

『[ガープス・ベーシック【第4版】キャラクター](#)』のエラッタ情報。

- [公式エラッタ](#)
- [有志によって作成された非公式エラッタ](#)
- [その他のエラッタ](#)
- 『[ガープス・ベーシック【第4版】キャラクター](#)』のエラッタ表
 - [第1章 キャラクターの作成\(~ P.34\)](#)
 - [第2章 有利な特徴\(P.35 ~ P.114\)](#)
 - [第3章 不利な特徴\(P.115 ~ 161\)](#)
 - [第4章 技能\(P.162 ~ 225\)](#)
 - [第5章 魔法\(P.225 ~ 244\)](#)
 - [第6章 超能力\(P.245 ~ 248\)](#)
 - [第7章 テンプレート\(P.249 ~ 254\)](#)
 - [第8章 装備\(P.255 ~ 279\)](#)
 - [第9章 キャラクターの成長\(P.280 ~ 285\)](#)
 - [付録 リスト\(P.286 ~ 295\)](#)
 - [付録 キャラクターのサンプル\(P.296 ~ 304\)](#)
 - [付録 簡易戦闘ルール\(P.305 ~ 310\)](#)
 - [索引・その他 \(P.311 ~\)](#)
- [コメント](#)

公式エラッタ

[グループSNE](#)のガープス公式サイトで[キャラクターのエラッタ](#)が掲載されています。
しかしこのエラッタはまだまだ不十分であり、誤訳などを含めて修正すべき肝心な箇所が殆ど掲載されていません。
[有志によって作成された非公式エラッタ](#)を参照してください。

有志によって作成された非公式エラッタ

公式サイトには存在しない誤訳や誤植も存在します。
それらに関するエラッタでは以下のように有志が作成したものがああります。

- http://www.geocities.jp/gurps_box/errata_bch.html

原書には掲載されていたものの、日本語版には掲載されていなかった囲み記事の目次一覧も有志によって公開されています。

- http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/9170/File/eratta/basic_chara_column.txt

その他のエラッタ

その他、上記のどのサイトにも掲載されていないエラッタがあればここに表形式で掲載してゆきましょう。

『ガープス・ベーシック【第4版】キャラクター』のエラッタ表

このテーブルのエラッタを修正または一番最後の行にエラッタを追加するには各テーブル右の「編集」ボタンを押して編集する（この「編集」ボタンを押して編集するとき新たに行を追加すると、一番最後に追加されます）か、途中の行にエラッタを挿入したい、一度に複数の行を編集したい場合は下記の各章・付録ごとのページをを直接編集してください。

- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第1章【編集画面へ】](#) - 第1章 キャラクターの作成(~ P.34)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第2章【編集画面へ】](#) - 第2章 有利な特徴(P.35 ~ P.114)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第3章【編集画面へ】](#) - 第3章 不利な特徴(P.115 ~ 161)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第4章【編集画面へ】](#) - 第4章 技能(P.162 ~ 225)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第5章【編集画面へ】](#) - 第5章 魔法(P.225 ~ 244)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第6章【編集画面へ】](#) - 第6章 超能力(P.245 ~ 248)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第7章【編集画面へ】](#) - 第7章 テンプレート(P.249 ~ 254)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第8章【編集画面へ】](#) - 第8章 装備(P.255 ~ 279)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル第9章【編集画面へ】](#) - 第9章 キャラクターの成長(P.280 ~ 285)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル付録リスト【編集画面へ】](#) - 付録 リスト(P.286 ~ 295)
- [ガープス・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル付録キャラクターのサンプル【編集画面へ】](#) - 付録 キャラクターのサンプル(P.296 ~ 304)

- ・ [ガース・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル付録簡易戦闘ルール【編集画面へ】](#) - 付録 簡易戦闘ルール(P.305~310)
- ・ [ガース・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル索引・その他【編集画面へ】](#) - 索引・その他(P.311~)

下記のテーブルページは上記の章ごとのテーブルページに分割されました。

- ・ [ガース・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル](#)

このエラッタは以下の有志が作成したサイトも一部参考にしています。

- ・ http://www.geocities.jp/gurps_box/errata_bch.html
- ・ http://web.archive.org/web/20061008202858/http://anego.harisen.jp/main/cgame/gurps4th_01.htm
- ・ http://web.archive.org/web/20061008203712/anego.harisen.jp/main/cgame/gurps4th_02.htm

第1章 キャラクターの作成(~ P.34)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.7	囲み「用語集：簡略版」	完全な用語集は2巻の巻末 p.536-538 にあります。	完全な用語集は2巻の巻末にあります。	原文:p.B7 囲み Mini-Glossary Below are a few important terms used in this book. The complete glossary appears on pp. 563-565 .
p.7	囲み「用語集：簡略版」の「 増強 の項」	99 ~ 106ページ 参照。	99ページ参照。	原書(第2刷)のエラッタより http://www.sjgames.com/errata/gurps/4e/basic-set-characters-2p.html P. 7. In the Mini-Glossary box, the page reference for enhancement should be to pp. 102-109 .
p.7	囲み「用語集：簡略版」限定	これは割合によって必要CPを減少させます。106 -113 ページ参照。	これは割合によって必要CPを減少させます。106ページ参照。	原文 p.B7 囲み Mini-Glossary This reduces the point cost of the trait by a percentage. See pp. 110-117 .
p.7	囲み「用語集：簡略版」前提条件	最低でもそれに1CP費やさなければなりません。 163ページ 参照。	最低でもそれに1CP費やさなければなりません。	原文 p.B7 囲み Mini-Glossary you must have at least one point in it. See p.169 .
p.8	囲み「ゲームに必要なもの」キャラクターシート	プレイヤーはそれぞれ自分のPCの数値を記録するためのキャラクターシート (p.314-315) のコピーが必要です。にあります。	プレイヤーはそれぞれ自分のPCの数値を記録するためのキャラクターシートのコピーが必要です。	原文:p.B8 囲み Character sheets. Each player will need a copy of the Character Sheet (pp. 335-336) on which to record his PC ' s statistics.

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.8	「本書の使い方」第2パラグラフ	目次 (p.2-3, 322-324) も索引 (p.312-313, 552-556) もその手助けになるはずです。	目次も索引もその手助けになるはずです。	原文:p.B8 HOW TO LEARN GURPS : The tables of contents (pp. 3-4 and 339-341) and the index (pp. 329-334 or 570-575) are as detailed as we could manage.
p.8	「本書の使い方」第3パラグラフ	「用語集」(2巻 p.216-218 参照)はゲームの中で使用される用語を定義します。また『キャンペーン』をめぐらなくても、「ルールの基礎」を理解できるように、簡略版を前ページに載せています(参照:「用語集:簡略版」p.7)。	「用語集」(2巻参照)はゲームの中で使用される用語を定義します。また別の本をめぐらなくても、「ルールの基礎」を理解できるように、簡略版をここに載せています。	原文p.B8:The Glossary (pp. 563-565) defines the terms used in the game – and an abridged version (see Mini-Glossary, p. 7) appears here so you can understand the Quick Start rules without flipping pages. 原書ではページをめくらなく(flipping pages)でもMini-Glossaryを見ることができるが、日本語版では最低でも1ページをめくらなければ用語集:簡略版を読むことができない。「別の本を捲る」は誤訳で、without flipping pagesはページを一切めくらなくても今開いているページ左を読めばMini-Glossaryが見れることを意味する。日本語版では「ルールの基礎」(Quick Start)が開いているページ右側、「用語集:簡略版」が開いているページ左側に記載されず、その前のページに記載されているために、最低でも1ページめくる必要がある。
p.8	「本書の使い方」(手順)	2:「用語集:簡略版」(p.7)を読んで、基本的な用語を学んでください。	2:「用語集:簡略版」を読んで、基本的な用語を学んでください。	原文:p.B8 HOW TO LEARN GURPS : 2. Read the Mini-Glossary (p. 7) to learn the basic terminology.
p.9	「ルールの基礎」第3段組	成功判定に関するより詳しいルールは、2巻第10章の「成功判定」の項 p.326-340 を参照してください。	成功判定に関するより詳しいルールは、2巻第10章の「成功判定」の項を参照してください。	原文:p.B8 For details on success rolls, see pp. 343-361 .
p.10	「ルールの基礎」第1段組	反応判定では、GMがサイコロを3個振って反応表(2巻付録 p.534-535)を参照します。	反応判定では、GMがサイコロを3個振って反応表(2巻付録)を参照します。	原文:p.B9 To check reactions, the GM rolls 3 dice and consults the Reaction Table (pp. 560-561) .

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.10	「(3)ダメージ判定」	ダメージは「サイコロ数+修正」の形で決められています(下記「サイコロ」の項を参照)。	ダメージは「サイコロ数+修正」の形で決められています。	原文:p.B9 : Damage rolls use the “dice+adds” system (see Dice, below) .
p.11	第1段組第2パラグラフ	これらは「有利な特徴」と呼ばれます(第2章参照)。	これらは「有利な特徴」と呼ばれます。	原文:p.B10 : and special abilities called advantages (see Chapter 2) .
p.11	第1段組第3パラグラフ	目が悪い、高いところが怖い、などの特定のハンディキャップ(第3章参照)	目が悪い、高いところが怖い、などの特定のハンディキャップ	原文:p.B10 : – specific handicaps such as bad vision or fear of heights (see Chapter 3) .
p.11	「開始時のCP」第2パラグラフ	開始時のCPの程度はしばしばキャンペーンの「パワーレベル」として参照されます(2巻第18章「パワーレベル」 p.461を参照)。	開始時のCPの程度はしばしばキャンペーンの「パワーレベル」として参照されます(2巻第18章「パワーレベル」を参照)。	原文:P.B10 : This beginning point level is sometimes referred to as the power level of the campaign (see Power Level, p. 487) .
p.12	「不利な特徴の制限」最後のパラグラフ	種族の性質(あなたの「種族テンプレート」 p.251参照)の一部である不利な特徴も、同様に免除されます。	種族の性質(あなたの「種族テンプレート」)の一部である不利な特徴も、同様に除外します。	原文:P.B11 : Disadvantages that are part of your racial makeup (your “racial template” ; see p. 260) are also exempt . exempt(免除)を除外と誤訳している。exempt(免除)をexcept(除外)と誤訳したものと思われる。
p.13	「個性化によるボーナス」	GMはキャラクターの経歴を詳細に書き記したプレイヤーに対しては、「よい演技」として追加のCPを数点与えても構いません(p.472参照)。	GMはキャラクターの経歴を詳細に書き記したプレイヤーに対しては、「よい演技」として追加のCPを数点与えても構いません。	原文:P.B12 Characterization Bonus : The GM might choose to reward players who write detailed character stories with a few extra character points for good roleplaying (see p. 498)
p.13	「キャラクターのタイプ」	風変わり:異星人・天使・ロボット・ Super (コミックの 超人)など、	風変わり:異星人・天使・ロボット・ 超人 (コミックの スーパーヒーロー)など、	原文 P.B12 : Exotic. An alien, angel, robot, “super” (a comic-book superhuman), superhumanをスーパーヒーローと訳してしまうのはいかながなものか。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.15	「 <u>基本能力値</u> の選択」の囲み内	あなたはきっとこの能力値を生かした職業を経ることになるでしょう。	おそらく職業選択も有利にしてくれるでしょう。	原文：An attribute this high . . . probably guides your career choice
p.15, 16	<u>体力と敏捷力</u> の項	日本語版では 153 ページ を参照のこと。		体力と敏捷力の項特別限定「マニピュレーターのパフォーマンスが悪い」に参照先のページ数がない。
p.17	<u>荷重基本値</u> と荷重レベル表	32	33	荷重基本値と荷重レベル表体力18の荷重基本値は33ではなく 32 (18*18/10 = 32.4) 以下、荷重レベルも同様に間違っている。 32 64 96 192 320 となる。
p.18	「 <u>意志力</u> 」の項	GMの許可がない限り、20を超えて増やしたり 知力-4 を超えて下げることはできません。	GMの許可がない限り、20を超えて増やしたり4を超えて下げることはできません。	原文P.B16 Will : You cannot raise Will past 20, or lower it by more than 4 , without GM permission. ここで it はWill(<u>意志力</u>)を意味する。 "lower A by X from N" の形は「Aを NからXだけ下げる 」を意味する。 ここでは基準が知力であることがわかりきっているので、"from N" の部分が省略されている (lower Will by X from IQ lower Will by X)。 しかし、ここではXにmore than 4 (「4を超える」) が入ってきているので、「何から何を超過して何を下げるのか」を明確にしないまま日本語に直訳すると不明確な文になる。 lower Will by more than 4 from IQ は 知力-4 意志力 であるべきことを意味し、知力-4 > 意志力であってはならないことを意味する。最終的に 知覚力 20 かつ 知力 - 知覚力 4 を意味し、これらを組み合わせると 知力 - 4 意志力 20 となり、「意志力が20を上回るか、 知力-4を下回る 範囲に設定することはGMの許可がないかぎりできない」という意味になる。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.18	「 知覚力 」の項	GMは知覚力を基本的に「知覚判定」を行なって、あなたが何かに気づいたかどうかを判定します (p.339 「 知覚判定 」を参照)。知覚力は知力と同じになります。	GMは知覚力を基本的に「知覚判定」を行なって、あなたが何かに気づいたかどうかを判定します。知覚力は知力と同じになります。	原書は GURPS Basic Set: Campaigns (『 ガープス・ベーシック【第4版】キャンペーン 』)のSense Roll(知覚判定 , p.19(339),原書はP358)を参照するよう記述があるが、日本語版にはその記述がない。
p.18	「 知覚力 」の項 最後	GMの許可がない限り、20を超えて増やしたり 知力-4 を超えて下げることはできません。	GMの許可がない限り、20を超えて増やしたり4を超えて下げることはできません。	原文P.B16 Per : You cannot raise Per past 20, or lower it by more than 4 , without GM permission. ここで it はPer(知覚力)を意味する。 "lower A by X from N" の形は「Aを NからXだけ下げる 」を意味する。 ここでは基準が知力であることがわかりきっているので、"from N" の部分が省略されている(lower Per by X from IQ lower Per by X)。 しかし、ここではXにmore than 4 (「4を超える」)が入ってきているので、「何から何を超過して何を下げるのか」を明確にしないまま日本語に直訳すると不明確な文になる。 lower Per by more than 4 from IQ は 知力-4 知覚力 であるべきことを意味し、知力-4 > 知覚力であってはならないことを意味する。最終的に 知覚力 20 かつ 知力 - 知覚力 4 を意味し、これらを組み合わせると 知力-4 知覚力 20 となり、「知覚力が20を上回るか、 知力-4を下回る 範囲に設定することはGMの許可がないかぎりできない」という意味になる。
p.18	疲労点 第2段落6行目	例えば生命力10のキャラクターであれば FP は7~13です。	例えば生命力10のキャラクターであれば HP は7~13です。	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.18	疲労点 第5段落 最初の一文	疲労 には“FPの何倍のダメージ”という表現が	負傷 には“FPの何倍のダメージ”という表現が	グループSNEのエラッタ にも掲載。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.18	疲労点最後の段落	FP損失の影響と回復については2巻『 キャンペーン 』第14章 p.404-405 を参照してください。	FP損失の影響と回復については2巻第14章を参照してください。	参照先ページの欠落。原書(第2刷)の エラッタ より。P. 17. In the third full paragraph (the Fatigue Points section, carried over from the previous page), the page reference should be to pp. 426-427 .
p.18	「基本反応速度」	よけ：よけの数値(2巻第11章、よけ p.354 参照)	よけ：よけの数値(2巻第11章、よけ参照)	原文:P.B17 : Dodge: Your Dodge defense (see Dodging, p. 374)
p.19	「基本移動力」第1段落	(もしまっすぐ「全力疾走」した場合、もう少し速く走ることができます p.335 「 短距離走 」参照)。	(もしまっすぐ「全力疾走」した場合、もう少し速く走ることができます)。	原文:P.B17 : (although you can go a little faster if you “sprint” in a straight line; see p. 354).
p.19	「基本移動力」第3段落	"非常に"速い速度で移動できる種族や超人は「 高速移動 」(p.52) の特徴をとってください。	"非常に"速い速度で移動できる種族や超人は「 高速移動 」の特徴をとってください。	原文:P.B17 : Races and supers who can move very fast should see Enhanced Move (p. 52) .
p.19	「 基本移動力 」>「荷重と移動」の項。下から4行目,2行目	荷重 レベル	加重 レベル	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.19	<p>「基本移動力」 「その他の環境における移動力」 「水中」</p>	<p>陸上の生物であれば<水泳>技能 (p.192) をもっていなければ移動力を上昇させることはできません。また上昇させられるのは1秒間に2メートルまでです。あなたが「水中適応」 (p.63) であれば、陸上の移動力も水中の移動力も基本移動力と同じです。基本移動力が変化すれば双方の移動力も変化します。あなたが「水棲」 (「水中移動」 p.118) であれば水中の移動力は基本移動力と同じですが、陸上の移動力は0です。</p>	<p>陸上の生物であれば<水泳>技能をもっていなければ移動力を上昇させることはできません。また上昇させられるのは1秒間に2メートルまでです。あなたが「水中適応」であれば、陸上の移動力も水中の移動力も基本移動力と同じです。基本移動力が変化すれば双方の移動力も変化します。あなたが「水棲」であれば水中の移動力は基本移動力と同じですが、陸上の移動力は0です。</p>	<p>原文:P.B18 Move in Other Environments : Members of land-dwelling races must have Swimming skill (p. 224) to increase water Move, and cannot buy more than +2 yards/second. If you 're Amphibious (p. 40) , both water and ground Move equal Basic Move, and changes to Basic Move adjust both scores. If you 're Aquatic (p. 145) , water move equals Basic Move and ground Move is 0. <u>不利な特徴「脚がない / 水中移動」はAquatic と訳されている。</u></p>
p.19	<p>「基本移動力」 「その他の環境における移動力」 「空中」</p>	<p>空中：特殊な特徴が無い限り移動力は0です。もし「飛行」 (p.85) があればあなたの移動力は基本反応速度×2です &br() &br()...</p> <p>「空中歩行」 (p.47) があれば、空中の移動力は地上のものと同じです。</p>	<p>空中：特殊な特徴が無い限り移動力は0です。もし「飛行」があればあなたの移動力は基本反応速度×2です &br() &br()...</p> <p>「空中歩行」があれば、空中の移動力は地上のものと同じです。</p>	<p>原文P.B18 : Air Move is 0 without special advantages. If you have Flight (p. 56) , air Move equals Basic Speed × 2. &br() &br()...</p> <p>If you have Walk on Air (p. 97) , your air Move equals your ground Move,</p>

ページ 番号	修正箇所 ・ 該当する 節など	正	誤	備考
p.20	囲み 「ガープ スでの扱い 体力、体 重、移動 力」	これを再現する ためには、「やせっぽち」 のキャラクターは 基本移動力 を+1、「太 りぎみ」なら-1、「肥 満」なら-2、「極度の 肥満」なら-3すべ いでしょう。ただし 通常のCPを支払っ てください。	これを再現する ためには、「や せっぽち」の キャラクターは 移動力 を+1、 「太りぎみ」な ら-1、「肥満」 なら-2、「極度 の肥満」なら-3 すべいでしょう。ただし 通常のCPを支 払ってください。	移動力 ではなく 基本移動力 。 原文(P.B19:How GURPS Works: ST, Mass, and Move) : If you want simulate this buy + 1 Basic Move if your PC is Skinny, -1 if he is Overweight, -2 if he is Fat,-3 if he is Very Fat, all at the usual point cost.
P.21	「 サイズ 修正 (SM) 」 の「 巨人 症 」 第1パラ グラフ	サイズ修正は+1され、 基本移動力 も+1され ます。	サイズ修正は+1 され、 移動力 も +1されます。	+1されるのは 移動力 ではなく 基本移 動力 。 原文 P.B20 Gigantism (+1 SM) : This gives you Size Modifier + 1 and +1 to Basic Move (long legs), ...
P.21	「 サイズ 修正 (SM) 」 の「 巨人 症 」 第2パラ グラフ	一方で、高い身長は< 脅迫>技能などでボー ナスがあります (p.181参照)。	一方で、高い身 長は<脅迫>技能 などでボーナス があります	P.B20 : Gigantism : On the other hand, height often provides a bonus to Intimidation skill (see p. 202) .
P.22	「子供」 第5パラ グラフ	子供の財産はふつう 「どん底」 (p.27) で、 -25CPです。「社会的 弱者 / 未成年」 (p.135) で - 5CPで す。こうした性質はふ つう「後援者 / 両親 :15CP以下」30CP相 当]で相殺されます 「後援者」参照(49 ページ)。	子供の財産はふ つう「どん底」 で、-25CPです。 「社会的弱者 / 未成年」で -5CPです。こう した性質はふつ う「後援者 / 両 親:15CP以下」 30CP相当]で相 殺されます 「後援者」参照 (49ページ)。	原文P.B20 Children : A child generally is Dead Broke (see p. 25) , worth -25 points, and has Social Stigma (Minor) (see p. 155) , for -5 points. These traits are usually balanced against Patron (Parents; 15 or less), worth 30 points – see Patrons (p. 72).

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
P.22	「老人」第1パラグラフ	ゲーム中に年を取ったときには、あなたは能力値の低下を回避するために生命力判定を行わなければならないでしょう (「年齢と老化」 p.421参照)。	ゲーム中に歳を取ったときには、あなたは能力値の低下を回避するために生命力判定を行わなければならないでしょう。	原文P.B20 The Elderly : If you age in play, you will eventually have to make HT rolls to avoid attribute loss (see Age and Aging, p. 444) .
P.22	「老人」第4パラグラフ	これを再現するために「社会的尊厳 / 敬意」をとってください (p.57参照)。	これを再現するために「社会的尊厳 / 敬意」をとってください。	原文P.B20 The Elderly : Represent this by taking Social Regard (Venerated) - see p. 86 .
p.26	「手話」	「聴覚障害」(142ページ)や「 発声 できない」(123ページ)の不利な特徴をかかえたキャラクターは、	「聴覚障害」(142ページ)や「 会話できない 」(123ページ)の不利な特徴をかかえたキャラクターは、	Muteの誤訳。「 会話できない 」の原語は Cannot Speak 。Muteの原語は「 発声できない 」。「発声できない」は「会話できない」の上位レベル版。「会話できない」はほとんどの動物が持っている特徴で、吠えたり唸ったりすることで意思の疎通ができる。一方「発声できない」は「 手話 」「 テレパシー 」、書き文字、モールス信号などが必要な 不利な特徴 。
p.27	「 財産 」	世界ごとの差異に関しては「文明レベルと開始時の財産」(p.28)を参照してください。	世界ごとの差異に関しては「文明レベルと開始時の財産」を参照してください。	原文P.B25:- see Tech Level and Starting Wealth (p. 27) .
p.27	「 財産 」	詳しくは「 経済活動 」(2巻第19章 p.488)を参照してください。	詳しくは「 経済活動 」(2巻第19章)を参照してください。	原文P.B25:see Economics (p. 514) for more information.

ページ 番号	修正箇所 ・ 該当する 節など	正	誤	備考
p.27	「 財産と名声 」の「 大富豪 」の項	「大富豪」1レベルごとに、 GMが定めた最大レベルまで(通常3か4) キャラクターの財産は10倍されています	「大富豪」1レベルごとに、キャラクターの財産は10倍されています	原書(第2刷)のエラッタより http://www.sjgames.com/errata/gurps/4e/basic-set-characters-2p.html P. 25. Update the "Multimillionaire" entry to read: Multimillionaire: "Filthy rich" doesn't even begin to describe your wealth! For every 25 points you spend beyond the 50 points to be Filthy Rich, increase your starting wealth by another factor of 10: Multimillionaire 1 costs 75 points and gives 1,000 times average starting wealth, Multimillionaire 2 costs 100 points and gives 10,000 times starting wealth, and so on, to a maximum level (usually 3 or 4) set by the GM . 50 points + 25 points/level of Multimillionaire.
P.27	囲み 「ゲーム開始時の財産」	(このルールブックの 第8章 や各種ワールドガイドに載っている「装備表」を見て買い物をしてください。)	(このルールブックや各種ワールドガイドに載っている「装備表」を見て買い物をしてください。)	原文P.B26 : Starting Wealth : (see Chapter 8 , or consult the equipment list in the relevant worldbook).
p.27	囲み 「冒険で大金を手にしたら……」	ゲームが始まると、キャラクターは冒険を通じて大金を手にすることができるかもしれませんが、生活費のすべてを冒険によって稼ぐことも可能です (p.490)。	ゲームが始まると、キャラクターは冒険を通じて大金を手にすることができるかもしれませんが、生活費のすべてを冒険によって稼ぐことも可能です。	原文P.B.26 : Later Earnings : ... or you can get a job (see p. 516) .

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.27	囲み「ゲーム開始時の財産」最後の段落	もし貧しいキャラクターが大金を手に入れて豊かになったら、GMは、プレイヤーに冒険で獲得したCPを使って 不利な特徴の"buy off" (買取り)を要求すべきです 。117ページ、281ページを参照してください。	もし貧しいキャラクターが大金を手に入れて豊かになったら、冒険で獲得したCPを使って 財産レベルのCPを「買い戻す」必要があります 。281ページを参照してください。	If a poor PC becomes wealthy, the GM should require the player to “ buy off ” the disadvantage with character points -- see p. 121.
p.28	<u>財産と地位</u> の項	あなたが「 富裕 」以上であれば自動的に「地位レベル+1」	あなたが「 富豪 」であれば自動的に「地位レベル+1」	<u>グループSNEのエラッタ</u> にも掲載。ただし、グループSNEのエラッタには以下の情報が不足している。原文(P. B26): if you are Wealthy or better , you get +1 Status for free.
p.29	「 <u>名声</u> 」>「頻度」の項	五分五分で気づく(3Dで10以下で気づく): 基本の2分の1 (端数切り捨て) ときどき気づく(3Dで7以下で気づく): 基本の3分の1 (端数切り捨て)	五分五分で気づく(3Dで10以下で気づく): 基本の2分の1 ときどき気づく(3Dで7以下で気づく): 基本の3分の1	<u>原書(第3刷)のエラッタ</u> に新たにエラッタあり。この項目は原書のエラッタを確認する前に作られた誤ったものです。訂正されたエラッタ(次の項目)を参照してください。欠落。原文(P. B28): Sometimes(roll of 10 or less):x1/2 (round down) Occasionally(roll of 7 or less):x1/3 (round down)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.29	<p>「名声」 > 「頻度」の項</p>	<p>特定の大集団以外の全員が知っている(例: フランス人以外、エルフ以外、異世界からの訪問者): 基本の3分の2</p> <p>特定の大集団全員が知っている(例: ある宗教の信者全員、傭兵すべて、交易商人すべてなど): 基本の2分の1</p> <p>小集団の全員が知っている(例: ある新興宗教の僧侶、12世紀のイングランドで読み書きできる人、現代のアラバマ州在住の魔法使いなど): 基本の3分の1</p> <p>...</p> <p>ただし、よい名声の場合は、それが無意味になってもCPが戻ってくるわけではありません。CPの計算を行うときは、「対象」と「頻度」で示されているCPの倍数をすべて掛けあわせてから、最後に端数切り捨て処理を行ってください。</p>	<p>特定の大集団以外の全員が知っている(例: フランス人以外、エルフ以外、異世界からの訪問者): 基本の3分の2</p> <p>(端数切り捨て)</p> <p>特定の大集団全員が知っている(例: ある宗教の信者全員、傭兵すべて、交易商人すべてなど): 基本の2分の1</p> <p>(端数切り捨て)</p> <p>小集団の全員が知っている(例: ある新興宗教の僧侶、12世紀のイングランドで読み書きできる人、現代のアラバマ州在住の魔法使いなど): 基本の3分の1</p> <p>(端数切り捨て)</p> <p>...</p> <p>ただし、よい名声の場合は、それが無意味になってもCPが戻ってくるわけではありません。</p>	<p>原書(第3刷)のエラッタより、P. 27-28.</p> <p>On these two pages, remove every instance of the words " Round Down " and add the following at the end of the "Frequency of Recognition" section " Apply multipliers for people affected and frequency of recognition, and then drop all fractions at the end. "</p> <p>(エラッタ解説の日本語訳: この2つのページから、すべての「端数切り捨て」という言葉を除去する。そして以下の文を「頻度」に追加。「対象」と「頻度」の倍数をすべて適用する、それから、最後にすべての分数の端数切り捨てを行う。」)</p> <p>端数切捨てを行ってから「対象」と「頻度」のCPを乗算するかわりに、先に「対象」と「頻度」のCPを乗算してから端数切り捨て処理を行うことでCPの丸め誤差最小限にすることでCPの消費を公平に扱うことを意味する。</p>

第2章 有利な特徴(P.35 ~ P.114)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.38	「操り人形」の項	「操り人形」は“知力が0”、「使命」、「 プログラム書き換え可能 」のうちいずれかを	「操り人形」は“知力が0”、「使命」、「 再プログラム可能 」のうちいずれかを	Reprogrammable「 プログラム書き換え可能 」の訳語不統一。
p.39	「一意専心」の項第二段落	GMはある種の複雑な作業(発明 、 魔法 、社会的行動)についても、 いくつものことに集中力を割く必要がある と考えるかもしれませんが。しかし、この性質はそのような局面では効果がありません。	GMはある種の複雑な作業(発明、魔法、社会的行動)についても、 こうした集中が不可欠である と考えるかもしれませんが。しかし、この性質はそのような局面では効果がありません。	「GMはある種の複雑な作業については集中を分割する事が必要であると定めるかもしれません。」で順接で「この能力はそのような状況では効果がありません」と続く。 原文(原書P85 Single-Minded) : The GM may rule that certain complex tasks require you to divide your attention. 「いくつものことに集中力を割く必要がある」かなんかの方が通りがいいと思う。
p.43	「加速」の項解説文の最後、括弧内	全力攻撃に続けて攻撃 を行えば、	攻撃に続けて全力攻撃 を行えば、	原文 : you could make an All-Out Attack followed by an Attack 「加速」を持つキャラクターが全力攻撃の後に攻撃を行うことは、ゲーム的に大きな価値があります。この順序で二回の行動を宣言することで、相手の攻撃に対して能動防御が可能となるからです。 この一文の解釈は、それを「加速」のルールが想定し、許容していることを示唆する意味で重要だと思います。
p.43	「神の代行者」の項4段落目	事実上、「神の代行者」には「盟約」の限定(113 ページ)が付属しています。	事実上、「神の代行者」には「盟約」の限定(112 ページ)が付属しています。	参照先の訂正。
p.44	「感覚保護」の項	「味覚・ 嗅覚 保護」	「味覚・ 聴覚 保護」	グループSNEのエラッタ にも掲載

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.49	「形態変更」>「変形」の「特別限定」>「外見だけ」の項	あなたは能力値や種族テンプレートの変更を伴わない、第二の容貌に変身することが出来ます。 この限定は「質量保存」を含みません、「形状保存」は含まれません、 -50%	あなたは能力値や種族テンプレートの変更を伴わない、第二の容貌に変身することが出来ます。-50%	原書(第2刷)のエラッタ より。 P. 85. Under Special Limitations (where the text of Morph has continued from the previous page), add the following sentence to Cosmetic: " This limitation includes Mass Conservation, but not Retains Shape. "
p.55	「次元跳躍者」	あなたは単純に「ジャンプ」したいと望むだけで時間を越えるか、 パラレルワールド (「時系列」として知られています))へ旅することができます。	あなたは単純に「ジャンプ」したいと望むだけで時間を越えるか、 異世界 (「時系列」として知られています))へ旅することができます。	parallel world (パラレルワールド、平行世界)の訳語不統一、悪訳。
p.55	「次元跳躍者」	両方でありたいと望む場合、「 次元跳躍者/時間 」と「 次元跳躍者/異世界 」の両方を別々に、	両方でありたいと望む場合、「 時間跳躍者 」と「 異世界跳躍者 」の両方を別々に、	原文より、訳の対応関係は time-jumper 時間跳躍者、 world-jumper 異世界跳躍者、 Jumper(Time) 次元跳躍者(時間)、 Jumper(World) 次元跳躍者(異世界)。
p.56	「次元跳躍者」の項左列、14行目	「危険感知」の知覚力判定に 成功すれば、あなたは警告を受けます。	成功すれば、あなたは警告を受けます。	
p.56	「次元跳躍者」「物を運ぶ」の第3パラグラフ	あなたが異世界跳躍者である場合、「 便乗 」は	あなたが異世界跳躍者である場合、「 相乗り 」は	"hitch a ride" (便乗)の訳語不統一または悪訳。
p.56	「次元跳躍者」中央の列の上部	義務的な限定(例えば「 回数制限 」(P.107))を課すことにしてもかまいません。	義務的な限定(例えば 使用回数限定)を課すことにしてもかまいません。	限定「回数制限」 (Limited Use)の訳語不統一。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.56	「次元跳躍者」の特別限定「先導不可」	他の跳躍者はあなたに「 便乗 」できません。	他の跳躍者はあなたに「 相乗り 」できません。	"hitch a ride" (便乗)の訳語不統一または悪訳。
p.56	「次元跳躍者」の特別限定「随行不可」	あなたは誰かに「 便乗 」することができません。	あなたは誰かに「 相乗り 」することができません。	"hitch a ride" (便乗)の訳語不統一または悪訳。
p.56	「次元跳躍者」の特別限定「距離制限」	パラレルワールド を移動する場合、	異世界 を移動する場合、	parallel world (パラレルワールド、平行世界)の訳語不統一、悪訳。
p.56	「次元跳躍者」の特別限定「到達限界」	あるいは一定数以上「離れている」 パラレルワールド に移動できません。	あるいは一定数以上「離れている」 異世界 に移動できません。	parallel world (パラレルワールド、平行世界)の訳語不統一、悪訳。
p.57	「支配」の項中央の列、下から20行目	「仲間」の 項 の	「仲間」の 頃 の	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.58	「重力対応力訓練」と「重力適応」	見出し「 重力適応 」 … ここが「重力適応」の内容 … 見出し「 重力対応力訓練 」 … ここが「重力対応力訓練」の内容 …	見出し「 重力対応力訓練 」 … ここが「重力適用」の内容 … 見出し「 重力適応 」 … ここが「重力対応力訓練」の内容 …	「 重力対応力訓練 」と「 重力適応 」の特徴は見出しの日本語名が逆。 重力適応 の原書名は Improved G-Tolerance で 肉体的有利な特徴 で消費CP5～25。 重力対応力訓練 の原書名は G-Experience で 精神的有利な特徴 で消費CP1～10。原書の内容とToleranceとExperienceの意味から、前者が「重力適応」で後者が「重力対応力訓練」と訳すのが適切。
p.59	「重力対応力訓練」（「重力適応」）の内容	すべての重力環境に対して「 重力対応力訓練 」の利点を享受するためには、10CPで「 重力対応力訓練 / すべて」を獲得してください。	すべての重力環境に対して「 重力適応 」の利点を享受するためには、10CPで「 重力適応 / すべて」を獲得してください。	手前のエラッタ同様に、「 重力対応力訓練 」と「 重力適応 」の特徴はの日本語名が逆。 重力適応 の原書名は Improved G-Tolerance で 肉体的有利な特徴 で消費CP5～25。 重力対応力訓練 の原書名は G-Experience で 精神的有利な特徴 で消費CP1～10。原書の内容とToleranceとExperienceの意味から、前者が「重力適応」で後者が「重力対応力訓練」と訳すのが適切。
p.59	「祝福」の特徴「英雄的能力」の項下から三行目生命力が上昇している間に～	HP の-5倍	生命力 の-5倍	自動的に死亡するのは生命力の-5倍ではなくHPの-5倍。 グループSNEのエラッタ にも掲載。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.60	「情報屋」2段組目第3段落	それから"実質 的な "技能レベルを決定します。これは情報屋 が持っているコネ や、他の技能、「地位」などを反映したものです。ですから 「情報屋」が"実際に" 習得している技能レベル(もし必要ならばGMが設定します)とは異なる場合があります。	それから"実質 の "技能レベルを決定します。これは情報屋 自身の情報屋 や、他の技能、地位などを反映したものです。ですから" 表面の "技能レベル(もし必要ならばGMが設定します)とは異なる場合があります。	effective を「実際に」、 connections を情報屋、 actual を「表面の」と訳している。effectiveはニュアンスとしては「実質的な」に近く、connectionsはコネ、actualは「実際に」。原文P.B44 Contacts の Effective Skill of Contact : After that, select an effective skill level. This reflects the Contact's connections, other skills, Status, etc. It need not be his actual skill level (the GM will set this, if it matters).
p.61	「情報屋グループ」	(「情報屋」(p.60)参照)	(以下 参照)	原書ではContact Group(「 情報屋グループ 」)の後にContacts(「 情報屋 」)が辞書式順序で並ぶので、「 以下参照 」としているだけであり、日本語版のように「 情報屋 」の後に「 情報屋グループ 」がくる場合は、この「 以下参照 」は不適切。
p.61	「情報屋グループ」最後の行	まず「情報屋」と同じように技能レベル・登場頻度・信頼 度 を計算して、それを5倍します。	まず「情報屋」と同じように技能レベル・登場頻度・信頼 性 を計算して、それを5倍します。	信頼度(Reliability)と信頼性の訳語不統一。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.62	「振動感覚」(「震動感覚」)	<p>振動 感覚</p> <p>...</p> <p>「振動 感覚」は視覚の代替品ではありません。</p> <p>...</p> <p>「振動 感覚」を使用するためには知覚判定が必要です。</p> <p>...</p> <p>特別増強 汎用：あなたの 振動 感覚は空気中でも水中でも働きます。</p>	<p>震動 感覚</p> <p>...</p> <p>「震動 感覚」は視覚の代替品ではありません。</p> <p>...</p> <p>「震動 感覚」を使用するためには知覚判定が必要です。</p> <p>...</p> <p>特別増強 汎用：あなたの 震動 感覚は空気中でも水中でも働きます。</p>	<p>原語は Vibration Sense。「振動」は「振り子・ガラスの振動」、「振動数」、「電磁波・音波の振動」のように一般・数学・物理の分野で使われる。それに対し「震動」は「火山・大地の震動」のように自然現象・地震に限定した用語である。この特徴の説明から、「震動」よりも「振動」が適切。</p>
p.63	「すべりやすい」の項、5行目	逃れ られ たかどうか	逃れ る たかどうか	
p.64	「精神探知」の項、3行目	相手に簡潔な一文で答えられる特定の質問1つを強制することができます。	相手に簡潔な一文で答えられる特定の質問1つを 強制的 することができます。	
p.64	「 <u>精神の絆</u> 」	その相手に対して「 転送 」(「遠隔通信」41ページ参照)、「 読心 」(80ページ参照)を試みると、相手が抵抗しないか「 奴隷根性 」を持っている限り、常に成功します。	その相手に対して「 遠隔送信 」(「遠隔通信」41ページ参照)、「 読心 」(80ページ参照)を試みると、相手が抵抗しないか「 奴隷根性 」を持っている限り、常に成功します。	<p>Telesend (「<u>転送</u>」)}の誤訳または訳語不統一。原文 Mindlink P.B70 : You automatically succeed at all attempts to contact him with Telesend (see Telecommunication, p. 91) and Mind Reading (p. 69), provided he chooses not to resist or has Slave Mentality.</p>

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.65	「精神防壁」の特殊限定	-50%		「精神防壁」の特殊限定「 <u>電腦のみ</u> 」の修正値が欠落。 -50% の限定。 グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.65	「戦闘即応」の項	<準備>技能に +1	<準備>技能に +2	
p.68	「耐性」の項の続き ページ冒頭から	普通の間人は、 例えば「船酔い」など 、一般的で「まれ」なものへの耐性ならば、どんなレベルでも持てると考えてよいでしょう。さらに、「耐性/病気(+3)」[3]、「耐性/病気(+8)」[5]または「耐性/毒(+3)」[5]も持ちえます。 それら以外はいずれも超人の領域でしょう。ゴーレム、ロボット、アンデッド、あるいは他の“生きてない”存在については、「無効化/代謝性の危険」を“必ず”とらなければなりません。	普通の間人であっても、一般的で「まれ」な項目に対しては任意のレベルで抵抗力を持ってまかまわなると考えられます。例えば「耐性/病気(+3)」[3]、「耐性/病気(+8)」[5]、「耐性/毒(+3)」[5]のうちどれを持っていてもかまいません。超人、ゴーレム、ロボット、アンデッド、あるいは他の“生きてない”存在については、「無効化/代謝性の危険」を“必ず”とらなければなりません。	原文：An ordinary human could believably have any level of resistance to a *mundane* "Rare" item, such as Seasickness. He might also have Resistant to Disease (+3) [3], Resistant to Disease (+8) [5], or Resistant to Poison (+3) [5]. Anything more would be superhuman. Golems, robots, undead, and other beings that are not truly "alive"... 1文目は、“普通の間人は、例えば「船酔い」のような一般的でかつ「まれ」である対象への耐性なら、どんなレベルでも取れますよ”と言っている。 2文目は1文目の例を説明しているのではなく、“普通の間人はさらに、1文目で説明したものに加えて「耐性/病気(+3)」「耐性/病気(+8)」「耐性/毒(+3)」が取れますよ”と言っている。これは例示列挙ではなく限定列挙。 3文目は“それ以外のものは超人的ですよ”、すなわち上の2文で挙げたもの以外は人間には取れないと言っている。
p.68	「達人の指導」	1ターンに複数回「受け」 を行ったときのペナルティを半分に します。	1ターンに複数回「受け」が 可能 です。	
p.68	「ダメージの影響を受けない」	5CP		「首がない」の必要CPが欠落。5cpの特徴。 グループSNEのエラッタ にも掲載。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.72	「超能力中和」の特別増強「能力奪取」の修正値	+200%	+300%	グループSNEのエラッタ にも掲載
p.73	「治療できる」の特別増強	サイキックヒーリング ：あなたの能力は超能力を使った サイキック・ヒーリング(247ページ) の一部です。 -10%	超能力治療 ：あなたの能力は超能力を使った 超能力治療 の一部です -10%	サイキック・ヒーリング の訳語不統一と参照ページの欠落。247ページでは超能力治療という用語がなく サイキック・ヒーリング という用語がある。原文： Psychic Healing :Your ability is part of the Psychic Healing psi power (see p.256) . -10%
p.73	「追加攻撃体力」の項	もしあなたが「マニピュレーターの性能が悪い」が 「サイズ修正」 の限定をかけて～	もしあなたが「マニピュレーターの性能が悪い」の限定をかけて～	
p.83	「仲間」の特別限定「共感」の項。4行目	あなたは特別に仲間の面倒を	あなたは特別に仲間の に 面倒を	
p.86	「非実体化」の項 第4段落	あなたの「本来の」 姿がどちらであるかは （実体 であれ 非実体 であれ ） 演出 効果として扱います。	あなたが「本来の 状態をとれる 」（実体 でも 非実体 でもかまいません ） ことは追加の 効果と 考え ます。	原文：Your "natural" form (physical or insubstantial) is considered a special effect.
p.89	「 武器の達人 」の項	1ターンに複数回「受け」 を行ったときのペナルティを半分に します。	1ターンに複数回「受け」が 可能 です。	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.92	「 防護点 」の特別限定「半剥離装甲」の項	半剥離装甲が攻撃された場合、	半剥離式DRが攻撃された場合、	
p.93	「 魔法の素質 」魔法の素質1レベル以上の項	魔法理論または魔	魔法学	最初の段落で、魔法の素質レベルを 知力 に加えることができる場合についての列挙があるが、その中に< 魔法学 >という名の技能が出てくる。この技能、p215の技能のページにおいては< 魔法理論 >という名で紹介されている。今後どちらの訳語が用いられるのかは不明。両者が同じものを指すということに留意が必要。原書では Thaumatology (GURPS Basic Set: Characters P.225)という名前。
p.96	「 モジュール式能力 」(修正箇所は2箇所)	CPを再配置する時間が増えたことを表現するためには「準備が必要」(108ページ)を使ってください。 ... 使用したらすぐに忘れることを表現するためには「回数制限」(107ページ)を使ってください。	CPを再配置する時間が増えたことを表現するためには「準備が必要」(110ページ)を使ってください。 ... 使用したらすぐに忘れることを表現するためには「回数制限」(109ページ)を使ってください。	
p.96	「 霊媒 」の項	言葉をやりとりすることができます	言葉をやりとりすることができません	
p.98	「 トランス 」の項	精霊と連絡をとる	精霊と連絡をとる	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.100	「 円錐状 」の項	この攻撃の最大射程における円錐の最大幅を、メートル単位で決めます。「円錐状」の増強の基本は50%(最大幅0メートル)で、最大幅1メートルにつき+10%です。	この攻撃の最大射程における円錐の最大直径を、メートル単位で決めます。「円錐状」の増強の基本は50%(最大直径0メートル)で、最大直径1メートルにつき+10%です。	最大幅 の訳語不統一または誤訳。原文:Decide on the maximum width of the cone, in yards, at the attack's maximum range. Cone costs +50% plus +10% per yard of maximum width . 「攻撃の最大射程における円錐の最大幅をメートル単位で決定する。円錐状のコストは +50% + 最大幅1メートルごとに10%」(メートル法に置き換えるルールに基づいて、yardをメートルに置き換えています)。maximum rangeが最大射程で、 maximum width は最大直径ではなく 最大幅 。『 キャンペーン 』「 範囲・拡散攻撃 」(p.B391)の解説でもmaximum widthを最大幅と訳している。
p.102	「 増強選択 」の項	あなたは該当する 能力の各増強 を自分の意思で起動したり解除したりできます	あなたは該当する増強を、自分の意思で起動したり解除したりできます。	「あなたは該当する増強を、自分の意思で起動したり解除したりできます。」とある。 この文章だとon/offしたい増強毎にこの増強を取らないといけないように読めるが、 原文はother enhancementsが複数形だし全ての増強をon/off出来ると思うのだが如何だろうか。 原文： This enhancement lets you turn a trait's other enhancements off and on at will. 「あなたは該当する 能力の各増強 を自分の意思で起動したり解除したりできます。」ぐらいが適当か。
p.104	「 徹甲除数 」の項	目標の防護点をこの数値で割ってから、突き抜けるダメージを計算します (端数切り捨て)。	目標の防護点をこの数値で割ってから、突き抜けるダメージを計算します (端数繰り上げ)。	グループSNEのエラッタ にも掲載。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.104	「 追加ダメージ 」(「 フォローアップ 」)	フォローアップ	追加ダメージ	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Follow-Upの訳語として不適切。「追加効果」「追加発動」「フォローアップ」などが適切な訳。
p.104	「呪い」の項	この攻撃のダメージや抵抗判定その他の効果に対して、目標のDRは効き目がありません！	目標のDRはダメージに対してや抵抗判定、その他の能力が効き目がありません。	
P.105	「 噴射 」の説明	「噴射」は「範囲に効果」「オーラ」「円錐状」「白兵攻撃」「速射」「 フォローアップ 」(追加ダメージ)と組み合わせることはできません。	「噴射」は「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できません。	参考ブログ より引用。 GURPS Basic Set: Character P.106, Jetの項目の最後の文で、Jetと一緒に取ることができない増強として「 フォローアップ (追加ダメージ)」が挙がっているが、『 ガース・ベーシック【第4版】キャラクター 』P.105, 「 噴射 」ではそれが抜けている。}原文(P.B106):Jet is incompatible with Area Effect, Aura, Cone, Follow-Up , Melee Attack, and Rapid Fire.
p.106	「誘導/追尾」の項 追尾についての説明	特殊な知覚手段で追尾する場合、その手段(修正 は不可)を得るためのCP1点につき+1%します	特殊な知覚手段で追尾する場合、その手段(修正 前)を得るためのCP1点につき+1%します	原文: 1% per point the chosen homing mechanism would cost if bought as an advantage without any modifiers) この特殊な知覚手段について増強や限定を加えることは出来ない。特徴の各ページに書いてある通りの必要CPから修正を算出する。
p.106	「連動」の項	もし2つの攻撃を1つに 連動し、かつ 、故障、ダメージ半減距離、最大射程、連射、弾数、反動を 同じ値にした場合、1つの攻撃として扱うことができます。	もし2つの攻撃を1つに まとめた場合 、故障、ダメージ半減距離、最大射程、連射、弾数、反動は 同じになります。	原文: If you link two attacks into one and give identical Malf, 1/2D, Max, Acc, RoF, Shots, and Recoil, you can treat them as a single attack with one attack roll but separate rolls for damage.
p.107	「血液感染」の項 2~3行目	DRは常に この限定がなされた攻撃を無効化します。	DRは常に 有効です。	原文: Your attack must reach a mucous membrane (eyes, open mouce, nose, etc.) or an open wound to have any effect att all. DR always stops it.

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.108	「 準備時間増加 」		(攻撃修正のアイコン)	攻撃修正 のアイコンを消します。付録でも原書の説明とAppendixでも「 準備時間増加 」は 攻撃修正 ではないことになっています。逆の修正にあたる「 準備時間減少 」も攻撃修正ではないことから、「 準備時間増加 」も 攻撃修正 でないことがわかる。
p.108, p.109	「条件限定」(「 アクセシビリティ 」)の項	<p>アクセシビリティ 「アクセシビリティ」は他で規定されていない制限をカバーするための汎用的な限定です。「アクセシビリティ」は2種類に大別されます。</p> <p>...</p> <p>GMIは意味のない「アクセシビリティ」を認めてはいけません。</p>	<p>条件限定 「条件限定」は他で規定されていない制限をカバーするための汎用的な限定です。「条件限定」は2種類に大別されます。</p> <p>...</p> <p>GMIは意味のない「条件限定」を認めてはいけません。</p>	<p>原書では Accessibility。この単語のニュアンスとこの限定の説明としては、その特徴を利用できる状況を限定するという意味なので、条件限定より状況限定のほうが適切という説がある。この限定の説明には一箇所だけ「状況限定」と書かれている文があり、書き間違えたものと思われる。しかしながら、原書Charactersの110ページの説明文には、「Accessibility limitations fall into two broad categories: those that limit the <i>targets</i> your ability can affect and those that limit the <i>situations</i> in which it works.」[大意：Accessibilityは大きく二つに分類できる。一つは能力を使用可能な「対象」を制限するもの、もう一つは使用可能な「状況」を制限するものである。]とあるので、「状況」だけを限定するという語感のある(上記の説明文と矛盾する)「状況限定」という訳語よりも、むしろ「条件限定」という訳語のほうが説明文と矛盾しないという説もある。雑感コメント参照。どちらが適切かわからないときは「アクセシビリティ」とカタカナに置き換える選択肢もある。</p>
p.109	「接触感染」の項。2～3行目	DRは常に この限定がなされた攻撃を無効化します。	DRは常に 有効です。	原文: Your attack must touch skin or porous clothing to have any effect at all. DR always stops it.

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.110	左上「修正された攻撃の例」の囲みドラゴンのブレスの項	焼き ダメージ	焼き だめーじ	
p.110	限定「抵抗可能」の項第二段落	この攻撃は「周期的」(101ページ)	この攻撃は「周期的」(000ページ)	

第3章 不利な特徴(P.115 ~ 161)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.118	「悪臭」の項3行目	ほとんどの人間と動物 からの 反応判定に-2	ほとんどの人間と動物 に対しては 反応判定に-2	
p.121	「宇宙酔い」の項	あなたは無重力 下 では悲惨な目にあいます。	あなたは無重力 化 では悲惨な目にあいます。	
p.125	「義務感」の項	あなたは「仲間」「足手まとい」「後援者」に対して、「義務感」を持っていることで	あなたは「仲間」「足手まとい」「後援者」に対して、「義務感」を持っていること に 対して	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.128	「恐怖症」の続き「武器恐怖症」の項	武器で脅されたときには-2の修正をうけて 自制判定 を行ないます。	武器で脅されたときには-2の修正をうけて 恐怖判定 を行ないます。	原文: requires self-control roll at -2 グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.128	「狭量」の項	～の者 へ の反応が-3の修正を受けます。	～の者 から の反応が-3の修正を受けます。	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.130	「好色」2行目	あなたが魅力的だと思つ性別 に属する魅力的な 相手	あなたが魅力的だと思つ性別 の 相手	日本語版では「好色」の効果が及ぶ対象は あなたが魅力的だと思つ性別の相手 となっているが、この言い回しは「だから「好色」な男は赤ちゃんでも婆さんでも相手が女性であれば常に口説け。そうしないのは悪いロールプレイだ。」と読まれがちなので、これまた誤訳か誤訳に限りなく近い悪訳と思われる。原文は an appealing member of the sex you find attractive で、これは 「 あなたが魅力的だと思つ性別のメンバーのうち魅力的である者 」を意味する。2007年9月更新。
p.130	「好色」の項 第一段落	(相手 の容貌レベルが「美しい」 なら-5、 「最高」以上 なら-10) … 相手 の容貌レベルが「最高」以上 でなければ、1日に2回以上は自制判定する必要はありません。	(相手 が「美人」 なら-5、 「超美人」 なら-10) … 相手 が「超美人」 でなければ、1日に2回以上は自制判定する必要はありません。	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.130	「好色」最後の段落	もし適切な性別で本当に魅力的な相手が手近にいなければ、あなたは自分にとっての「魅力的であること」の基準そのものを変えてしまいかねないことに注意してください！	周囲に本当に魅力的な相手がいれば別ですが、「好色」なキャラクターには特定の好みのタイプというのは存在しません。	原文: Note that you are likely to change your standards of attractiveness if no truly attractive members of the appropriate sex are available!
p.131	「察しが悪い」の項	あなたには他人を困惑させるささいな習慣が たくさん あります（中略） あなたはこうした習慣 のうち1つか2つを癖として とってもかまいません。	あなたには他人を困惑させるささいな習慣があります（中略） あなたはこうした習慣 をくせ として 1つか2つ とってもかまいません。	「あなたには他人を困惑させるささいな習慣があります（中略） あなたはこうした習慣 をくせ として 1つか2つ とってもかまいません。」とある。 この文章だと、癖として獲得しなかった場合には他人を困惑させる習慣はなくてもいいと読めるが、「他人を困惑させるたくさんのささいな習慣」は必ず持たねばならず、そのうちの1個か2個を癖に設定するのは自由ですよ、となる。 原文：You have many minor habits that annoy others ([. . .]), and may take one or two of these as quirks. 「あなたには他人を困惑させるささいな習慣が たくさん あります（中略） あなたはこうした習慣 のうち1つか2つを癖 としてとってもかまいません。」ぐらいが適当。
p.131	「察しが悪い」の項第二段落	「ユーモア感覚の欠如」（156ページ）と異なり、	「ユーモアの感覚の欠如」（156ページ）と異なり、	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
P.135	「弱点」	体内に入ったときには、10分間すべての能力値に -5 、技能・知覚判定に -10 されます	体内に入ったときには、10分間すべての能力値・技能・知覚判定に -10 されます	原書P.B151 弱点(Revulsion)の原文 ;If you ingest the substance, you are at -5 to attributes and -10 to all skills and Sense rolls for 10 minutes. ;つまり技能・知覚判定は -10 であるが、能力値ペナルティは -5 になる。これにより ガープス・ユエルのサプリメント『ガープス・ユエルサプリメント かくて世界は広がった』 のフェリアの「弱点/高低温」も同じ間違いを犯していることになる。2010年1月15日更新。
p.136	「執念」の項。必要CPについて	-5 / -10CP *	-5 / -10CP	「執念」は自制可能な精神的不利な特徴です。*(アスタリスク)記号はその不利な特徴が自制可能であることを示す。
p.136	「重力変化に弱い」の項	ふつうの人にとっては、本来 と異なる重力によるペナルティは 0.2G 増加するごとに発生します 。「異なる重力」(2巻第10章 p.333)を参照してください。0.1G の増加分でペナルティが発生するようになるのは -10CP に相当し、0.05G の増加分では -20CP に相当します 。	ふつうの人にとっては、本来 の重力と 0.2G 異なるごとに不利な修正があります 。「異なる重力」(2巻第10章)を参照してください。0.1G 差で修正をうけるようなら -10CP、0.05G 差で修正をうけると -20CP です 。	原文: For a normal human, the penalties for non-native gravity accrue in increments of 0.2G; see Different Gravity (p. 350). An increment of 0.1G is worth -10 points. An increment of 0.05G is worth -20 points. ここでは penalty を「不利な修正」と翻訳している。他ではただの「修正」と翻訳している箇所があり、本来の意味とニュアンスが異なってしまうことに注意。 increment のことを 増加分 ではなく 差 と訳している。重力が減少した場合はペナルティにならないケースがあるため increment を差と訳すことは誤り。差と訳すということは decrement (減少分、減少量)もあるということの意味してしまう。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.149	「人なつっこい」の項	他人 へ の反応が+2されます。	他人 から の反応が+2されます。	
p.149	「社会的」の項	他人 へ の反応が+4されます。	他人 から の反応が+4されます。	
p.150	「不幸」と「不眠症」の間	太りぎみ 20ページ参照		原書P.148に載っている「 太りぎみ 」(Overweight)への参照ページがない。
p.154	「名誉重視」の項。最後の段落	常に守らなければならない 厳格な規範が、または破ったら 自殺しなければならないもの	常に守らなければならない 公式の名誉で、それを破ると 自殺しなければならないもの	

第4章 技能(P.162～225)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.168	「 技能なし値 を使えるのは？」の項	中世の騎士が21世紀に	中世の騎士が21世紀に に	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.173	<エンジニア/TL>の専門化材料の項	前提条件:<化学>ないし<冶金学>。技能なし値:化学-6、冶金学-6	前提条件:<化学>ないし<冶金>。技能なし値:化学-6、冶金-6	<冶金学>の訳語不統一。p.216では<冶金学>という名称が使われている。
p.175	<鍛冶屋/TL>の専門化鉄の項	鋼が存在する テック レベルであれば、それも扱います。	鋼が存在する 技能 レベルであれば、それも扱います。	TL(tech level、文明レベル、技術レベル)の誤訳。
p.179	<気象学>	文明レベルが4以下の場合、この技能は< 天候予測 >と呼ばれ、	文明レベルが4以下の場合、この技能は< 天気占い >と呼ばれ、	Weather Sense の訳語不統一と悪訳の訂正。 天気占い はweather senseではなくてweather lore。
p.180	<強行突入>の項。最後の段落		教唆（話術）、219ページ参照。	「教唆（話術）、219ページ参照。」という一文が末尾に記述されているが、これは次に書かれている「教唆」の項の文章が混入したものの。
p.182	第14章技能<クローク>の第2段落	「特殊な白兵武器のルール」(2巻『 キャンペーン 』第13章 383ページ)を読んでください。	「特殊な白兵武器のルール」(2巻第13章)を読んでください。	原書(第2刷)のエラッタ より。 P.184. In the second paragraph of Cloak, the page reference should be to p. 404 ."
p.184	<コンピュータ・ハッキング/TL>	コンピュータ・ハッキング/ TL	コンピュータ・ハッキング/ 文明	書式 TL が文明になっている。
p.184	<コンピュータ・ハッキング/TL>の前提条件	前提条件:<コンピュータ・プログラミング>	前提条件:コンピュータ・プログラミング	書式の不統一。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.186	<自己催眠>の項。「痛み/疲労点を無視する」の部分	FPやHPが1/3 未満 になったことによる	FPやHPが1/3 以下 になったことによる	
p.188	<銃器>の項。技能の専門化について	小型対戦車兵器 または軽対戦車兵器 (LAW) … 軽機関銃 またはライトマシンガン (LMG)	小型対戦車兵器(LAW) … 軽機関銃(LMG)	このページでは「 小型対戦車兵器 」という名で専門化させることになっているが、p.271の装備リストでは <銃器 / 軽対戦車兵器> という名が用いられている。 同じく、このページでは「 軽機関銃 」という名で専門化させることになっているが、p.271の装備リストでは <銃器 / ライトマシンガン> という名が用いられている。 両方とも今後どちらの訳語が用いられるのかは不明。両者が同じものを指すということに留意が必要。原書では小型対戦車兵器(軽対戦車兵器)は Light Anti-Armor Weapon 、軽機関銃(ライトマシンガン)は Light Machine Gun (『 GURPS Basic Set:Characters 』 P198-199 Guns/TL (技能銃器 / TL)、P281 Guns(LAW) 、 Guns(LMG) "Heavy Weapons Table")。
p.197	<操縦>技能の専門化 オートジャイロの技能なし値	他の航空機-4 (他の固定翼機-4)	他の航空機-4	Airplaneの訳語不統一または微妙な訳。原文:other Airplane specialties. Airplaneは通常、「固定翼機」(fixed-wing aircraft)全般を指す。日本語の「航空機」(Aircraft)は回転翼機[Rotorcraft](ヘリコプター、オートジャイロ)、飛行船、グライダーなどを含めたものを広義のものを指す。日本語の「飛行機」の定義はこれら2つの定義よりも狭義で、推進装置を備えた固定翼機に限定される。よって、グライダーや低G人力飛行機も含む「航空機」か(言葉の厳密さにこだわるなら)「 固定翼機 」が妥当と考えられる。
p.197	<操縦>技能の専門化 飛行パックの解説	" 船体取付け用の "航空機すべて	" 個人携行 "の航空機すべて	原文:Any "strap-on" aircraft. strap-on の日本語訳(スペースアルクの英辞郎から引用) 【名】外部取付け式補助エンジン 【形】ストラップ[ひも]で取り付けられている、 船体取付け用の

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.197	<操縦>技能の 専門化 超軽量飛行機の 技能なし値	その他の 航空機-4 (他の固定翼機-4)	その他の 飛行機-4	Airplaneの訳語不統一または微妙な訳。原文:other Airplane specialties. Airplaneは通常、「固定翼機」(fixed-wing aircraft)全般を指す。日本語の「航空機」(Aircraft)は回転翼機[Rotorcraft](ヘリコプター、オートジャイロ)、飛行船、グライダーなどを含めたものを広義のものを指す。日本語の「飛行機」の定義はこれら2つの定義よりも狭義で、推進装置を備えた固定翼機に限定される。よって、グライダーや低G人力飛行機も含む「航空機」か(これに加えてさらに言葉の厳密さにこだわるなら、気圏航空機、オートジャイロ、反重力機器、LTA,超航空機を除く)「 固定翼機 」が妥当と考えられる。
p.198	<装備潜水 / TL>の技能なし値	知力-5、< 潜水服 >-2	知力-5、1/3 < 環境スーツ / 潜水服 > -2	<潜水服 / TL>は<環境スーツ / TL>の専門化技能ではないため。 Scuba/TLの原文(P.B219): Defaults: IQ-5 or Diving Suit-2.
p.202	<天気予報>(＜天候予測＞)	天候予測	天気予報	Weather Sense の訳語不統一と悪訳の訂正。<気象学>ではWeather Senseが 天気予報 ではなく 天気占い と訳されている。ただし、 天気占い はweather senseではなくてweather lore。
p.204	<特殊攻撃>の項	“拘束しているもの”を攻撃する のに技能判定 は必要ありません。	“拘束しているもの”を 攻撃するは 必要はありません。	原文: no skill roll is needed to attack your restraints! グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.205	<毒物>の項	毒物 / TL (知力 / 難)	毒物 (知力 / 難)	
p.205	第14章 技能 <賭博>技能の項	<賭博>技能の通常勝負 (2巻『 キャンペーン 』第10章 331ページ)を行ないます。	<賭博>技能の通常勝負を行ないます。	原書(第2刷)のエラッタ とは直接は関係ないものですが、ページ番号の欠落を修正します。P. 197. In the Gambling skill, replace "roll a Regular Contest of Gambling (p. 197) until one of you wins" with "roll a Regular Contest (p. 349) of Gambling until one of you wins."
p.205	第14章 技能 <賭博>技能の項	見破る側の視覚判定(2巻『 キャンペーン 』第10章 339ページ)のうち高いほう	見破る側の視覚判定(2巻第10章)のうち高いほう。	原書(第2刷)のエラッタ とは直接は関係ないものですが、ページ番号の欠落を修正します。
p.206	<荷役>の技能なし値	知力-5、		技能なし値の欠落。原文(P.B212, Packing)では Default : IQ-5 or Animal Handling(Equines)-5.

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.206	<爆発物>技能の 専門化 爆発物処理(EOD)の 前提条件	前提条件:敏捷力12 以上	前提条件:敏捷力12	原文(P.B194):Prerequisite: DX 12+ .
p.206	<白兵武器>の項	技能 なし値	知能 なし値	
p.208	剣の項	ブロードソード	ブロードソート	
p.208	剣<ブロードソード>の前提条件	フォースソード-4、レイピア-4、サーベル-4、ショートソード-2、	フォースソード-4、レイピア-4、サーベル-4、ショードソード-2、	
p.208	鞭<鞭>の難易度	鞭(敏捷力 / 並)	鞭(敏捷力 / 難)	原文(P.B209): Whip (DX/ Average)
p.209	<パラシュート>の項	パラシュート / TL (敏捷力 / 易)	パラシュート (敏捷力 / 易)	
p.211	<武具屋 / TL>の専門ボディーアーマーの技能なし値	TL5以上なら< 修理工 >-3も技能なし値になります。	TL5以上なら< 機械工 >-3も技能なし値になります。	原文: Machinist -3 at TL5+. GURPS第4版 では、Machinistは < 修理工 / TL > と訳されている。
p.211	<武具屋 / TL>の専門白兵武器の技能なし値	TL5以上なら< 修理工 >-3も技能なし値になります。	TL5以上なら< 機械工 >-3も技能なし値になります。	原文: Machinist -3 at TL5+. GURPS第4版 では、Machinistは < 修理工 / TL > と訳されている。
p.211	<武具屋 / TL>の専門小火器の技能なし値	TL5以上なら< 修理工 >-3も技能なし値になります。	TL5以上なら< 機械工 >-3も技能なし値になります。	原文: Machinist -3 at TL5+. GURPS第4版 では、Machinistは < 修理工 / TL > と訳されている。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.211	<武具屋 / TL>の項	TL4以下であれば、 ほとんどの専門は互いに-4 で技能なし値として使えます。しかしTL5以上になると、防具を扱う<武具屋>と武器を扱う<武具屋>の間では技能なし値として使うことができません。	TL4以下であれば、<武具屋>-4が専門外の<武具屋>の技能なし値として使えます。しかしTL5以上になると、防具を扱う<武具屋>と武器を扱う<武具屋>の間では技能なし値として使うことができません。	原文(P.B178): Most specialties default to one another at -4 - but above TL4, there is no default between Armoury specialties dealing with weapons.
p.215	<魔法理論>の項	魔法理論 または魔法学 (知力/至難)	魔法理論(知力/至難)	この技能は、p.93の有利な特徴「魔法の素質」の解説において<魔法学>という名で紹介されている。今後どちらの訳語が用いられるのかは不明。両者が同じものを指すということに留意が必要。原書では Thaumatology (GURPS Basic Set: Characters P.225)という名前。
p.215	<メカニック>の項 乗り物分野	ある特定の種類の乗り物の 操縦装置 、船体、推進システム、動力システム、変速、あるいは塗装までを扱います。	ある特定の種類の乗り物の船体、推進システム、動力システム、変速、あるいは塗装までを扱います。	原文 : Vehicle Type : The controls , hull, motive system, power plant, transmission, and even the paint job of <i>one specific type of vehicle</i> listed under a vehicle-operation skill such as Driving, Piloting, or Submarine.
p.220	「キャラクター作成の例」左段32行目	いくつかの戦闘技能を与えたいと思 い ました	いくつかの戦闘技能を与えたいと思 い ま す た	
p.220	「キャラクター作成の例」右段20行目	<裏社会>(171ページ)を与えること に しました。	<裏社会>(171ページ)を与えること の しました。	

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.222	第14章 技能 「テクニク」の「テクニクの使用」の項	一般的な修正文化 (24ページ)、言語 (25ページ)、装備 (2巻『キャンペーン』327ページ)、TL (163ページ) など	一般的な修正文化、言語、装備、TLなど	原書(第2刷)のエラッタ とは直接は関係ないものですが、ページ番号の複数の欠落を修正します。 P.230. Under Using Techniques, the language page reference should be to p. 23 .
p.223	【 地面戦闘 】の項	倒れていても技能レベル13としてつかもうとすることができます。	倒れていても技能レベル13としてつかもうとすることができます。	
p.224	【 膝蹴り 】の項	膝蹴り (並)	膝蹴り	難易度欠落

第5章 魔法(P.225～244)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.232	第5章 魔法 囲み「魔法の杖」	「魔法の杖」というのは力を込められたワンドやスタッフで、呪文を唱えるときに距離を伸ばす目的で使用されます (2巻『キャンペーン』第17章 455ページ (p.135)「魔法の杖」を参照)。	「魔法の杖」というのは力を込められたワンドやスタッフで、呪文を唱えるときに距離を伸ばす目的で使用されます。	原書(第2刷)のエラッタ とは直接は関係ないものですが、ページ番号の欠落を修正します。 P.240. In the Magic Staffs box, the introductory paragraph should refer to p. 481 .
p.235	《電光》の項	自分のターンの 終了 時に回復したかどうかの生命力判定を行います	自分のターンの 開始 時に回復したかどうかの生命力判定を行います	
p.239	《爆裂火球》の項	直撃した目標と周囲1メートル 未満 の敵は	直撃した目標と周囲1メートル 以内 の敵は	直撃した目標と同じヘクス内にいる敵は、という意味の記述です。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.244	《水探知》の項	この呪文をかけるには、 二又 の棒が必要です。	この呪文をかけるには、 熊手状 の棒が必要です。	ダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒が必要という記述です。

第6章 超能力(P.245～248)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.246	「超能力のパワー」> 「アンチサイ」> 「アンチサイの能力」	「感知されにくい」(100 ページ)	「感知されにくい」(103 ページ)	

第7章 テンプレート(P.249～254)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.251	傭兵テンプレートの有利な特徴	幸運	好運	
p.251	傭兵テンプレートの背景技能	無重力	自由落下	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.254	「精神的な共通性質」の「オートマトン」の項	ユーモア感覚の欠如[-10]	ユーモア感覚の欠如[-20]	因みに、テンプレートのcp合計は-85cpで合ってます。

第8章 装備(P.255～279)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.260	「射程」の項	ダメージ半減距離 以上の距離にある 目標に対しては、	ダメージ半減距離 より遠くにある 目標に対しては、	
p.263	レイピアの攻撃範囲	1,2	12	1と2の間にカンマがつく。 グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.264	グレートソードの攻撃範囲	1,2	12	1と2の間にカンマがつく。 グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.265	コンポジットボウの弾数	1 (2)	1	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.266	スリングの重量	0.25/0.025	10	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.266	スタッフスリングの重量	1/0.025	2.5	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.269	「銃器表 (ライフル/ショットガン)」の項	ブランダバス、8G 1D 貫	ブランダバス、8G 1D 貫 -	原書(第2刷)のエラッタ より P. 279. The shotguns on the Rifles and Shotguns Table should have damage pi, not pi-. Note that this applies only to buckshot (those weapons whose RoF has a ×9 multiplier). 表のショットガンのダメージデータをすべて 貫- から 貫 に訂正。
p.269	「銃器表 (ライフル/ショットガン)」の項	ダブルバレル・ショットガン、10G 1D+2 貫	ダブルバレル・ショットガン、10G 1D+2 貫 -	原書(第2刷)のエラッタ より P. 279. The shotguns on the Rifles and Shotguns Table should have damage pi, not pi-. Note that this applies only to buckshot (those weapons whose RoF has a ×9 multiplier). 表のショットガンのダメージデータをすべて 貫- から 貫 に訂正。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.269	「銃器表(ライフル/ショットガン)」の項	ポンプアクション・ショットガン、12G 1D+1貫	ポンプアクション・ショットガン、12G 1D+1貫 -	<p>原書(第2刷)のエラッタより P. 279. The shotguns on the Rifles and Shotguns Table should have damage pi, not pi-. Note that this applies only to buckshot (those weapons whose RoF has a ×9 multiplier). 表のショットガンのダメージデータをすべて 貫- から 貫 に訂正。</p>
p.269	「銃器表(ライフル/ショットガン)」の項	オートショットガン、12G 1D+1貫	オートショットガン、12G 1D+1貫 -	<p>原書(第2刷)のエラッタより P. 279. The shotguns on the Rifles and Shotguns Table should have damage pi, not pi-. Note that this applies only to buckshot (those weapons whose RoF has a ×9 multiplier). 表のショットガンのダメージデータをすべて 貫- から 貫 に訂正。</p>
p.271	重火器のリスト	<p><銃器 / 軽対戦車兵器> または<銃器 / 小型対戦車兵器> (LAW) ... 軽<銃器/ライトマシンガン> または<銃器/軽機関銃> (LMG)</p>	<p><銃器 / 軽対戦車兵器> ... <銃器 / ライトマシンガン></p>	<p>このページでは <銃器 / 軽対戦車兵器> という名で専門化させることになっているが、p188の<銃器 / TL>技能の項では「小型対戦車兵器」という名が用いられている。</p> <p>同じく、このページでは <銃器 / ライトマシンガン> という名で専門化させることになっているが、p.188の<銃器 / TL>の項では「軽機関銃」という名が用いられている。</p> <p>両方とも今後どちらの訳語が用いられるのかは不明。両者が同じものを指すということに留意が必要。原書では小型対戦車兵器(軽対戦車兵器)はLight Anti-Armor Weapon、軽機関銃(ライトマシンガン)はLight Machine Gun(『GURPS Basic Set:Characters』 P198-199 Guns/TL (技能<銃器 / TL>)、P281 Guns(LAW), Guns(LMG) "Heavy Weapons Table".</p>

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.271	重火器のリスト	<液体射出器 / 火炎放射器>または <液体放出器 / 火炎放射器>	<液体放出器 / 火炎放射器>	このページでは<液体放出器 / 火炎放射器>という名で専門化させることになっているが、p172の技能一覧では <液体射出器 / 火炎放射器 > という名が用いられている。 今後どちらの訳語が用いられるのかは不明。両者が同じものを指すということに留意が必要。原書では液体射出器(液体放出器)の原語はLiquid Projector (『GURPS Basic Set:Characters』 P. B281, "Heavy Weapons Table") となっている。
p.273	防具表 / 古代・中世 レザー・スリーブ	クロス・スリーブ	レザー・スリーブ	原文 (p.B283) : Cloth Sleeves 布(Cloth)のスリーブなのに革(Leather)のスリーブになっている誤訳。
p.273	防具表 / 古代・中世 皮グローブ	革 グローブ	皮 グローブ	原文 (p.B283) : Leather Gloves Leather の訳は 革。皮はなめしていないHideやPeltを指す。よってLeatherの適切な訳はレザーまたは革。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.274 p.275	防具表 / 古代・中世、追記事項[1]と 防具表 / 近代・近未来、追記事項[2]の注釈文	普段着の下に、もしくは普段着のように 隠して 着られます。これは「 鎧の重ね着 」ルールを適用できるか否かの要件となります。ただし、重ね着できる鎧は、p.272の鎧表で「*」のついた柔軟な鎧でかつ追記事項に[1]が書かれているもののみです、	普段着の下に、もしくは普段着のように着られます。	防具表 / 古代・中世、追記事項[1]の注釈文。ならびに、防具表 / 近代・近未来、追記事項[2]の注釈文。 「普段着の下に、もしくは普段着のように 隠して 着られます。」 原文: Concealable as or under clothing. 「隠して着ることができる」という記述は、p.276の「鎧の重ね着」ルールを適用できるか否かの要件となる項目であるため、防具表 / 古代・中世の追記事項[1]または防具表 / 近代・近未来の追記事項[2]の注釈文中に明示しておく必要があります。 また、p272の鎧表のデータ解説中に、「*」のついた柔軟な鎧は、隠したり他の鎧の下に着たりするのが簡単であるという記述があります。しかし、重ね着できる鎧は「*」のついた柔軟な鎧で、かつ追記事項に[1]が書かれているものだけなので注意が必要です。
p.275	防具表 / 近代・近未来の注釈[11]	(TL-8)レベル の「望遠視覚」の特徴を得ます。	TL8の「望遠視覚」の特徴を得ます。	
p.276	馬用鎧表の注釈[1]	装着時「視界制限 / 視野狭窄 (132ページ を参照してください)」の特徴を得ます。	装着時「視界制限 / 視野狭窄 (151ページ を参照してください)」の特徴を得ます。	
p.278	「野外用装備」3段組目浄水剤の項	1錠で 1 リットルを浄水、	1錠で 0.5 リットルを浄水、	原文: Water Purification Tablets (TL6). Bottle of 50. Purify 1 quart each. Metric ConversionsのGame Metric では 1クォート=1リットル と見做して計算している。それが1クォート=0.5リットルになっている。

第9章 キャラクターの成長(P.280～285)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.283	「オプションルール：技能の維持」の項	ある技能を能力値 + 10レベルより高く習得している場合、	ある技能を能力値 - 10レベルより高く習得している場合、	

付録 リスト(P.286～295)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.286	有利な特徴リスト「重力対応力訓練」と「重力適応」	重力適応 肉体 5～25 58 重力対応力訓練 精神 1～10 58	重力対応力訓練 肉体 5～25 58 重力適応 精神 1～10 58	p.58のエラッタ同様に、「 重力対応力訓練 」と「 重力適応 」の特徴はの日本語名が逆。 重力適応 の原書名は Improved G-Tolerance で 肉体的有利な特徴 で消費CP5～25。 重力対応力訓練 の原書名は G-Experience で 精神的有利な特徴 で消費CP1～10。原書の内容とToleranceとExperienceの意味から、前者が「重力適応」で後者が「重力対応力訓練」と訳すのが適切。
p.287	有利な特徴リストの「 振動感覚 」(「 震動感覚 」)	振動 感覚 肉体 10 62	震動 感覚 肉体 10 62	原語は Vibration Sense 。「 振動 」は「振り子・ガラスの振動」、「振動数」、「電磁波・音波の振動」のように一般・数学・物理の分野で使われる。それに対し「 震動 」は「火山・大地の震動」のように自然現象・地震に限定した用語である。この特徴の説明から、「 震動 」よりも「 振動 」が適切。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.287	有利な特徴リスト「超音波会話」のCP	0 か 10	0 ~ 10	原書(第3刷)のエラッタ より。原文:P. 298. The cost for Ultrasonic Speech is "0 or 10."
p.287	有利な特徴リスト「追加荷重体力」のCP	3/レベル	3 +1 / レベル	
p.287	有利な特徴リスト「追加攻撃体力」のCP	5/レベル	5 +1 / レベル	
p.288	有利な特徴リスト「変形」	変形 肉体 さまざま p47		欠落した行
p.288	有利な特徴リスト「変身」	変身 肉体 さまざま p47		欠落した行

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.288	不利な特徴リスト「TLが低い」	24	118	24ページに説明がある「 TLが低い 」の参照ページが118ページ}になっている。ページを2回も捲りなおすのは、初心者にとって非常に不便なので直接24ページを参照先に。原書でも Low TL の参照先は説明がある22ページに指定されている。
p.288	不利な特徴リスト「傷の回復が遅い」	-5 / レベル	-5レベル	" / "入力ミス。
p.289	不利な特徴リスト「中毒」	中毒 精神 / 肉体 さまざま 141 160	中毒 精神 / 肉体 さまざま 141	一覧の「 中毒 」に「 くせ 」レベルの「 弱い中毒 」への参照ページがない。
p.289	不利な特徴リスト「破滅的にそっかしい」	-15cp	-5cp	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.289	不利な特徴リスト「二日酔いが酷い」	二日酔いが酷い 肉体 -1CP p.160		欠落した行

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.289	不利な特徴リスト「太りすぎ」	太りすぎ	太りすぎ	Overweight の訳語不統一。p.20では「 太りすぎ 」となっている。
p.290	不利な特徴リストの冒頭と最後尾	不利な特徴のCPに*記号がついているものは、自制値があることを意味し、表示されているCPの自制値は12です、	*本文参照	<p>一覧の最後の 自制可能な精神的不利な特徴の説明が「*本文参照」で原書との説明と食い違う。各自制可能な不利な特徴のページの本文を読んだだけでほとんどはわからない。</p> <p>不利な特徴一覧の冒頭の原文：If the cost of the disadvantage is followed by *, then you must select a self-control number; the cost given is for a self-control number of 12. 「*本文参照」をその場でこの日本語に置き換えるか、原書と同じ配置で「*本文参照」を消して不利な特徴一覧の冒頭に「不利な特徴のCPに*記号がついているものは、自制値があることを意味し、表示されているCPの自制値は12です、」を書き加えるかする。</p>
p.290	修正リスト・限定「 緊急時のみ全力 」	緊急時のみ全力 -20% 112		欠落した行。原書の付録の修正一覧に載っている「 緊急時のみ全力 」(Full Power in Emergencies Only)が日本語版の修正一覧にない。
p.290	修正リスト・限定「条件限定」(「 状況限定 」)	状況 限定	条件限定	原書では Accessibility 。この単語のニュアンスとこの 限定 の説明とは、その 特徴 を利用できる状況を限定するという意味なので、 条件限定 より 状況限定 のほうが適切。この 限定 の説明には一箇所だけ「条件限定」と書かれている文があり、書き間違えたものと思われる。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.290	修正リスト・増強「 誘導/追尾 」	追尾 さまざま	A 105	欠落した行。「 誘導 」と「 追尾 」が一覧にない。原書の付録に合わせて「 誘導 」(Guided)と「 追尾 」(Homing)を別々にすると「 追尾 」を見つけやすいので「{ 誘導/追尾 }を「 誘導 」と「 追尾 」に分ける。「 追尾 」は「追加ダメージ」と「突き飛ばし2倍」の間に挿入する。「誘導」については「誘導/追尾」からすぐに見つかるので割愛します。同様に「 感知されにくい/感知されない 」もありますけど、これを二つに分けても分けなくても辞書式順序がずれることがないので載せないでおきます。
p.291	技能リスト、<嘘発見>の基準	知覚力	知覚	
p.292	技能リスト、<造園>の技能なし値	農園-3	農業-3	グループSNEのエラッタ にも掲載。

付録 キャラクターのサンプル(P.296 ~ 304)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.297	デイ・ブラックソンのキャラクターシート。特徴の欄	赤貧	貧乏	グループSNEのエラッタ にも掲載。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.297	デイ・ブラックソンのキャラクターシート技能	銃器 / T L 8 / ピストル	銃器 / T L 8	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.299	イオーサのキャラクターシート 知覚力	[10]	[5]	原書(第2刷)のエラッタより P. 317. The sample character sheet for Iotha should list her Perception 14 as costing 10 points, not 5.
p.303	C31R07のキャラクターシート	サイズ修正 1	サイズ修正 0	グループSNEのエラッタ にも掲載。
p.303	C31R07のキャラクターシート。特徴欄	変身 / 六脚 ロボット	変身 / ケンタウロス型 ロボット	グループSNEのエラッタ にも掲載。

付録 簡易戦闘ルール(P.305 ~ 310)

- ・ [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.309	「受け」の例外の項	相手に傷を負わせることができる で きるかも	相手に傷を負わせることができる せ きるかも	
p.309	ダメージと負傷、「一般的なダメージ」の項	残りHPが本来の3分の1 未満 になると、傷の影響でよろめきます。	残りHPが本来の3分の1 以下 になると、傷の影響でよろめきます。	原書(第2刷)のエラッタより 。P. 327. Under General Damage, change the first bulleted item from "1/3 or less " to " less than 1/3".
p.310	「FPが0以下」の項	倒れる 寸前です。	崩壊 寸前です。	
p.310	「FPが0以下」の項	倒れて しまいます。	潰れて しまいます。	

索引・その他 (P.311~)

- [この章のエラッタを直接編集する](#)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.313	プレコグ (「未来予知」)		プレコグ..... 245	プレコグは参照先ページの内容から 超能力ESP の能力として扱うこともできる 有利な特徴「未来予知」(Precognition) の悪訳、珍訳と推測される。 ESP は索引にすでに載っているなのでこの項を削除。「 未来予知 」は付録の有利な特徴一覧に載っている。
p.313	文明レベル(TL)	文明レベル..... 24, 258, 281	文明レベル..... 24, 258	原書(第4刷)のエラッタより , P. 334. The entry for Technology Levels should include pages 267, 291 267ページに相当する箇所はすでに日本語版の索引には258ページとして掲載済み。

コメント

ご意見・ご感想などはこちらにどうぞ。

- test -- (test) 2008-06-08 02:59:31
- ご意見ご感想はこちらのフォームから入力できます。エラッタ表を作りやすいようにプラグインを用意してみました。 -- (powerhouse132b) 2008-06-08 03:00:38
- 加重レベル 荷重レベルの訂正や説明不足の箇所を加えました。 -- (EyeLoveGURPS) 2008-09-29 01:05:43
- [ガース・ベーシック【第4版】キャラクターエラッタテーブル](#)のページ容量が50kBを超えてこれ以上加筆できなくなりました。これから章ごとに分割をしてみたいと思います。 -- (powerhouse132b) 2008-12-20 08:45:54
- エラッタを各章ごとに分割しました。 -- (powerhouse132b) 2008-12-20 16:53:50
- 索引ページのエラッタを追加しました -- (EyeLoveGURPS) 2009-01-18 21:09:31
- #table_edit()は負荷がかかるため#include_cache()に変えさせていただきます。 -- (gurps-admin) 2010-01-23 19:28:43

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)