

The background of the entire page is a dark, atmospheric illustration. At the top center is a large, glowing orange and red circular orb, resembling a full moon or a corrupted sun. Inside this orb is a dark, intricate, spider-like or tentacle-like creature. Below the orb, the title 'LEGACY CODE' is written in a large, metallic, serif font. Underneath the title, the Japanese text 'レガシーコード' is written in a smaller, stylized font, followed by '-日蝕の物語 ONLINE-' in a similar style. Below that, the text '遊び方' (How to Play) is written in a slightly different font. The background illustration shows a dark, foggy street in a European-style town. In the foreground, the back of a person wearing a wide-brimmed hat is visible. To the left and right, there are silhouettes of other characters, including one that looks like a detective in a trench coat and hat. The overall mood is mysterious and gothic.

LEGACY CODE

レガシーコード
-日蝕の物語 ONLINE-

遊び方

日蝕のアクセスキー
another_code0425

レガシーコード公式サイト: https://magmell.jp/legacy_code/

〈ゲーム概要〉

このゲームは、1～4人用のTRPG風協力型探索脱出ゲームです。

プレイヤーは探索者となり、この迷い込んだ世界から脱出することが目的となります。

探索者は8つの装備から好きなものを1つ選択し、個性値を設定して、特徴的なスキルと共に冒険を始めます。冒険の途中で成長する要素もあります。

MAPシートに裏向きで設置されたシナリオカードを表向きにし、そこに記されたシナリオをダイス判定でクリアして次の探索箇所へ進みます。

前提として—

この遊び方を读んでいるアナタをこの世界のGA(ゲームアシスタント)とさせていただきます。GAは通常のTRPGとは異なり、一緒にプレイヤーとして参加することができ、自分でシナリオを準備する必要もありません。かわりにプレイ前の準備や説明、シナリオカードの読み上げ等の雑務をこなしていただきます。GAはこれらの雑務を行いながら、ほかプレイヤーと一緒に、あるいは一人で冒険を楽しむことができます。

ノーコンティニュークリア難易度
1人 [Extreme Hard] ・ 2人 [Extra Hard] ・ 3人 [Very Hard] ・ 4人 [Hard]

ゲームの準備とゲーム進行

G Aは遊ぶ前に、以下に記された準備と進行の把握をお願いします。

オンラインセッション用のツールを用意する

オンラインセッションは『ボイスチャット』や『ダイスツール』等を利用して行います。以下に代表的な物を挙げておきますので、好みのツールを選んでセッションを行ってください。

Discord

代表的なチャットツールです。ボイスチャットやビデオ通話等もできますので、スムーズなゲームの進行が行えます。

類似ツール：Line・Skype 等

どどんとふ

代表的な TRPG 用サイトです。ダイスを振って判定できる他、チャットツールとしても利用できます。

類似ツール：ココフォリア等

Google Drive

ファイルを共有して編集することができます。複数人でオンラインセッションをする際、それぞれの装備カードの共有ができてとても便利です。

ここから【ゲーム導入】中の流れになります (導入シナリオは4ページからです)

装備カードデータを準備し、選択する



ゲーム導入時に、好きな装備を選び、データを用意します。

添付のエクセルや、Google Drive を活用して共有する方法もあります。

各探索者が1つの装備を選んだら、個性値を3点振ります。各合計値が出たら、HP算出値を出します。

※6ページ(装備カードの見方)を参照

※複数人で同じ装備は選ばせません

日蝕のアクセスキーを共有する

日蝕のアクセスキー another_code0425

日蝕の物語 ONLINE を遊ぶ時は日蝕のアクセスキーが必要です。一緒に遊ぶメンバーにアクセスキーを共有し、シナリオカードページへとアクセスできるようにしてください。

その後、シナリオカードをクリックしてシーンを確認し、記された内容をG Aが読み上げ、必要があればダイスで判定をします。

※8ページ(シナリオカードの見方)を参照

隣接するシナリオカードへ移動し
クリックして探索を繰り返す

1つのイベントをクリアしたら、
隣接する(カードの矢印の方向の)
移動先は他の探索者と相談して好き
な場所へ移動します。

【シナリオカードをクリックし、イ
ベントを参照する】の(0-0)と同様に
リンクを移動し、イベント
をクリアしていきます。

脱出を目指す

こうしてシーンを攻略し、成長
しながら脱出を目指します。



ゲーム進行の流れ

場所の移動

- プレイヤー同士で相談して、移動先を決定します。
- 移動先のイベントカードをクリックし、リンクを移動します。

イベントの攻略

- 冒頭のシーンや情報を読み上げます。
- 表示されたイベントカードを攻略します。カードがモンスターかそれ以外かでアクションが変わります。

※詳細は8ページ(シナリオカードの見方)を参照

モンスターの場合

- 戦闘シーンが始まります。ダメージロール判定を行い、その後シーンクリア判定を行います。

モンスター以外の場合

- 文章を読み上げた後、テキストの指示に従います。

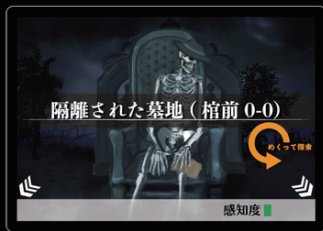
イベントクリア

- 条件を満たせばイベントクリアです。次の場所に移動しましょう。

LEGACY CODE

レガシーコード
-目蝕の物語 ONLINE-

- GAME START -



クリックしてゲームを始めます。

禁書ページの暗号を書き留める等して探索を進めてください。

ゲームの導入シナリオ

※以下を読み上げるだけで各探索者へゲームの説明が可能です。スムーズな進行のため、事前に一読をお願いします。

GAはゲームを開始する際、以下を読み上げる

このゲームはマルチエンディングのライトに楽しめるTRPG風な完全協力探索脱出ゲームです。

プレイヤーの皆さんにはこれから探索者として、この世界で冒険を始めていただきます。探索の仕方や行動により、物語の一つの結末が変わるかもしれません。

あなた達は、現時点でこの世界のことは何も分かりません。

では目を軽く閉じてください。……何回かゆっくりと呼吸をします。

そうすると、暗くとても窮屈な空間で仰向けに寝ていることに気が付きます。

真っ暗なその空間から出ようと手をのばすと、「ガコッ」という音がして微かな光が漏れてきます。どうやら蓋が開いたようです。

では目を開けてください。

外に出てみると、どうやら今まで棺（ひつぎ）の中で眠っていたようです。

何故こんな所にいるのかは一切覚えていません。最後にある記憶はあなたが「日常を送っていた」風景です。

気味が悪くなり棺から出ようとすると、一緒にある武器が入っていました……。

ーシステムメッセージとしてー（このメッセージも読み上げて下さい）

では、直感で構いませんので好きな武器を選んで下さい。

→装備カードの中から各探索者は1枚選択して自分の装備とします。何らかの方法で装備カードを記録できるようにして下さい。

※選ばなかった装備カードはゲーム内で使用しません。

次ページ【装備カードの見方】に続きます

装備カードの見方(目覚めの棺)

※ G A が確認しながら読み上げて、同時進行で処理してください

装備カードは探索者の能力値を表すカードです。オンライン版では、何らかの方法で能力を記録する必要があります。

各名称と解説

- ① 武器名：装備カードの名称です。
- ② 能力：装備カードには【攻撃】【防御】【回避】【神秘】の4つがあります。各能力の特性は装備カードの裏面【目覚めの棺】の下部にある説明を確認してください。
- ③ 基本値：各装備固有の能力値です。
- ④ 個性値：装備カードの説明の後に割り振ってもらった数値です。合計3点になるように好きな場所に割り振りましょう。
- ⑤ 成長：探索中に得た成長値を書き加える場所です。
- ⑥ 合計：各能力の【基本値】【個性値】【成長】の合計値を書き出す場所です。判定時はこの場所に記した数値を参照してください。
- ⑦ HP：探索者自身の生命力です。10に⑥で算出した【防御合計値】を加算した値をHPとします。
例：防御合計値が8の場合、10+ 防御合計値8=探索者のHP18になります。
- ⑧ HP メーター：現在のHPの箇所にチェック等をつけて活用して下さい。
- ⑨ スキル：各装備ごとに設定されたスキルです。各シーンでスキル①と②を1回ずつ任意で使うことができます。スキルは場所を移動する度に使用可能です。このゲームにはMPという概念がないので、自身のHPを消費してスキルを発動させる必要があります。

① 氷結の銀弓

HP 29

② 能力 ③ 基本値 ④ 個性値 ⑤ 成長 ⑥ 合計

攻撃	7			
防御	6			
回避	7			
神秘	7			

⑦ HP 10 + 防御合計値 =

※ HP は探索中、自動回復せず引継がれる。
※ HP は上限以上回復することはない。
※ 防御成長値を +1 すると、HP も 1 回復。

⑧ スキル (判定時 1 シーンに 1 回使用可能、そのシーン中のみ適用。)

⑨ ①【氷結の銀弓】：自身の HP を -2 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +1 する。
②【氷結の銀弓】：自身の HP を -5 し、このシーン中は指定した探索者の各判定時に出る数値に +3 する。

また、スキルの発動タイミングは各判定前のみとなります。ご注意ください。

誰かのHPが0になったら

誰かのHPが0になったら即座に死亡となります。今の探索済みの場所や成長点を維持したまま「全員」HPを最大値まで回復して(0-0)から再スタートします。全員で合計3回死亡したらゲームオーバーです。

では、シーンに戻ります。

武器を持った探索者はあたりを見渡します。

どうやら、山頂の墓地が並ぶ区画内ようです。辺りは夜で薄暗く、空は気味の悪い日蝕になっていました。

「とにかく不可解なこの場所から脱出したい・山を降りなくてはならない」と感じた探索者は、移動を始めようとします。

(表示されている棺前 0-0 のカードを指差します)

そこには、椅子にもたれかかったまま息絶えたであろう死者がいました。

探索者はその死者を調べることにしました……。

(棺前 0-0 をクリックして表側を確認します)

椅子に座る死者の表面をGAが読み上げ、本製品の箱を、テキスト内で出てきた【LEGACY CODE】の本に見立てて、箱裏面の【禁書箱】欄を使用します。

※オンライン版では、箱はありません。後述する方法でお楽しみ下さい。

全員が初めての探索の場合は、今回は【墓地区-正面前(1-2)】へ進んでこの導入シナリオと一緒にクリアしていきましょう。

探索ではシナリオカードをクリックすることで、1つのシーンが開始されます。

移動先のシナリオカードをクリックして新たなシーンを開始し、それをこの世界からの脱出まで繰り返します。尚、カードに表記されている「感知度」とは、あなた方が直感的に感じる恐怖で、それが敵なのかアイテムなのかは移動してみてもわかりません。

また、探索者には個別に行動するという発想が無く、全員で同じ場所へ移動することになります。

チュートリアルとして「日蝕の物語」では、探索者は東ルートの【**墓地区 - 正面前 (1-2)**】へ進むことにします。

では、【墓地区 - 正面前 (1-2)】のカードをクリックして探索を開始してください。

次ページ【シナリオカードの見方】に続きます

シナリオカードの見方(モンスターの場合)

※G Aが確認しながら読み上げて、同時進行で処理してください

【前提として】

■【2D】とは、6面ダイスを2個振って出た合計値です。

■【判定】とは、指定された自身の能力合計値と2Dを振って出た合計値を加算し、算出された合計値が判定数値以上か判断する行為です。(後でまた説明します)

各名称と解説

①カードのモンスターやアイテムの名前です。

②【冒頭のシーン】は、移動した時、G Aが読み上げる文章です。

③【各ダメージロール判定】とは、そのシーンで各探索者がダメージを受けるかどうかの判定です。必ず全員が行います。各探索者によって判定が別れた場合、成功した人はダメージを受けず、失敗した人のみダメージを受けます。

④【シーンクリア判定】とはこのシナリオカードをクリアする際に必要な目標数値です。例えば【攻撃判定】16以上と表記されていた場合、各探索者の【攻撃合計値】と2Dの合計値が16以上(16でもクリア)達成していれば、シーン自体はクリアとなります。これは、探索者の誰か一人でもクリアすれば【判定】は成功となります。探索者の誰から判定を行うかは自由です。装備のスキルが自身の判定前(ダイスを振る前)にしか使用できないため、サポート的なスキルがある場合は、誰から判定を行うかも重要です。(誰かの失敗を確認してからダイスの出目を強化するようなスキルを使用し、判定を行う等の戦略が可能です)

サイコロを振って「ゾロ目」が出たなら「クリティカル」となります。クリティカルだと、どんな判定でもクリアできます。

ゾロ目の例(1-1/2-2/3-3/4-4/5-5/6-6)

※通常のTRPGにおける「クリティカル」とは異なりますのでご注意ください。一般的なTRPGにおける「ファンブル」はありません。



- ⑤【シーンクリア時】の文章は、探索者のうちの誰かが「④シーンクリア判定」に成功した場合にのみ読み上げます。このとき「敵を禁書に封印する」といった表記があるのなら、禁書暗号を記録します。(禁書暗号については後述します。)
- ⑥【封印(成功)報酬】とは、敵を倒したことで得られるアイテムや経験値のことです。「【効果】に記された成長点」を各装備カードへ加えます。今回は探索者全員、武器の「神秘」の「成長」に+1と【正の字】などでわかるように書き加えます。
- ⑦「敵を禁書に封印する」時の順番が記されています。
(P,1→1 番目) カギカッコ内の英字が禁書暗号です。

【敵を禁書(禁書箱)に封印する】について

※オンラインセッション版は一部異なります。

探索をはじめると最初に【LEGACY CODE】という本が出てきます。製品版では箱がその代わりになります。

探索を進めて、異形な存在に出会い、それを倒し

シーンをクリアするとカードに【禁書封印】という表記がある場合があります。

オンライン版では、「敵を禁書に封印する」ことができれば、ページの番号の順に暗号を書き留めるなどして探索を進めてください。



※シナリオカードは各探索箇所により、大きく異なる場合があります。判定が無いシナリオカードは情報を手に入れた後、クリアとなります。

—— モンスターを倒してシーンをクリアしたら以下を読んで下さい ——

では、【立ちふさがる亡者】を倒して禁書に封印した探索者は、次に、隣接する好きな場所へ移動して探索を行うことが可能です。どこへ移動するかは探索者全員で相談して決めて下さい。【感知度】に加え、場所の名前もある程度は参考になるかもしれませんが。隣接する場所とは、今の【墓地区 - 正面門 - (1-2)】から【1-1】【2-2】【2-3】と、一応【棺前 0-0】のことです。【棺前 0-0】のように、既に探索して情報を得た場所や、モンスターを倒し空白になった場所は素通りすることができます。

それでは、次の探索箇所のシナリオカードをクリックし、その内容に沿ってゲームを進行させてください。

その後ゲームプレイ中に出てくる細かな不明点は、G Aの裁量で決定していただいて構いません。

次のページにQ & Aはありますが、G Aの判断で処理しても大丈夫です。楽な方法でゲームを進行させてください。

Q & A (よくある質問)

※細やかな不明点はG Aの裁量で判断していただいても問題ありません。

Q, マップは戻ることができますか？

A, 隣接する箇所なら可能です。既にモンスターを封印済みの場所や情報のみを得た箇所は素通りのようにそこを通り抜けることができます。

【スキル系の質問】

Q, ダメージロール判定ではスキルを使わずに判定を行いました。シークリア判定でダイスを振る前にスキルの使用は可能ですか？

A, 可能です。「ダイスを振る前」のタイミングの各種判定タイミングなら「判定前」となり、スキルやアイテムの使用が可能です。

Q, 【このシーン中は各判定時に出る数値に+Xする】系のスキルは【ダメージロール判定(回避)】前に使用した場合、「シーン中」の表記があるので【シークリア判定(攻撃等)】の判定でも+Xされますか？

A, 可能です。なので、強化タイプのスキルを攻撃等で使おうと思っている場合は最初の【ダメージロール判定】時に使った方がお得です。

Q, 「指定した探索者」に自分は選べますか？

A, 可能です。

Q, 【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルは1シーン中の【ダメージロール判定】と【シークリア判定】で2回使えますか？

A, 使用できません。各スキルは1シーンに1回のみ使用できます。この場合の【ダメージロール判定】と【シークリア判定】は同じシーン中なので1回のみです。

Q, 【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルはクリア済みで空白の箇所に移動して発動可能ですか？

A, シーンが開始されない箇所では使用できません。

Q, 【雷鳴の魔杖】の【癒しの波長】等のサポートスキルは【シークリア判定】の無い情報のみやアイテムのみのシーンでも使用可能ですか？

A, 使用できますが、一度見た情報のシーンはクリア済みになるので手記や日誌等の情報シーンでは1度きりになります。

Q, 【氷結の銀弓】のサポート系スキルを使用し、自分のHPを0にして味方の判定値を+Xしてクリアした場合はどうなりますか？

A, 自分のHPが0になった時点で死亡判定となり、味方の判定が行われる前に【棺前 0-0】に戻る処理が行われます。

Q, 【神秘判定】を自身のみ【2D+攻撃合計値の数値にする】にするとはどういうことですか？

A, 探索途中ではシークリア判定で、神秘の数値で判定するシーンがあります。その時に活用ください。また、数値強化スキルをシーン中まだ使用していなければ、一緒に使用することが可能です。

【各カード系の質問】

Q,【正気を失った覚醒者】は毎回ダメージロール判定(回避)シーンクリア判定(攻撃)をするんですか？

A, 毎回必要です。そして毎回報酬を得ることが出来ます。ただし、一度の冒険中3回までしか倒すことはできません。

Q,【ナイトメア：ストルム】は戦闘無くクリアですか？また、ここで回復系のスキルは使えますか？

A, 情報を読み上げるだけで自動クリアです。回復スキルも1回使用することが出来ます。

Q,【ナイトメア：ファントム】の処理順が分かりません。

A, ①各探索者の装備カードを参照し、攻撃の合計値が最も高い探索者を選びます。

②対象となった探索者が先にダイスを2個振って【攻撃判定(2D+ 攻撃合計値)】の判定を行い、数値を算出します。このとき、クリティカルが出たとしても、無効とします。

③そこで例えば「18」という判定値が出たら、今回の【シーンクリア判定】は【攻撃判定 18以上】となります。

④ファントムの対象になった探索者以外で【攻撃判定 18以上】を目指します。
(この時、ファントムの対象になった探索者は、意識を失っているので、スキルは使用できません)

⑤仮に判定に失敗し、この例でいう【攻撃判定 18以上】を誰も達成出来なかった場合、失敗した探索者はダメージを受けます。その後次の探索箇所へ移動することも可能です。もしこの場所を離れたら操られた探索者は意識を取り戻し、覆いかぶさっていたナイトメア：ファントムは元の場所に戻ります。

Q,(4-X)系のボスモンスターの処理方法が分かりません。

A, 例えば【攻撃判定 20以上】【防御判定 18以上】と指定されていた場合、それぞれの判定を探索者の中の誰かが達成すればクリアです。

例えば、Aさんが攻撃判定を達成し、Bさんが防御判定を達成したなら、そのシーンはクリアとなります。また、判定前に「どちらの判定をするか」を宣言してからダイスを振ってください。

また、ボスモンスターには【各ダメージロール判定】がありません。指定の判定、例では攻撃と防御のどちらか1つでも全ての探索者が判定に失敗したのなら、ダメージを受けることになります。また、この後に再戦したとして、例えば直前に攻撃判定を達成していたとしても、攻撃判定を達成する必要があります。

Q,(4-4)のボスモンスターは4人で参加したら4人全員が同時に達成させないとダメですか？

A, そうです。自分の得意な判定を選択して挑んでください。誰か一人でも失敗したらそのシーンは失敗です。得意な判定で勝負出来るので、全員が同じ判定を選ぶことも可能です。判定に失敗した人のみ、ダメージを受けることになります。

Q,(4-4)で死亡したらどうなるの？

A, 通常の死亡処理通り(棺前 0-0)へHPが全回復して戻ります。(4-4)へ一度行っているのなら、直接(4-4)へ移動することも可能です。

日蝕の物語 -オンライン-
お問い合わせはメールにてお受け付けしております。
hangetsudo@gmail.com

※携帯電話やフリーアドレスから送信される場合、「@gmail.com」のドメイン指定受信を設定して下さい。
※返信がない場合、上記ドメイン設定が出来ていない場合がありますので、再度設定の上お問い合わせ下さい。
※オンラインセッション時に使用する外部ツールのお問い合わせは、受け付けておりません。