

不利な特徴 (Disadvantage)はGURPSのPCの不利な性格や肉体的特徴、社会的立場を決める性質、短所となる**特徴**。**不利な特徴**は**有利な特徴**とは違い、CPを獲得できる。

不利な特徴ごとに獲得できるCPは決まっている。

不利な特徴も「**精神的不利な特徴**」「**社会的不利な特徴**」「**肉体的不利な特徴**」という大項目に分類できる。さらに別の視点から「**特殊的不利な特徴**」「**超常的不利な特徴**」「**一般的不利な特徴**」という分類もできる。また1CPを獲得して最大5つまで得られる**くせ**がある。

- ・「それがゲームにどのように影響するのか」
 - **精神的不利な特徴** (Mental Disadvantage) - 精神、魂に由来する。魔法、超能力、精霊的な性質など。知力、知覚力、意志力の判定が必要になることがある。
 - **自制可能な精神的不利な特徴** (Self-Control for Mental Disadvantage) - 3D6を振って自制値以下の出目ができると自制できる精神的不利な特徴。
 - **自発的な精神的不利な特徴** (Self-Imposed Mental Disadvantage)、メンタル面に問題がない、精神や行動規範である精神的不利な特徴。
 - **社会的不利な特徴** (Social Disadvantage) - キャラクターの本質と関係する。
 - **肉体的不利な特徴** (Physical Advantage) - キャラクターの肉体の一部、ゲーム中に事故や戦闘によって得ることがある。
- ・「誰がその不利な特徴を獲得できるのか」
 - **特殊的不利な特徴** (Exotic Disadvantage) - 普通の人間にはとることができない特徴。高度なテクノロジーで肉体改造するか同種の作用が必要。
 - **超常的不利な特徴** (Supernatural Disadvantage) - 自然に獲得することができない特徴。科学、「超科学」よっても解明できない、神の業、魔法、超能力などに起因する。
 - **一般的不利な特徴** (Mundane Disadvantage) - 普通の人間でもとることができる特徴。生来の、あるいは習得可能な長所・技巧で誰もが獲得できる。
- ・ ささやかな不利な特徴
 - **くせ** (Quirks, 癖) - 1CPを獲得して最大5つまで得られるささやかな不利な特徴。PCの個性的な性格や癖など。

不利な特徴はそれぞれの不利な特徴に定められたCPを獲得して得られる。

自制可能な精神的不利な特徴

精神的不利な特徴には**自制可能な精神的不利な特徴** (Self-Control for Mental Disadvantage)という自制可能なものがあり、自制判定に成功するとこの自制を抑えることができる。基準値は12で、3D6で12以下を出すと抵抗できる。マイナスCPを余分に獲得するか、逆に減らすかでこの抵抗頻度を調整できる。CPの端数は切り捨て。

抵抗頻度	自制値	CP消費
まれ	6	2倍
ときどき	9	1.5倍
だいたい	12	1倍(標準)
ほぼいつでも	15	0.5倍

『[ガース・ベーシック【第4版】キャラクター](#)』では自制可能な精神的不利な特徴には「*」(アスタリスク)記号がついている。

増強と限定

不利な特徴も**有利な特徴**と同様に**増強** (Enhancements)することができる。ただし、不利な特徴を増強すると、さらに状況が不利になることによって、マイナスとなるCPを余分に獲得できる。逆に不利な特徴に**限定** (Limitations)を与えると不利な点が減る分だけ、獲得できるマイナスCPも減る。

特別増強と特別限定

不利な特徴にも、各々の特徴にだけ割り当てられた**特別増強** (Special Enhancements)と**特別限定** (Special Limitations)がついているものがある。