

# 夜話 -NightStories- シート等

## 修正表／エラータ Appendix: ERRATA

現状、ルールブックには判明しているだけで以下の問題があります。申し訳ありませんがご参照下さい。

### ・ゲームに関する重要な間違い

#### p32 「バックファイア表」の規模5の社会戦開始時のバックファイアを以下に書き換え

→「あちこちで、小競り合いと殴り合いが始まる。情報社会の機能が大きく阻害され、スケジューラが無効となり、あらゆる判定が↑1となる。」

#### p82 「陰謀」の「希望の御子」の解説

「特殊：幸運」の解説がない。  
→「オーバードライブを普通の成功にする／普通の成功をオーバードライブにする。」

#### p82 「陰謀」の「希望の御子」の消費資源

「パワー（2）」 → 「ダメ（2）」

#### p88 「愛と欲」の項目

「愛人×2」 → 「愛人」（ひとつ）

#### p99 「戦士」の開始時コネ

「武器格闘」を削除（存在しないため）

#### p123 「奥名シン」の公開コネの裏側

「全文」 → 「通り魔を追っています。アシハラ君のこともみゆきさんのことも彼は特に知りません。もちろん行方不明になった少女の話につきあってはくれるでしょうが、公務をさしおいてまで協力してくれるかといえば頼み方次第でしょう」

#### p125 「キャラクターシート」のダメージ欄

スタート値への補正の矢印が反対になっている。  
→ 正しいものはこの冊子に添付したのでこちらをお使い下さい。

### ・誤字を中心とする軽微な間違い

#### p5 「目次」

「第五章」 → 「第四章」

#### p6 「スケジューラ」

項目が2つあります。

p12 これで子の → これでこの

#### p49 「オーシャンモール星咲」の解説

「効率的に仏心の運搬を」 → 「効率的に物資の運搬を」

#### p50 右下

「異能者祭ギア」 → 「異能者災害」

#### p52 タイトル部

「COMMUNITY & CONNECTION」 → 「COMMUNITIES & CONNECTIONS」

#### p130 サンプルエネミーの名前

「希思念慮」 → 「希死念慮」

### ・ルール上の補足

以下は誤字ではないのですが、わかりにくいとの指摘を受けたので念のため追記しておきます。

#### 「行為判定」と「設定構築」

『夜話』の基本的な行為は、1度の行動につき、「行為判定」と「設定構築」（とそれによる効果）を並行して行います。このとき、「設定構築」を「行為判定」の相手に行うことで目標値に対して「↓1」の優遇を受けることが出来ます。もちろん「設定構築」は「行為判定」と関係のないものに結んで構いません。

p86～ から始まるドラマのページは、左側がドラマで取得できるコネの一覧、右側がアビリティとなるドラマの一覧です。

p86～ コネクションの消費資源をあらわす「パワー/ダメ」は、以下を表します。

#### ・パワー（1/2/3…）

パワー、または所属しているコミュニティ/ドラマにダメージを1点負うことでコネを使用できる。かつこの中の数字は、1度の判定で使用できる上限を意味する。

#### ・ダメ（1/2…）

所属しているコミュニティ/ドラマのダメージを1点負うことでコネを使用できる。かつこの中の数字は、1度の判定で使用できる上限を意味する。

※かつこ内が2以上のものは1度の判定でその段数まで↓1することができるが、その他の「隣接」等の効果はとくに重複しない。あくまで目標値の↓1のみが複数段となる。