

◆攻撃方法

優先行使度	部位	名称	範囲	ダメージ
6	メインコアである部位1つ	未確認行為・「衝撃」	任意の高度全て	2
報告：クラーケン型のラウドの詳細を確認。体内コアの共振の後、視認できるほど強烈な衝撃波が表出。周囲のマテリアルを取り込みつつ衝撃波が拡大し、周囲のありとあらゆる個体を粉碎した。悲劇的な事案ではあるが、通常のラウドに混じり一定周期でこの現象は発生する模様。奇数ラウンドのオートラウドに関して、クラーケン型は通常のオートラウドではなく、この攻撃方法のダメージを使用する。				
3	メインコアである部位1つ	未確認行為・「焼却」	任意の高度全て	3
報告：クラーケン型のリクラフトを確認。体内コアが七色に発光した後、一定高度に存在する全ての物質が溶岩状のNマテリアルへと再構築された。この攻撃はリクラフトである。この攻撃を受けたハンターがいる場合、SRマテリアル1つとRマテリアル1つを消費できない限り、Nマテリアル30個となり死亡する。				
4	任意の部位1つ	未確認行為・「爆轟」	任意のエリア4つ	4
報告：クラーケン型のクラフトを確認。体内のマテリアルが八胞体状に凝縮した後、射出され、対象地点で気化爆弾にも似た爆発を起す。直撃した地点にあった人体、硝子、鉄骨、マテリアル構造物および各種個体は蒸発し、液状の溶岩のみが残された。対象のエリアに隣接した位置にある[設置]は破壊される。さらに、次ラウンドで対象のエリアに移動することはできず、任意に[浮上]か[潜航]を行う。				
1	任意の触手1つ	未確認行為・「吸収」	任意のエリア1つ	特殊
報告：クラーケン型によるハンターへの直接攻撃を確認。対象のハンターは、クラーケン型の流動性のある触手に取り込まれ、マテリアルへと分解された。この攻撃を受けたハンターは、以降一切のスキルが使用できなくなり、移動できなくなる。さらに、この攻撃に使用した部位が全損するまでラウンド終了ごとに人間性が-3され、クラーケン型の全ての全損していない部位は耐久値を「50」点回復する。				
2	同高度の任意の触手全て	未確認行為・「殲滅」	高度1または高度2の任意のエリア6つ	特殊
報告：クラーケン型によるハンターへの物理攻撃を確認。液状のマテリアルとなった触手の熱量と質量をもって、巨体に群がったハンターを物理的に駆逐した。対象PCは、((全損していない「触手」である部位の数÷対象PC) + 1) (端数切り下げ) 点のダメージを受ける。さらにこの攻撃のダメージは減少できない。				
5	任意の部位1つ	未確認行為・「沸騰」	全て	2
報告：クラーケン型に恐るべき能力を確認。肉体全てが七色に輝いたのち、監視カメラの機能が停止、後日の調査の結果、周囲5kmに存在するマテリアルではない全ての物質は熱によって粉碎され、現地にいた全てのハンターが、コアの機能が停止し死亡しているのが確認された。クラーケン型は、都市の破壊後に消滅した模様。この攻撃を受けたハンターが持つマテリアルから任意に10個までを選んで取り除く。さらに、[急速潜航]か[急速浮上]を行う。				

□運用指針

クラーケン型は、マテリアルの肉体を持ちそのコアを自由に移動させる機構を持つ。その上で彼らは水中を自由に移動し、飛行し、マントルよりマグマを誘因し、復元と称される再生能力を持つ。この絶対存在に対してRIACTは、過去に2度、都市レベルまで復興したベースを抵抗すら出来ずに破壊されている。そのためクラーケン型に対しては生きて情報を持ちかえること自体が、最優先課題と称されている。だが、もし次にクラーケン型が現れたとき、この不可思議な悪意と相対できるハンターが果たして存在するのだろうか。

取得ExP	PC一人につき30点
-------	------------

地上マーカー	高度3
--------	-----

◆耐久力 2人/3人/4人

部位	外殻	コア
すきとおったヒレ	120/180/240(S)	50/75/100(S)
核なる眼球	120/180/240(M)	50/75/100(M)
半透明な胴体	120/180/240(S)	50/75/100(S)
半透明な頭部	40/60/80(C)	20/30/40(C)
伸縮する触手×6	120/170/220(露,G)	
半透明の触手×4	150/200/250(露,G)	

◆牽制攻撃

名称	範囲	ダメージ
未確認中枢移動	特殊	特殊
報告：クラーケン型の「コア」はその胴体内で有れば任意に移動する模様。ハンターが外殻へとダメージを与えた途端、クラーケン型の「コア」は別の外殻に移動した。クラーケンの「メインコア」である部位1つと「サブコア」である部位1つを選択し、コロッサルの部位効果を交換する。さらに交換した部位の耐久値を「30」点回復し、任意に[浮上]か[潜航]を行う。		
未確認広域転換	任意の高度1つ	人間性-1
報告：クラーケン型がクラフトする地形は、原始時代の海中あるマテリアルを含んだマグマそのものとなる。当然、人体はマグマの温度を耐えるように作られてはいない。対象のエリアにある[設置]は破壊され、ラウンド中、水中が対象のエリアに移動したPCはダメージを1点受ける。		