0	0			2

HP	50
行動値	3
(非装備時)	3
戦闘移動	8
全力移動	16

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	2		射撃			ＲＣ	1		交渉		
回避	1		知覚			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
ナックルダスター		0		1		
	白兵	7r+2				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ
剛身獣化		Ｉｖ*3			15→18

合計装甲：	0	合計回避：	0

所持品	
コネ；ＵＧＮ	
思い出の一品	

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイタス	消費
李　文龍	P　憧憬	N　恐怖		
玉野椿	P　慕情	N　恥辱		
有城　雅也	P　憧憬	N 劣等感		
	P	N		
	P	N		
	P	N		
	P	N		

最大財産P: 4	残り財産P： 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果：	非オーヴァードのエキストラ化							
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果：	コスト分のHPで復活							
剛身獣化	5	6	ＭＮ					
効果：	攻*2装甲*3							
破壊の爪	1	3	MN					
効果：	攻+8							
鋼の肉体	3	2	ＭＪ					
効果：	ＩｖＤ+肉体回復、デバフ暴走以外回復							
軍神の守り	1	2	ＡＴ					
効果：	カバー							
復讐の刃	1	6	ＡＴ					
効果：	殴り返し、クリ-Ｉｖ							
巨人の生命	3	3	常					
効果：								
	★							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

年齢に似合わぬ体躯を持ちそれなりに頑丈だが、動きが鈍く攻撃をほとんど当てられないため、体が大きいだけと「ウドの大木」の異名がついた
中国にいた頃は期待外れであった反動で、ほぼ肉壁として振り回されるだけであったが、日本に来て玉野椿の指導を受けながら「攻撃を喰らいつつ反撃する」方法を身に着け、攻撃にも参加できるようになる
しかし、「盾役としても火力役としても中途半端な器用貧乏」という評価に留まり続け、せめてどちらかで突出したい、あるいは両方こなせる重戦士として大成したいという思いを燻らせ続けている

ＰＬ的には、どちらかというとカバー範囲の増大や被ダメ減少といった、盾役としての能力を上げるＤロイスの方が望ましい（火力なら既存キュマエフェクトで上げれるため）
宝具の形状は、装甲値を上げるのに特化して鎧か、装甲値と火力が両方少し上がる籠手かといったところ
行動値が上がる効果や、野性の碇（強制移動無効の代わりに暴走）の代替となる効果があればなお良いが、そこはゲームバランスに相談

実績を挙げ「落ちこぼれ」のコンプレックスを払拭したいと思ってはいるが、なかなか上手くいかず、先の見えない中でオーバーワーク気味な戦闘訓練ばかりしているというイメージ