

## ◆攻撃方法

優先行使度	部位	名称	範囲	ダメージ
6	面を持つ頭	トオリャンセ	任意の高度全て	人間性-1
懐かしい声が聞こえても、振り返ってはならない。キュウビは敵の隙を生み出すために、巧みにその記憶を利用する。この攻撃を受けたハンターが次のラウンドで得るAPは半分となる。				
3	面を持つ頭	ハナイチモンメ	正面全て	2
その幻惑の術は、ただ視覚的なものにとどまらない。怪しき面と瞳を見詰めたが最後、キュウビはハンターの最奥までを見透かし、コアに直接干渉してくる。この攻撃を受けたハンターは、次のラウンドに行う攻撃の射程距離が全て「1」となる。				
2	胴	アメフリ	残っている「尾」と付く部位の数の、任意のエリア	3
九尾の輝きは超高熱の発露である。一際眩く輝いた瞬間、生み出された爆炎が豪雨のように降り注ぎ、自ら作り出した虚飾の景色ごとハンターを灰塵へ帰す。かつての人類社会の崩壊を再現する様は、反抗するハンターの無力さを嘲笑うかのようだ。この攻撃のダメージは軽減できない。				
4	任意の脚	カゴメカゴメ	高度1または2の任意のエリア2つ	4
キュウビは芸術的なまでにリクラフトに長けたコロッサルだ。巨肢を叩き付けるとともに、クラフトした檻で敵を絡め取るなど兇戯に等しい。この攻撃を受けたハンターは、Rマテリアル2つを消費できない限り、次ラウンドに移動スキルを使用できない。				
1	任意の尾	ユビキリ	任意のエリアと隣接した全てのエリア	人間性-3
うっすらと消えていく巨体。最後に残った尾一つが、にわかに大切な誰かの似姿へと変じる。悪意は嚙く。真に覚悟があるならば肉親とて手にかげられるはずだと。ラウンド中、コロッサルはGMが指定した任意の攻撃部位だけが存在するものとして扱う（つまり攻撃部位以外は、PCのダメージや特殊効果の対象にならない）。				
5	任意の尾	ダルマサンガコロンダ	任意の高度2つ	2
たとえ粉い物と知っていようとも、掛け替えのない存在が失われる様を見れば、人の心は傷を負う。その繊細な在り様を知るコロッサルは、崩れ去る郷愁と重なる悲鳴、飛び散る血漿を以って人の過去を凌辱する。この攻撃によって、このコロッサルによる「設置」が破壊されたとき、全てのハンターは人間性を4点減少する。				

## □運用指針

キュウビ型は、人工物や人間を模した粉い物を疑似餌のようにして、人を自らの領域に誘いこむ独自の行動指針を持つ。驚くべきことに、彼らはドラゴン型に匹敵する知能を持ち、標的としたベースやハンターの善意や感情を利用しようとする。その事前調査として、ベースにマテリアルで作成した人型を送り込みさえするのだ。キュウビ型は近年増加傾向にある新種であり、RIACTが「ガイアがハンターの増加に応じて生み出した対抗種では」と警戒と関心を寄せている存在である。

取得ExP

PC一人につき25点

## ◆耐久力 2人/3人/4人

部位	外殻	コア
面掛けし頭	55/80/120(C)	320/480/640(C,M)
胴	45/65/85	120/180/240(S)
脚×4	40/80/120	50/75/100(S)
飾れらし尾×3	140/210/280 (露、G)	
歪んだ尾×2	80/120/160 (露、G)	
絢爛なる尾×4	120/180/240 (露、G)	

## ◆牽制攻撃

名称	範囲	ダメージ
サクラサクラ	任意のエリア4つの高度全て	2
キュウビが作り出す風景は、いつか誰かが見た記憶。ハンター達の逃げ場を、蘇った過去の世界が遮る。ラウンド中、対象のエリアに「建築物」を「設置」する。ハンターは「建築物」のあるエリアに移動できない。		
イロハウタ	地上である任意のエリア2つ	特殊
リクラフトされたのは、失ったはずの宝物。作り物の笑顔が、かつての後悔を映す鏡となる。コアから引き出した記憶を利用し、作り出されたのはコアへと干渉し、己の「宝物」の姿を見せる「爆弾」だ。次のラウンドの終了まで、対象のエリアに「爆弾」を「設置」する。ハンターは「爆弾」のあるエリアに移動したとき、3ダメージを受ける。		