

『[ガープス・魔法大全](#)』のエラッタ情報。

目次

- [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・魔法大全』のエラッタ表](#)
- [コメント](#)

## 公式エラッタ

現在のところ、[グループSNE\(Site\)](#)のガープス公式サイトでは公式エラッタは公開されていません。2007年12月に『[ガープス・魔法大全](#)』が発売されてから2年以上も音沙汰がありません。

## 有志によって作成された非公式エラッタ

現在のところ、有志によって作成された非公式エラッタの情報はありません。

もし非公式エラッタを作成した方、見つけた方はここにエラッタまたはエラッタサイトへのリンクの掲載をお願いします。[2ちゃんねるの卓上ゲーム板](#)のGUPESスレッドの過去ログに魔法大全のエラッタ情報を公開している方がいます。以下のスレッドに『[ガープス・魔法大全](#)』のエラッタ情報があることが確認されています。もしエラッタ情報をまとめてくださる方がいましたら編集をお願いします。

- [またーりとGURPSガープス全般の話題 第36版](#)
- [GURPSガープス全般の話題 第37版](#)
- [GURPSガープス全般の話題 第38版](#)
- [GURPS Magic ガープス魔法大全 ソーサルカンパニー](#)

## 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・魔法大全』のエラッタ表

このテーブルのエラッタを修正または追加するには [ここ](#) をクリックしてください。エラッタを掲載しているページとこのページは分離しているため、このページを直接編集してもエラッタを編集することができません。エラッタのテーブルのページは[ガープス・魔法大全エラッタテーブル](#)です。

[ガープス・魔法大全エラッタテーブル](#) - クリックするとエラッタ編集ページに飛びます。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.15	3段目上から6~8行目	優秀な助手による試作判定の修正は適用されます。	優秀な助手による試作判定の修正は適用されます <b>が、通常は助手に関する儀礼魔法のペナルティによって相殺されます</b> 。	<a href="#">原書のエラッタ</a> p.15より。
p.17	「手軽で危ない魔化」の項例	2人とも《 <b>エネルギー回復</b> 》を15レベルで回復しているため	2人とも《 <b>体力回復</b> 》を15レベルで回復しているため	原文：Since they both have <b>Recover Energy</b> -15, p.233 付録「呪文一覧表」ではRecover Energyの日本語名は《 <b>エネルギー回復</b> 》。p.116「第16章 治癒系呪文」でも日本語名は《 <b>エネルギー回復</b> 》。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.25	《騒霊》のエネルギー消費	12.5 キロまでなら2 (ダメージは1D+1)	25 キロまでなら2 (ダメージは1D+1)	《騒霊》(Poltergeist)のエネルギー消費の原文(p.M144): 2 points for something up to <b>25 pounds</b> (1d+1damage). <a href="#">Metric Conversions</a> により1lb (ポンド, pound) = 0.5kg. よって、 <b>25 pounds = 12.5kg</b>
p.25	《鍵開け》の前提条件	《錠前師》	<錠前師>	
p.28	《転移追跡》本文	転送系呪文 <b>137</b> ページ参照。	転送系呪文 <b>37</b> ページ参照。	
p.29	《雲飛び》前提条件	「魔法の素質」2、《飛躍》、 <b>《雲上歩行》</b>	「魔法の素質」2、《飛躍》、 <b>《空中歩行》</b>	<a href="#">原書のエラッタ</a> (p.148)より。 注： <a href="#">GURPS第3版</a> 対応の <b>《ガープス・グリモア》</b> の頃は訂正後の前提の方になっている。 注：PDFの <a href="#">GURPS Magic Spell Charts</a> では訂正前のままになっている。いずれ修正されるかと思われる。
p.34	《炎探知》魔化	魔化： <b>二又の棒</b>	魔化： <b>先の割れた棒</b>	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.72 Seek Fireでは <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。
p.37	《炎の手》呪文タイプ	<b>白兵</b>	<b>通常</b>	呪文一覧表p.249では 炎の手 は白兵呪文と記されている。 原書では《炎の手》Burning Touch(p.76)は <b>Melee</b> (白兵呪文)。touchという名前から白兵呪文とみなせる。
p.37	《炎の死神》呪文タイプ	<b>白兵</b> /生命力で抵抗	<b>通常</b> /生命力で抵抗	<a href="#">原書のエラッタ</a> (Appendix table)より。 Burning Death(《炎の死神》)のClass(呪文タイプ)はRegular(通常呪文)ではなくMelee(白兵呪文)。P. 225. The entry for Burning Death should list its class as <b>Melee</b> , not Regular.

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.38, 95, 127, 165	各精霊の解説中程	エネルギー消費1点につき、体力1点か <b>HP</b> 5点、(以下略)	エネルギー消費1点につき、体力1点か <b>生命力</b> 5点、(以下略)	原書：1 point of energy is equal to 1 additional point of ST, 5 <b>HP</b> , (以下略)
p.41	《再構築》前提条件	各精霊系から <b>最低でも3つずつ</b>	3つの精霊系から各1種	原書：and <b>at least three spells</b> of each element
p.46	《 <b>金属変化</b> 》前提条件	《 <b>土</b> 変化》	《 <b>石</b> 変化》	《 <b>土変化</b> 》の原語Shape Earth, 《 <b>石変化</b> 》、Shape Stoneという名の呪文は魔法大全にも原書にも索引にもどこにも存在しない。
P.46	《 <b>金属変化</b> 》エネルギー消費	<b>1立方メートルの金属を動かすごとに</b> 詠唱6	詠唱6	<u>原書のエラッタ</u> (p.182-183)より、注： <u>SNE</u> 訳のとおりヤードはメートルに変え、「金属を動かすごとに」の追加は《 <b>土変化</b> 》の文体をそのままに加えた。
p.46	《 <b>プラスチック変化</b> 》の前提条件	《植物変化》	《植物変化)》	余分な閉じ括弧。
p.65	《言語理解》の前提条件	「なまりがあ る」 <b>レベル以上</b> <b>で話せる</b> 言語3 種類	「なまりがあ る」 <b>以上</b> <b>で書ける</b> 言語3種	<u>Role&amp;Roll</u> vol.41, vol.42の <b>呪文前提条件表</b> , e23配布の <u>GURPS Magic Spell Charts</u> では前提条件にちゃんと『「なまりがあ る」以上で書ける言語3種』 "3 languages written at Accented or better" 『「なまりがあ る」以上で話せる <b>言語</b> 3種』 "3 languages spoken at Accented or better" と書いてある。
p.65	《文字理解》の前提条件	「なまりがあ る」 <b>レベル</b> 以上 で書ける言語3種 種類	「なまりがあ る」 <b>以上</b> <b>で書ける</b> 言語3種	<u>Role&amp;Roll</u> vol.41, vol.42の <b>呪文前提条件表</b> , e23配布の <u>GURPS Magic Spell Charts</u> では前提条件にちゃんと『「なまりがあ る」以上で書ける言語3種』 "3 languages written at Accented or better" 『「なまりがあ る」以上で話せる <b>言語</b> 3種』 "3 languages spoken at Accented or better" と書いてある。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.70	《よじれ枝》の維持コスト	草なら詠唱1、藪や木なら詠唱2・維持 <b>半分</b>	草なら詠唱1、藪や木なら詠唱2・維持 <b>同じ</b>	《よじれ枝》(Tangle Growth, p.162)の原文： 1 for grass, 2 for bushes and trees. <b>Half</b> that to maintain.
p.72	《埋伏》	そのまま《活動中断》の呪文(120ページ)をかけたのと同じ状態で、樹木のなかにある小さな円筒状の空洞に留まります。木を切り倒すか、呪文を <b>キャンセルする</b> まで脱出できません。  エネルギー消費：8。 <b>《埋伏》を覆す</b> ときは5	そのまま《活動中断》の呪文(120ページ)をかけたのと同じ状態で、樹木のなかにある小さな円筒状の空洞に留まります。木を切り倒すか、呪文を <b>逆に唱えて打ち消す</b> まで脱出できません。  エネルギー消費：8。 <b>逆に唱える</b> ときは5	《埋伏》の原文 Arboreal Immurement (p.165)： He remains in suspended animation (as with the spell; see p. 94) in a tiny cylindrical chamber inside the tree, until rescued by chopping through the tree or <b>the cancellation</b> of the spell.  Cost: 8 to cast. 5 to <b>reverse</b> an Arboreal Immurement. 《埋葬》の訳をそのまま持ってきたのか、呪文の「キャンセル」を「逆に唱える」と誤訳している。エネルギー消費の項のreverseの日本語訳「逆に唱える」がわかりにくい。
p.74	《食物探知》魔化	<b>二又の棒</b>	<b>先の割れた棒</b>	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.77 Seek Foodでは <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。
p.81	《死人の群れ》の前提条件	《死人使い》に加えて、「カリスマ <b>2</b> レベル」以上	《死人使い》に加えて、「カリスマレベル」以上	レベルの欠落。原文 Mass Zombie (VH) Prerequisites: Zombie and Charisma <b>2</b> or better.

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.87	《死王》の項三段組目	<p>死王への変身を完成させるには、術者は『<b>死王作成</b>』の霊薬(エリクサ)を飲まなければなりません</p> <p>...</p> <p>現在《死王》の影響を受けていないものが『<b>死王作成</b>』を服用すると、</p> <p>...</p> <p>しかし、『<b>死王作成</b>』はたとえ『中和』の霊薬を使っても、効果が打ち消されません。『<b>死王作成</b>』はどこでも禁止されており、</p> <p>...</p> <p>《死王》の影響を受けている術者が『<b>死王作成</b>』の霊薬を服用すると、</p>	<p>死王への変身を完成させるには、術者は『<b>死人作成</b>』の霊薬(エリクサ)を飲まなければなりません</p> <p>...</p> <p>現在《死王》の影響を受けていないものが『<b>死人作成</b>』を服用すると、</p> <p>...</p> <p>しかし、『<b>死人作成</b>』はたとえ『中和』の霊薬を使っても、効果が打ち消されません。『<b>死人作成</b>』はどこでも禁止されており、</p> <p>...</p> <p>《死王》の影響を受けている術者が『<b>死人作成</b>』の霊薬を服用すると、</p>	<p>『<b>死王作成</b>』(Lichdom)の誤訳、訳語不統一。Lich(《<b>死王</b>》)の項(p.M87)では『<b>死人作成</b>』、エリクサの項では『<b>死王作成</b>』(p.M210)になっている。</p>
p.88	囲み「死霊(レイス)」の「重要器官がない」&rの必要CP	35 CP	40 CP	<p><a href="#">原書のエラッタ</a>(P. 160)より。死霊(レイス)の有利な特徴「重要器官がない」の必要CPは<b>35</b> CP。The Wraith's Injury Tolerance advantage costs <b>35</b> points. This does not change the total cost of the template.</p>

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.89	《水探知》魔化	魔化： <b>二又の</b> 棒	魔化： <b>熊手状の</b> 棒	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.184 Seek Water では <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。
p.90	《氷結武器》の項	武器 <b>や</b> 使用者には害を与えません。この武器で攻撃したとき、 <b>防護点</b> を突き抜けると、ほとんどの敵に対してダメージが+2されます。 「 <b>弱み</b> / 氷または冷氣」(『キャラクター』157ページ)をもっている敵に対しては、ボーナスが倍になります。	武器 <b>の</b> 使用者には害を与えません。この武器で攻撃したとき、 <b>鎧</b> を突き抜けると、ほとんどの敵に対してダメージが+2されます。 「弱 / 氷または冷氣」(『キャラクター』157ページ)をもっている敵に対しては、ボーナスが倍になります。	原文(Icy Weapon, p.185): This does not harm the user <b>or</b> the weapon, but an attack with the weapon will do +2 damage to most foes if it penetrates <b>DR</b> . Multiply this bonus for any <b>Vulnerability</b> (p. B161) to ice or cold. DR (Damage Resistance, 「防衛点」)が鎧と誤訳されている。 「弱」だけだと「弱み」 <b>Vulnerability</b> のことか「弱点」(Revulsion)のことかわかりにくい。
p.90	《雨傘》の前提条件	《 <b>水変化</b> 》または《盾》	《 <b>水作成</b> 》または《盾》	原文 Prerequisites: <b>Shape Water</b> or Shield. 付録も《 <b>水変化</b> 》または《盾》が前提条件。
p.92	《冷房》	これは <b>防御</b> 警戒系呪文でもあります。	これは <b>防護</b> 警戒系呪文でもあります。	訳語不統一。
p.103	《 <b>不眠</b> 》の前提条件	" <b>神聖</b> "であることを追加してもかまいません。	" <b>聖者</b> "であることを追加してもかまいません。	原文では At the GM's option, " <b>holly</b> " status may be sufficient. <a href="#">Role&amp;Roll</a> vol.41, vol.42の <b>呪文前提条件表</b> 、e23配布の <a href="#">GURPS Magic Spell Charts</a> では「" <b>神聖</b> "であること」。訳語不統一の一種。
p.109-110	《魔法の口》、《魔法の鼻》	これは <b>食料</b> 系呪文	これは <b>食物</b> 系呪文	原書にはただ This is a <b>food spell</b> ...程度のこと書いてあるのみ。 <a href="#">ガープス・魔法大全</a> ではfood spellを「食料系呪文」で通している。第3版 <a href="#">ガープス・マジック</a> の頃からそうしている。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.110	《プラスチック視覚》	技術系呪文 <b>46</b> ページを参照	技術系呪文 <b>146</b> ページを参照	
p.111	《方向探知》 魔化	魔化： <b>二又</b> の棒 (木、骨、象牙)	魔化： <b>熊手状</b> の棒 (木、骨、象牙)	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.105 Seeker では <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。
p.116	《安息》の前提条件	" <b>神聖</b> "であるPCは、前提条件を無視してこの呪文をかけることができるかもしれませんが、	" <b>聖者</b> "は、前提条件を無視してこの呪文をかけることができます	「 " <b>神聖</b> "である 」 ( " <b>holly</b> " status )の訳語不統一。
p.122	《鉱物探知》 魔化	を30gはめこんだ <b>二又</b> の棒	を30gはめこんだ棒	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.50 Seek Earth では <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。
p.122-123	《土変化》の説明	<b>1.5</b> 立方メートル以上の土に埋まった場合は、	<b>2</b> 立方メートル以上の土に埋まった場合は、	《土変化》 (Shape Earth , p. M50-51)の説明の原文 : is buried under more than <b>2 cubic yards</b> of earth! <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード = 1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード) = 0.75立方メートルと見なしている。よって、2cy = 1.5立方メートル。
p.122-123	《土変化》のエネルギー消費	<b>0.75</b> 立方メートルの土を動かす毎に詠唱1 (最低 2)	<b>1</b> 立方メートルの土を動かす毎に詠唱1 (最低 2)	《土変化》 (Shape Earth , p. M50-51)のエネルギー消費の原文 : <b>1 per cubic yard</b> of earth shaped (minimum 2). <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード = 1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード) = 0.75立方メートルと見なしている。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.123	《土を石》のエネルギー消費	<b>0.75</b> 立方メートルにつき3 (最低 3)	<b>1</b> 立方メートルにつき3 (最低 3)	《土を石》(Earth to Stone, p.M51)のエネルギー消費の原文: 3 <b>per cubic yard</b> (minimum 3). <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード=1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード)=0.75立方メートルと見なしている。
p.123	《土作成》のエネルギー消費	何もないところに土を作る場合、 <b>0.75</b> 立方メートルにつき2 (最低 2)、泥を土に固める場合、 <b>0.75</b> 立方メートルにつき1 (最低 1)	何もないところに土を作る場合、 <b>1</b> 立方メートルにつき2 (最低 2)、泥を土に固める場合、 <b>1</b> 立方メートルにつき1 (最低 1)	《土作成》(Create Earth, p.M51)のエネルギー消費の原文: 2 per <b>cubic yard</b> to create earth from nothingness (minimum 2); 1 per <b>cubic yard</b> to solidify mud into good earth (minimum 1). <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード=1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード)=0.75立方メートルと見なしている。
p.123	《石を土》のエネルギー消費	<b>0.75</b> 立方メートルにつき6 (最低 6)	<b>1</b> 立方メートルにつき6 (最低 6)	《石を土》(Stone to Earth, p.M51)のエネルギー消費の原文: 6 <b>per cubic yard</b> (minimum 6). <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード=1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード)=0.75立方メートルと見なしている。
p.124	《土を水》のエネルギー消費	<b>0.75</b> 立方メートルの土を泥に変えるのに1	<b>1</b> 立方メートルの土を泥に変えるのに1	《土を水》(Earth to Water, p.M52)のエネルギー消費の原文: 1 per <b>cubic yard</b> of earth turned into mud. <a href="#">Metric Conversions</a> では1ヤード=1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード)=0.75立方メートルと見なしている。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.125	《埋葬》	<p>地下15メートルの小さな円形の部屋に《活動中断》の状態(120ページ参照)でいることとなります。救出するにはトンネルを掘るか、この呪文の<b>逆作用によって覆す方法</b>しかありません。</p> <p>持続時間：永久(この呪文<b>によって覆される</b>まで) エネルギー消費：10(《埋葬》を覆すときは6)</p>	<p>地下15メートルの小さな円形の部屋に《活動中断》の状態(120ページ参照)でいることとなります。救出するにはトンネルを掘るか、この呪文<b>を逆に唱える</b>しかありません。</p> <p>持続時間：永久(この呪文<b>を逆に唱える</b>まで) エネルギー消費：10、<b>逆に唱えるときは6</b></p>	<p>《埋葬》の原文 Entombment (p.53): He remains in Suspended Animation (as per p. 94), in a tiny spherical chamber 50 feet underground, until rescued by tunneling or <b>the reverse</b> of this spell.</p> <p>Duration: Permanent, unless <b>reversed</b> by this spell. Cost: 10 (but only 6 to <b>reverse</b> an entombment). 本文全体を読めば言わんとすることはわかるが、持続時間とエネルギー消費の項を読んだだけでは、reverseの日本語訳「逆に唱える」の意味がわかりにくい。</p>
P131	《電光》	失敗すると <b>朦朧状態</b> になります。	失敗すると <b>気絶</b> します。	<p>GURPS Magic P196 Lightning, <a href="#">GURPS Basic Set: Characters</a> P244 Lightning (両方とも原文がまったく同じ) If the target is wounded, he must make a HT roll, at -1 per 2 HP suffered, or be stunned. <a href="#">GURPS Basic Set: Campaigns</a>のGlossary(p.565)のstunに相当する用語は<a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】キャンペーン</a>の用語集 p.538(218)では「朦朧」。</p>
p.135	1段目 《他者瞬間移動》	他者瞬間移動 <b>(至難)</b>	他者瞬間移動	
p.135	3段目 《他者緊急回避》	他者緊急回避	他者緊急回避 <b>(至難)</b>	原書では <b>VH</b> (至難(Very Hard)の略)になっていないため、p.242のリストでも《他者緊急回避》は至難になっていない。
p.138	《門探知》魔法	<b>二又の棒</b>	先の割れた棒	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.85 Seek Gate では <b>A forked stick</b> , forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.151	《散髪》 前提条件	《弱体化》、肉体 操作系 2 種	《養毛》	原書のエラッタ(p.39)より。 注：第3版対応ガープス・グリモアの頃は訂正後の前提の方になっている。 注：PDFの <a href="#">GURPS Magic Spell Charts</a> では訂正前のままになっている。いずれ修正されるかと思われる。
p.160	《空気探知》 魔化	二又の 棒	探知する 棒	「 <b>二又の棒</b> 」の訳語不統一。原書 <a href="#">GURPS Magic</a> p.23 Seek Air では <b>A forked stick</b> 。forked stickとはダウジングに用いられるようなYの字の形状をした棒のことです。p.111にこの棒を扱う魔術師の絵が掲載されています。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.163	《土を空気》のエネルギー消費	<p>1立方フィート = 1/27立方ヤード 約0.278立方メートル 約28リットル</p> <p>の土や石を変えるのに1。</p> <p>...</p> <p>より多くの量を一度に変化させるには、<b>1立方ヤード 0.75立方メートル = 750リットル</b>ごとに5点のエネルギーが必要です</p>	<p>30リットル の土や石を変えるのに1。</p> <p>...</p> <p>より多くの量を一度に変化させるには、<b>30リットル</b>ごとに5点のエネルギーが必要です</p>	<p>《土を空気》 (Earth to Air, p.M25) のエネルギー消費の原文 : 1 to transform <b>one cubic foot</b> of earth/stone to air,</p> <p>...</p> <p>To transform larger quantities of earth/stone at once, the cost is 5 per <b>cubic yard</b> .</p> <p>原文の最初の体積の値は <b>1 cubic foot</b> (キュービックフット(フィート)), 後の値は <b>1 cubic yard</b> (キュービックヤード)になっており、どちらも同じ30リットルにはなり得ない。</p> <p>1 foot (フット) = 1/3 yard(ヤード)なので、<a href="#">Metric Conversions</a>の「1 cubic yard = 0.75立方メートル」という定義により、1 cubic foot (キュービックフィート) = (1/3)^3 cubic yard = <b>1/27 cubic yard</b> 0.0278立方メートル <b>約27.8リットル</b> であり、原文の前者の値は日本語版の値 30リットルに近く精度が高い。原文の后者の値は、<a href="#">Metric Conversions</a>の「1 cubic yard = 0.75立方メートル」という定義により、30リットルという値は明らかに誤りであり、<b>0.75立方メートル</b> または <b>750リットル</b> が正しい値となる。</p> <p><a href="#">Metric Conversions</a>では1ヤード = 1メートルという単位変換だが、3乗した立方体の単位変換は誤差の伝搬を抑えるためか、1 cubic yard (キュービックヤード) = 0.75立方メートルと見なしている点に注意。</p>
p.167	《複写》エネルギー消費	<p>エネルギーを2倍消費すると複写できる量が<b>10</b>倍になります。</p>	<p>エネルギーを2倍消費すると複写できる量が倍になります。</p>	<p><a href="#">GURPS Magic</a>の原文 P116より Cost: 2 plus 1 for each copy made. The document copied may be <b>10 times</b> longer if the caster doubles the energy cost; thus, 4 energy would produce one copy of a ten-page document, while 8 energy would copy a 100-page book.</p>

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.167	《複写》前提条件	:《染色》および少なくとも「なまりがある」レベル <b>で書ける</b> 言語	前提条件:《染色》および少なくとも「なまりがある」レベル <b>の言語能力</b>	<a href="#">GURPS Magic</a> の原文 P116より Prerequisites: Dye and at least Accented <b>written</b> proficiency in some language.閉じ括弧の除去と原文に沿って前提条件に識字能力の必要性を追加。
p.175	《解放》	移動系呪文 <b>29</b> ページ参照	移動系呪文 <b>28</b> ページ参照	
p.178	《充電》	<p><b>発電</b></p> <p>...</p> <p>《<b>発電</b>》一点につき、</p> <p>...</p> <p>《<b>発電</b>》は使用者自身が使う呪文には何の効果もありません！ 《<b>発電</b>》によって維持に必要なエネルギーが0点になっている品物は、</p> <p>...</p> <p>エネルギー消費：次の通りです。 <b>発電</b> エネルギー消費</p> <p>...</p> <p>《<b>発電</b>》の効果をもっと高くすると、エネルギー消費は倍になります。</p>	<p><b>充電</b></p> <p>...</p> <p>《<b>充電</b>》一点につき、</p> <p>...</p> <p>《<b>充電</b>》は使用者自身が使う呪文には何の効果もありません！ 《<b>充電</b>》によって維持に必要なエネルギーが0点になっている品物は、</p> <p>...</p> <p>エネルギー消費：次の通りです。 <b>充電</b> エネルギー消費</p> <p>...</p> <p>《<b>充電</b>》の効果をもっと高くすると、エネルギー消費は倍になります。</p>	<p>元の意味(<a href="#">GURPS Magic</a>)は <b>Power</b>。『<a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】キャンペーン</a>』P.454でこれと説明がまったく同じ魔法は、《<b>発電</b>》になっている。魔法の品物に自家発電させる呪文だから <b>充電</b> より <b>発電</b> が正しい。充電は英語ではchargeである。《パワーストーン充電》Charge Powerstone と混同するため、《<b>発電</b>》のほうが適切な訳。</p>

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.207	エリクサ「鳥使い」の項でまたがる次のページの「価格」	価格： <b>\$550</b> /\$900	価格： <b>\$500</b> /\$900	原文(Bird Control) : Cost: <b>\$550</b> /\$900. 価格が原書の実際の値より\$50安くなっている。
p.207	『速度』の項	<b>基本反応速度</b> と移動力を1上昇させます。	<b>基本速度</b> と移動力を1上昇させます。	原文 (Speed p.M214) : Increases <b>Basic Speed</b> and Move by 1. 『 <a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】キャラクター</a> 』ではBasic Speedを副能力値の一種として、 <b>基本反応速度</b> という訳で統一している。
p.209	「賭博」の項の価格	価格：( <b>市場が弱気</b> のとき )	価格：( <b>市場で売れる範囲</b> )	原文 (p.M216) : Cost: \$900+ ( <b>whatever the market will bear</b> ). bearは株式用語で「弱気」などの意。
p.209	「魅力」の項	「 <b>恐怖</b> 」の有利な特徴を得ます。	< <b>恐怖</b> > の有利な特徴を得ます。	<b>特徴</b> の括弧が鉤括弧ではなく <b>技能</b> を意味する山括弧になっている。
p.210	『健康』の項	どのような病であれ、すべてを完治させ、 <b>HP</b> を2点回復します。	どのような病であれ、すべてを完治させ、 <b>生命力</b> を2点回復します。	原文 (Health p.M218) : Cures the subject of any and all diseases, and heals <b>2 hits</b> . <b>生命力</b> (Health)と <b>ヒットポイント</b> (Hit Points)は異なる。 <a href="#">GURPS第4版</a> になってからは、 <b>ヒットポイント</b> は <b>生命力</b> ではなく <b>体力</b> 基準の能力値になったため、この違いは非常に重要。
p.210	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「治療」	<b>HP</b> が減っていないければ	<b>生命力</b> が減っていないければ	Healingの原文:Form: if <b>HP</b> is normal, .

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.210	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「治癒」	<b>FP</b> を1D点回復します。	<b>疲労点</b> を1D点回復します。	<a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】</a> <a href="#">キャラクター</a> ではFPは <b>疲労点</b> ではなく <b>FP</b> という用語で統一している。
p.210	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「治癒」	形態： <b>煙薬以外</b>	形態： <b>水薬のみ</b>	Healingの原文:Form: <b>Any but pastille</b> . 「 <b>水薬のみ</b> 」は <b>Potion only</b> .
p.211	『万能解毒剤』の項	製造：\$350 ; 2週間 ; <錬金術> <b>-2</b> の技能なし値	製造：\$350 ; 2週間 ; <錬金術> <b>-1</b> の技能なし値	原文 (Universal Antidote p.M218) : <b>Recipe</b> : \$350 ; 2 weeks ; defaults to Alchemy <b>-2</b> .
p.211	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「復活」	2D点の <b>HP</b> を回復します。	2D点の <b>生命力</b> を回復します。	Resurrectionの原文 : ...restores the corpse to life and heals 2d <b>HP</b> ;...
p.211	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「復活」	<b>HP</b> がプラスになると、	<b>生命力</b> がプラスになると、	Resurrectionの原文 : When the subject reaches positive <b>hit points</b> ,

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.211	「錬金術(エリクサの種類)」>「医療関係」>「復活」	FP はゼロになってしまいます。	疲労点 はゼロになってしまいます。	<a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】</a> キャラクターでは 疲労点 は FP という用語で統一されている。
p.211	『若返り』の項	製造：\$600； <b>50</b> 週間	製造：\$600； <b>5</b> 週間	原文 (Youth p.M218) : Recipe : \$6000； <b>50</b> weeks；
p.211	『知恵』の項	製造： <b>\$600</b>	製造： <b>\$6000</b>	原文 (Wisdom p.M218) : Recipe : <b>\$600</b> ；
p.213	アルカヘスト2段目上から5~6行目	~ 5分 <b>に1HPの割合で</b> 9Dのダメージがいきます。	~ 5分 <b>ごとに生命力1点あたり</b> 9Dのダメージがいきます。	原書：they cause 9d damage <b>at the rate of 1 HP per 5 minutes</b> as they mix internally.
p.233	21行目《汚水》の系統	水霊 / <b>食料</b>	水霊	
p.234	《過去嗅覚》の原語	Scents of <b>the</b> Past	Scents of Past	the が抜けている
p.234	《過去視覚》の原語	Images of <b>the</b> Past	Images of Past	the が抜けている
p.234	《過去聴覚》の原語	Echoes of <b>the</b> Past	Echoes of Past	the が抜けている
p.235	下から11行目《気流》	<b>なし</b>	129 気流 Wind ~ ~	注：《風》の呪文の間違いと思われる。なお《風》はちゃんとリスト内にある。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.235	付録 呪文一 覧表 《金属 変化》 の エネル ギー消 費	<b>1立方メートルに つき</b> 6/半 #	6/半 #	<a href="#">原書のエラッタ</a> (p.182-183)より。 注： <a href="#">SNE</a> 訳のとおりによりヤードは メートルに変え、「金属を動かすご とに」の追加は《 <a href="#">土変化</a> 》の文体 をそのままに加えた。
p.236	付録 呪文一 覧表 《言語 理解》	「なまり <b>が</b> あ る」 <b>レベル以上 で話せる</b> 言語3 種類	「なまり <b>の</b> ある」 言語3種	<a href="#">Role&amp;Roll</a> vol.41, vol.42の <b>呪文前提 条件表</b> , e23配布の <a href="#">GURPS Magic Spell Charts</a> では 前提条件にちゃんと 『「なまりがある」以上で書ける 言語3種』 "3 languages written at Accented or better" 『「なまりがある」以上で話せる 言語3種』 "3 languages spoken at Accented or better" と書いてある。
p.237	《氷の 弓》 の原語	Icy <b>Missles</b>	Icy <b>Missle</b>	複数形が単数形になっている
p.237	下から 5行目 《散 発》の 前提条 件と条 件数	<b>《弱体化》、肉体 系 2種 8</b>	《養毛》 6	原書： <b>Weaken, 2 Body spells 8</b> 注：p.151の原書の間違いをそのま ま訳したため、翻訳の過程で修正し たものと思われる。
p.238	付録 呪文一 覧表 《 <a href="#">舌先 三寸</a> 》 の原語	Glib Tongue	Glib Tongue <b>s</b>	単数形に訂正。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.238	付録 呪文一 覧表 《充 電》	<b>発電</b>	充電	<p>元の意味(<a href="#">GURPS Magic</a>)は <b>Power</b>。 『<a href="#">ガープス・ベーシック【第4版】キャンペーン</a>』P.454でこれと説明がまったく同じ魔法は、《<b>発電</b>》になっている。 魔法の品物に自家発電させる呪文だから <b>充電</b> より <b>発電</b> が正しい。充電は英語ではchargeである。《パワーストーン充電》Charge Powerstoneと混同するため、《<b>発電</b>》のほうが適切な訳。</p> <p>ここで充電を <b>発電</b> に書き換えだけでは、索引としての役割を果たさなくなるため、p.246に《<b>発電</b>》を書き加え、「p.238」や「p.178」のように参照ページ番号等を記載しておくといよい。</p>
p.242	下から 5行目 《地形 変化》 前提条 件	素質3、 <b>4精霊す べての</b> 《～変 化》	素質3、《～変化》4 種	<p>原書：M3,all four elemental Shape spells 注：《光変化》が前提に含まれる表記になってしまうため。 M3は原書で『「<a href="#">魔法の素質</a>」レベル3』と同じ意味。</p>
p.243	《注意 力強 化》 の原語	<b>Alertness</b>	Alterness	<b>Alert</b> (警報) が Alter (変わる) になっている。
p.245	《ドッ ペルゲ ン ガー》 の原語	<b>Doppelgänger</b>	Doppelganger	原書では a がドイツ語のアルファベット " <b>ä</b> " aウムラウトになっている。
p.245	《肉体 交換》 の原語	Exchange <b>Bodies</b>	Exchange <b>Body</b>	2つの肉体を入れ替えるのでBodyが複数形になる。
p.246	付録 呪文一 覧表 《刃よ け》の <b>タイプ</b> の項	<b>通常</b>	防御	p.173の説明では通常呪文扱い。 原書では呪文の説明でもAppendixでも《刃よけ》(Bladeturning)のタイプ(Class)がRegular(通常)になっている。

ページ	節・段落等	正	誤	備考
p.247	付録 呪文一 覧表 《武器 化》の 項	<b>Weapon</b> Self	<b>Weaken</b> Self	原書で確認できます。
p.247	付録 呪文一 覧表 《複 写》前 提条件	《染色》、「なま りがある」 <b>レベ ルで書ける</b> 言語 1種	《染色》、「なま りがある」言語1種	<a href="#">GURPS Magic</a> の原文 P116より Prerequisites: Dye and at least Accented <b>written</b> proficiency in some language.原文に沿って前提 条件に識字能力の必要性を追加。
p.249	呪文一 覧表 《炎の 死神》 の呪文 タイプ	<b>白兵</b> /抵-HT	<b>通常</b> /抵-HT	<a href="#">原書のエラッタ</a> (P. 225)より。 Burning Death(《炎の死神》)の Class(呪文タイプ)はRegular(通常 呪文)ではなくMelee(白兵呪文)。 The entry for Burning Death should list its class as <b>Melee</b> , not Regular.
p.251	付録 呪文一 覧表 《文字 理解》	「なま り <b>が</b> あ る」 <b>レベル以上 で書ける</b> 言語3 種類	「なま り <b>の</b> ある」 言語3種	<a href="#">Role&amp;Roll</a> vol.41, vol.42の呪文前提 条件表, e23配布の <a href="#">GURPS Magic Spell Charts</a> では 前提条件にちゃんと 『「なま りがある」以上で書ける 言語3種』 "3 languages written at Accented or better" 『「なま りがある」以上で話せる 言語3種』 "3 languages spoken at Accented or better" と書いてある。
p.251	付録 呪文一 覧表 《 <a href="#">幽体 離脱</a> 》 の原語	Ethereal Body*	Ethereal Body : *	余計なセミコロ

## コメント

ご意見・ご感想などはこちらにどうぞ。

- ・「有志によって作成された非公式エラッタ」の2chの過去ログをもとにエラッタを作ってみました。-- (powerhouse132b)  
2008-09-01 16:51:25

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](#)