

修正 (Modifier)はGURPSのPCの**有利な特徴**、**不利な特徴**に、付け加える要素です。修正には**増強**(Enhancement)と**限定**(Limitation)の二種類が存在します。増強は指定されたパーセンテージだけ**有利な特徴**に費やすCPを余分に費やし、不利な特徴でマイナス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。限定はその逆で、有利な特徴に費やすCPを減らし、不利な特徴でマイナスCPとして獲得できるCPを減らします。

- [増強と限定](#)
- [例外](#)
 - [攻撃修正](#)
 - [発明品の限定](#)
- [選択ルール:増強の限定](#)
- [修正一覧](#)

増強と限定

各**増強**には「+50%」のように消費するCPを何パーセント増大させるかの記述があります。例えば**ヒットポイント**を回復できる有利な特徴「[治療できる](#)」[30CP]に**疲労減少**1レベル(+20%)の増強をつける場合、 $30 \times 1.2 = 36$ より必要CPは30から36に上昇します。

また**限定**(Limitation)という修正(Modifier)によって取得したい有利な特徴の必要CPを節約することもできます。各限定は「-10%」のように消費するCPを何パーセント抑えられるかの記述があります。

例外

有利な特徴は、「**特典**」(Perks)を除き、**増強**(Enhancement)という**修正**(Modifier)によってCPを余分にとることで拡張できます。有利な特徴の一種である「**特典**」(Perks)を**増強**や**限定**で修正することはできません。

各**特徴**にはその特徴でしか使うことが出来ない**特別修正**(**特別増強**、**特別限定**)というものも存在します。

攻撃修正

修正 (**増強**と**限定**)の中には「**攻撃修正**」(Attack Modifier)というのがあり、「**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**修正**があります。その**修正**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。

発明品の限定

限定の中には「**発明品の限定**」(Gadget Limitation)というのがあり、「発明品」のルールで作成したアイテムに対してのみ修正をすることができるものがあります。

選択ルール:増強の限定

もしGMが許可すれば、選択ルールによって、**増強**そのものに対して**限定**をかけることも可能です。元の能力に影響を与えることができなく、その増強だけを制限して、増強の値を定価させます。たとえば、「**水中**」(+20%)の増強に対して「**射程減少**レベル3」(-30%)の限定をかけます。すると空中で効果を発揮する攻撃が、水中でも使えますが、射程距離が1/10になります。20%の増強に-30%の限定をかけることによって、 $20 \times (1-0.3) = 14$ より、この増強は+14%になります。

これによって、増強の値を元の1/5未満にすることはできません。

修正一覧

- **修正** (**Modifier**)
 - [増強](#) (Enhancement)
 - [限定](#) (Limitation)
- [特別修正](#) (Special Modifier)
 - [特別増強](#) (Special Enhancement)
 - [特別限定](#) (Special Limitation)