

増強 (Enhancement)はGURPSのPCの有利な特徴、不利な特徴に、各増強で指定されたパーセンテージ分だけCPを余分に費やして得られる修正 (Modifier)の一種です。不利な特徴に増強を行なうとマイナスCPとして獲得できるCPがパーセンテージ分だけ余分に増えます。

各特徴にはその特徴でしか使うことが出来ない特別増強 (Special Enhancement)というものも存在します。

- ・ [増強一覧](#)
- ・ [関連項目](#)

増強には「攻撃修正」 (Attack Modifier)というものがあり、「特殊攻撃」「特殊効果」「拘束」の有利な特徴、「離れた地点に効果」の増強をうけた有利な特徴のみに適用可能な増強があります。その増強の説明には攻撃修正ありを意味する記号(ハンドガンの印)や説明がついています。

増強一覧

表の「タイプ」は「攻撃修正」 (Attack Modifier)の増強であるか否かを示しています。

ページ	増強の名称	CP増加率	タイプ	原書ページ	原書による呼び名	備考
p.B99	移動可能	+40% / レベル	攻撃修正	P.B107	Mobile	
p. B99-100	宇宙パワー	さまざま	-	P.B103	Cosmic	この増強はさらに以下の4つに分類される。 「攻撃・防御以外の能力」 (Ability other than an attack or a defence) +50%、 「防御・対抗の手段」 (Defence or Countermeasure) +50%、 「特殊効果が持続する攻撃」 (Attack with a lingering special effect) +100%、 「回避不能な攻撃」 (Irresistible attack) +300% 「宇宙パワー / 回避不能な攻撃」 (+300%)は「 フォローアップ 」など貫通力に関わる修正と組み合わせることはできない。
p.B100	円錐状	さまざま	攻撃修正	P.B103	Cone	「範囲に効果」「 オーラ 」「 噴射 」「 白兵攻撃 」「 速射 」「 放射 」と組み合わせることはできない。
p.B100	オーラ	+80%	攻撃修正	P.B102	Aura	必ず「 白兵攻撃 」と組み合わせる必要はない。

ページ	増強の名称	CP 増加率	タイプ	原書 ページ	原書による呼び名	備考
p.B100	<u>壁</u>	+30% / +60%	<u>攻撃修正</u>	P.B109	<u>Wall</u>	「 <u>範囲に効果</u> 」、「 <u>持続</u> 」の両方を持つ攻撃に対してのみ付け加えることが可能。
p.B100	<u>感覚に依存</u>	さまざま	<u>攻撃修正</u>	P.B109	<u>Sense-Based</u>	「 <u>フォローアップ</u> 」など他の貫通力に関わる修正とは組み合わせ不可。
p.B100	<u>感知されにくい</u>	+20%	<u>攻撃修正</u>	P.B106	<u>No Signature</u>	「 <u>感知されにくい / 感知されない</u> 」を参照。
p.B100	<u>感知されにくい</u>	+10%	<u>攻撃修正</u>	P.B106	<u>Low Signature</u>	「 <u>感知されにくい / 感知されない</u> 」を参照。
p.B100	<u>感知されにくい / 感知されない</u>	+10%/+20%	<u>攻撃修正</u>	P.B106	<u>Low or No Signature</u>	説明に「 <u>感知されにくい</u> 」「 <u>感知されない</u> 」を含む。
p.B103	<u>危険</u>	さまざま	<u>攻撃修正</u>	P. B104-105	<u>Hazard</u>	「 <u>ダメージ修正</u> 」を参照。「 <u>疲労ダメージ</u> 」を与える「 <u>特殊攻撃</u> 」に適用可。
p.B100	<u>(別の能力値)基準</u>	+20%	<u>攻撃修正</u>	P.B102	<u>Based on (Different Attribute)</u>	
p.B101	<u>曲射</u>	+30%	<u>攻撃修正</u>	P.B107	<u>Overhead</u>	
p.B101	<u>血液感染</u>	+100%	<u>攻撃修正</u>	P.B102	<u>Blood Agent</u>	

ページ	増強の名称	CP増加率	タイプ	原書ページ	原書による呼び名	備考
p.B101	呼吸感染	+50%	攻撃修正	P.B108	Respiratory Agent	「 特殊効果 」または毒、疲労ダメージを与える「 特殊攻撃 」のみに付け加えることが可能。「 範囲に効果 」「 円錐状 」「 噴射 」のいずれか1つと必ず組み合わせなければならない。
p.B103	サージ	+20%	攻撃修正	P. B104-105	Surge	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。サージ(Surge, sur)。
p.B101	持続	+40%	攻撃修正	P.B107	Persistent	この増強は「 範囲に効果 」の攻撃のみに加えることができる。
p.B101	持続時間延長	さまざま	-	P.B105	Extended Duration	「 オーラ 」「 持続 」「 壁 」のいずれかをすでに付け加えているか「 持続時間延長 」が可能と認められた攻撃に付け加えることが可能。「 離れた地点に効果 」を持つすべての 有利な特徴 に付け加えることが可能。
p.B101	実体に影響	+40%	-	P.B102	Affects Substantial	
p. B101-102	周期的	さまざま	攻撃修正	P.B103	Cyclic	焼き ・ 侵食 ・ 疲労 ・ 毒 ダメージを及ぼす「 特殊攻撃 」のみに付け加えることが可能。
p.B102	準備時間減少	+20% / レベル	-	P.B108	Reduced Time	
p.B102	水中	+20%	攻撃修正	P.B109	Underwater	
p.B102	正確	+5% / レベル	攻撃修正	P.B102	Accurate	
p.B102	接触感染	+150%	攻撃修正	P.B103	Contact Agent	

ページ	増強の名称	CP 増加率	タイプ	原書 ページ	原書による呼び名	備考
p.B102	増強選択	+10%	-	P.B108	Selectivity	
p.B104	装甲除数(徹甲除数)	さまざま	攻撃修正	P.B102	Armor Divisor	『 ガープス・ベーシック・キャラクター 』では「 徹甲除数 」という名前で掲載。説明内容と原文から「 徹甲除数 」よりも「 装甲除数 」という訳が適切。「 特殊攻撃 」「 特殊効果 」にのみこの増強をとることができる。「 接触感染 」や「 フォローアップ 」など貫通力に関わる他の修正とは組み合わせ不可。
p.B102	速射	さまざま	攻撃修正	P.B108	Rapid Fire	
p. B102-103	ダメージ修正	さまざま	攻撃修正	P.B104	Damage Modifiers	「 特殊攻撃 」に適用可。説明に「 鈍器外傷2倍 」「 突き飛ばし2倍 」「 爆発 」「 破片 」「 熱破片 」「 危険 」「 着火 」「 放射線 」「 サージ 」を含む。
p.B103	遅発	さまざま	攻撃修正	P.B105	Delay	
p.B103	着火	+10%	攻撃修正	P. B104-105	Incendiary	「 ダメージ修正 」を参照。「 焼き 」以外のダメージを与える「 特殊攻撃 」に適用可。着火 (Incendiary, inc)。
p.B104	徴候	さまざま	攻撃修正	P.B109	Symptoms	
p.B104	追加ダメージ(「フォローアップ」)	さまざま	攻撃修正	P.B105	Follow-Up	ダメージ以外の影響を与えることができるため訳語として不適切。「追加効果」「追加発動」「 フォローアップ 」などが適切な訳。

ページ	増強の名称	CP増加率	タイプ	原書ページ	原書による呼び名	備考
p. B105-106	追尾	さまざま	攻撃修正	P.B105	Homing	「 誘導 / 追尾 」を参照。
p.B102	突き飛ばし2倍	+20%	攻撃修正	P. B104-105	Double Knockback	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。突き飛ばし2倍(Double Knockback, dkb)。
p.B104	手加減可能	+5%	攻撃修正	P.B109	Variable	
p.B104	徹甲除数(装甲除数)	さまざま	攻撃修正	P.B102	Armor Divisor	「 特殊攻撃 」「 特殊効果 」にのみこの増強をとることができる。「 接触感染 」や「 フォローアップ 」など貫通力に関わる他の修正とは組み合わせ不可。説明内容と原文から「徹甲除数」よりも「 装甲除数 」という訳が適切。
p.B102	鈍的外傷2倍(鈍器外傷2倍)	+20%	攻撃修正	P. B104-105	Double Blunt Trauma	「 ダメージ修正 」を参照。「 焼き 」「 侵蝕 」「 切り 」「 刺し 」「 貫通 」を持つ「 特殊攻撃 」に適用可。鈍的外傷2倍(Double Blunt Trauma, dbt)。「 鈍器外傷 」は Blunt Trauma(「 鈍的外傷 」)の誤訳。
p. B102-103	熱破片	+15% / ダメージ数	攻撃修正	P. B104-105	Hot Fragments	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。
p.B104	呪い	さまざま	攻撃修正	P.B106	Malediction	
p.B102	爆発	+50% / レベル	攻撃修正	P. B104-105	Explosion	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。爆発(Explosion, exp)。
p. B104-105	離れた地点に効果	+40%	-	P.B107	Ranged	

ページ	増強の名称	CP増加率	タイプ	原書ページ	原書による呼び名	備考
p. B102-103	破片	+15% / ダメージ数	攻撃修正	P. B104-105	Fragmentation	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。破片 (Fragmentation, frag)。
p.B105	範囲内選択	+20%	攻撃修正	P.B108	Selective Area	「 範囲に効果 」、「 円錐状 」と組み合わせることができる。
p.B105	範囲に効果	+50% / レベル	攻撃修正	P.B102	Area Effect	「 移動可能 」、「 持続 」、「 範囲内選択 」、「 爆撃 」、「 放射 」の前提条件。
p.B105	非実体に影響	+20%	-	P.B102	Affects Insubstantial	
p.B105	疲労減少	+20% / レベル	-	P.B108	Reduced Fatigue Cost	FP を消費する能力に対してのみ追加可能。「 常時起動 」との組み合わせは不可。
p.B104	「 フォローアップ 」(追加ダメージ)	さまざま	攻撃修正	P.B105	Follow-Up	「 追加ダメージ 」の適切な訳。ダメージ以外の影響を与えることができるため「追加ダメージ」は訳語として不適切。その他「追加効果」、「追加発動」などが適切な訳。
p.B105	副次効果	さまざま	攻撃修正	P.B109	Side Effect	「 特殊攻撃 」のみに追加可能。「 装甲除数 」(「 徹甲除数 」)以外の貫通力に関わる増強との組み合わせは不可。
p.B105	浮遊	+20%	攻撃修正	P.B105	Drifting	「 遅発 」、「 持続 」にこの増強を追加可能。
p.B105	噴射	+0%	攻撃修正	P.B106	Jet	「 範囲に効果 」、「 オーラ 」、「 円錐状 」、「 白兵攻撃 」、「 速射 」と組み合わせることは不可。
p.B103	放射線	+25% / +100%	攻撃修正	P. B104-105	Radiation	「 ダメージ修正 」を参照。「 特殊攻撃 」に適用可。他の ダメージタイプ はこの増強をとることができない。 放射線 (Radiation, rad)。

ページ	増強の名称	CP 増加率	タイプ	原書 ページ	原書による呼び名	備考
p.B105	有効距離延長	+10% / レベル	-	P.B106	Increased Range	
p. B105-106	誘導	さまざま	攻撃修正	P.B105	Guided	「 誘導 / 追尾 」を参照。
p. B105-106	誘導 / 追尾	さまざま	攻撃修正	P.B105	Guided or Homing	説明に「 誘導 」「 追尾 」を含む。
p.B106	連動	+10% / +20%	攻撃修正	P.B106	Link	

関連項目

- [特別修正](#) (Special Modifier)
 - [特別増強](#) (Special Enhancement)
 - [特別限定](#) (Special Limitation)
- [修正](#) (Modifier)
 - [増強](#) (Enhancement)
 - [限定](#) (Limitation)
- [特徴](#) (Advantage)
 - [有利な特徴](#) (Advantage)
 - [有利な特徴一覧](#)
 - [不利な特徴](#) (Disadvantage)
 - [不利な特徴一覧](#)