

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.
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.

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ずに(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ずに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) .
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) .

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
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なものか。
p.15	「 基本能力値 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	体力 と 敏捷力 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」の性能が悪い」に参照先のページ数がない。

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
p.17	荷重基本値 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	「 意志力 」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(意志力)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 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、「何から何を超えて何を下げるのか」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。
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。

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、「何から何を超えて何を下げるのか」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。
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)

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
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:PB17 : (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:PB17 : 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	
p.19	「基本移動力」 「その他の環境における移動力」 「水中」	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。	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。	原文:PB18 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. 不利な特徴「脚がない」 / 水中移動 は Aquatic 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.19	「基本移動力」 「その他の環境における移動力」 「空中」	<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>
p.20	困み 「ガープスでの扱い 体力、体重、移動力」	<p>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すればいいでしょう。ただし通常のCPを支払ってください。</p>	<p>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すればいいでしょう。ただし通常のCPを支払ってください。</p>	<p>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>
P.21	「 サイズ修正 (SM) 」 の「 巨人症 」 第1パラグラフ	<p>サイズ修正は+1され、基本移動力も+1されます。</p>	<p>サイズ修正は+1され、移動力も+1されます。</p>	<p>+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>
P.21	「 サイズ修正 (SM) 」 の「 巨人症 」 第2パラグラフ	<p>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)。</p>	<p>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>	<p>P.B20 : Gigantism : On the other hand, height often provides a bonus to Intimidation skill (see p. 202) .</p>

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
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).
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。「 <u>会話できない</u> 」の原語は Cannot Speak 。Muteの原語は「 <u>発声できない</u> 」。「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、モルス信号などが必要な <u>不利な特徴</u> 。
p.27	「 <u>財産</u> 」	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) .

ページ番号	修正箇所・該当する節など	正	誤	備考
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.
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倍されていきます	「大富豪」1レベルごとに、キャラクターの財産は10倍されていきます	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> 」>「 <u>頻度</u> 」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 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 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 ... 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 (端数切り捨て) 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 (端数切り捨て) 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 (端数切り捨て) ... 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. 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. " (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。」) 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>