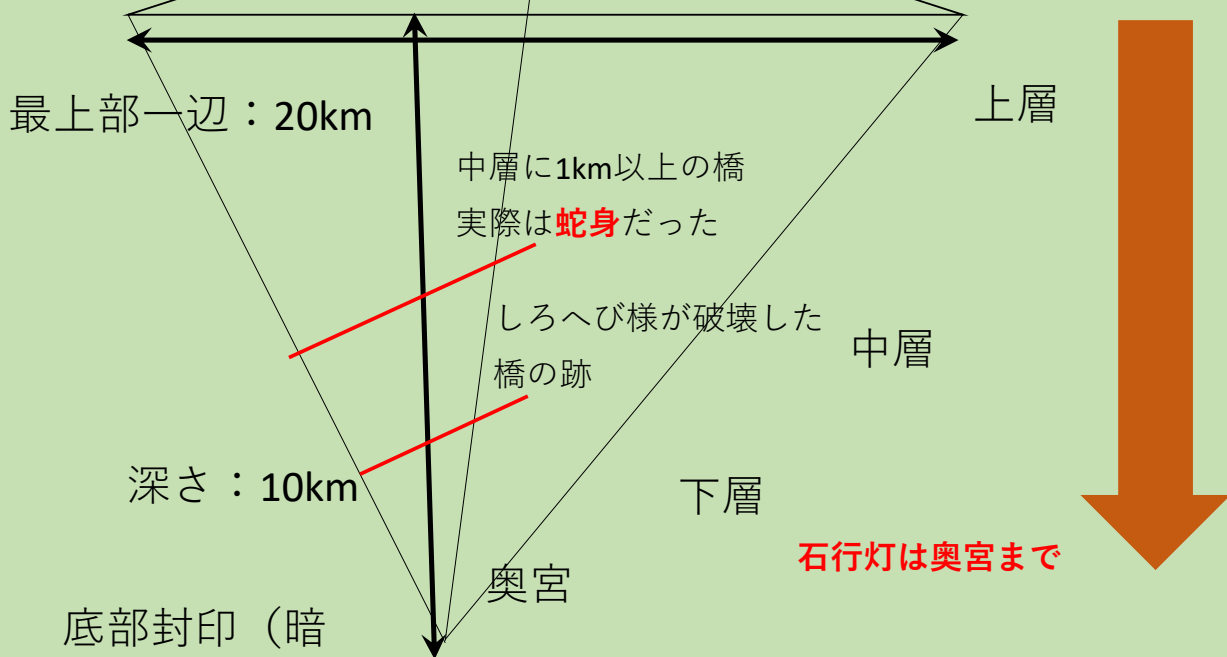


白い井戸ざっくりまとめ

井戸概略図



しろへび様

基本方針：底部封印に近づくに従って強力になっていくと想定される。『井戸』の中にところどころある『まみえる場』で何度か『しろへび』と戦闘して力を削いでいく（人の怨念が形となった鱗を剥がす）ことで、底部封印での『しろへび』を弱体化させていく。

ウツロ・修験者からの情報：

『しろへび』は100年ごとに再封印するが、予定よりも20年も早く封印が解けかかっている。

『しろへび』が撤退する際は追撃してはならない。

『しろへび』は盲目だが温度感知をする。石行灯はジャミングとしても機能している。

『しろへび』はこれまでになく怨念が溜まっている。

いつもは『しろへび』を鎮めるために殴っている。

戦闘の際はしっかり足場に注意を払うこと。

『しろへび』を殴るときは一手ごとに慈悲と供養の念を込めること。

『まみえる場』には避難用の洞穴がある。撤退すると決まったら後ろを振り返ってはならない。洞穴に入ったとしても安心してはならない。

【挑む者】として認識されたら洞穴に逃げ込んでもこじ開けようとしてくる。（身体をねじ込んだり、舌を伸ばしたり）

洞穴まで首を突っ込んでくる行動が見られたので、PTは【挑む者】として認識されたようだ。

『しろへび』の血を浴びた猿や鼠がモンスターとなって襲ってくる。（バーサーク状態）真っ赤だが血の臭いがしない。（しろへびの怨嗟・怨念をかぶって変質したせいで恨み言を口走る）

見て分かったこと：

『しろへび』の鱗には人の苦悶の顔があり、怨嗟の声がしゅるしゅると聞こえる

動物属性・神霊属性有。

中層でのスペック：『しろへび』（第一遭遇）：敏18 移動100 HP1200/1200 命22(牙)/29(暴れ狂い・エリアアタック・ZoC無視10m) 威

25/15(防御無視・大) 回10 防18 抵10 魔防14 生命抵抗35 不眠、即死攻撃無効、精神攻撃無効、拘束系スキル無効、**受動防御4 振動感知 熱源感知 動物属性 神霊属性 怪獣サイズ** 【撤退時HP：802】

猩々（猿）のスペック：『恨み猩々』：敏16 移動23 HP26/26 命13+4(牙)/14+4(爪)/14+4(爪) 威13+6/14+6/14+6 回14-4 防8 抵9→32 魔防5 生命抵抗14 狂化している。（HPが-13になるまで行動）

続しろへび様

中層でのスペック：『しろへび』（第二遭遇）：敏18 移動100 HP900/900 命20(牙)/20+4(暴れ狂い・エリアアタック・ZoC無視5m) 威26/18(防御無視・小) 回10 防18 抵10 魔防14 生命抵抗35 不眠、即死攻撃無効、精神攻撃無効、拘束系スキル無効、**受動防御4**、怪獣サイズ（振動感知 熱源感知 動物属性 神霊属性） 【撤退時HP：404】

しろへび様との戦闘直後に鼠に急襲される。

鼠のスペック：『妬み窮鼠』：敏16 移動23 HP26/26 命13+8(牙)/14+8(体当たり) 威13+10/15+10 回14-10 防8 抵9→32 魔防5 生命抵抗14 狂化(強)している HP-13まで行動

下層でしろへび様からの挨拶を受ける。反撃不可。

牙攻撃：回避目標値：20+2（側面ペナ）威力：26

暴れ狂い：回避目標値：20+4（エリア攻撃）威力：18（防御無視・小）

しろへびとの戦闘後、エイルのミスにより巨大な猿に洞穴まで追撃を受けた。

巨大猿のスペック：『怨 嗟猩々』：敏24 移動24 HP26/26 命13+8(牙)/14+8(爪、ZoC無視)/14+8(爪、ZoC無視) 威13+12/14+12/14+12 回0 防11 抵32 魔防8 生命抵抗14 狂化(怨)している **即死無効、HP-52まで行動、上下左右ZoC3m、貫通ダメージ半減、オーガサイズ**

しろへび様スペック比較

	敏捷	移動	HP	牙命中	牙威力	暴れ命中	暴れ威力	回避	物防	抵抗	魔防	受動防御
第一	18	100	1200	22	25	25/AREA (10m)	15 (無視大)	10	18	10	14	4
第二	18	100	900	20	26	20/AREA (5m)	18 (無視小)	10	18	10	14	4
挨拶				20	26	20/AREA (全体)	18 (無視小)					

しろへび様考察

ユリーカが発見した山を覆うようにに大きな蛇がとぐろを巻く壁画からしろへびの考察を行った。

・とぐろを巻いている大きな蛇はしろへび様のことで間違いはない。しろへび様が祀られている社である以上壁画が彫られたことは普通のこと。しかし、山にとぐろを巻く形状に不審を覚えた。とこところに小さな人影が彫られていて、これは【挑む者】だろうと解釈をする。クローは壁画を上下逆転させると、今いる空間に似た形になると気づいた。そこを起点にしてさらに解釈を進める。

・形状的にしろへび様が山そのものだろう。それに挑み無念を晴らすことは普通に行われている。しかし、それを逆さにしてみると、しろへび様に挑むのは自らの身に【怨】を宿ししろへび様に喰われる生贄の儀式なのだろう。【怨】が大きくなればなるほど、しろへび様＝山は大きくなり、しろへび様が鎮まれば、この場も普通のやる寺地形になるのだろう。

ユリーカとルルカが考古学を元にさらに解釈を進める。

・山の麓にあった社が【奥宮】と呼ばれていたはずだが、穴の底の方にもまた【奥宮】が存在する。山へ登ることは【怨】を浄化すること、（穴に）降りることは浄化しきれなかった【怨】を根の国の底、しろへび様の腹の中に奉納することを意味する。実際に大きくなり過ぎた【怨】はアヅマ方式（物理）で祓うことも確か。

・今いる場所は既にしろへび様の腹の中で、注意を怠れば、どこから襲われるか分からない。（下層に降りた時の緊張感）

石行灯の灯りによって下層の洞穴からかろうじて見える【奥宮】はぼろぼろで、まるで高いところから落ちてきたかのように柱や壁がひしゃげている。

環境条件

基本的に積雪により悪地形。

上層：命中・回避に-2（スパイクウォーク、座位戦闘、船上戦闘、溝鼠闘法などで軽減可能）石行灯有。道幅は広いところで15m、狭いところで5mほど。（修験者が？）足を滑らせて落ちた跡あり。

中層：命中・回避に-2（スパイクウォーク、座位戦闘、船上戦闘、溝鼠闘法などで軽減可能。調査がなければさらに-1ずつ）石行灯有。雰囲気やばい。

下層：？？？石行灯有

奥宮：？？？石行灯有

底部封印：？？？石行灯無

石行灯はダマスカス鋼配合で極めて頑丈。なかなか壊れない。

怨嗟浄化：全員攻撃に混沌属性が付加されている。（中層の段階では蛇神に対してすべての攻撃は有効である。以降も有効である可能性が高い）

しろへびだけでなく穴の中の【怨】に影響されたモンスターとの戦闘後、**三角錐自体の大きさが縮んでいるようだ。**（溜まった怨嗟や怨念の質と量に合わせた大きさになっていると思われる）

植物も生えているが自然のものだった。