

GURPSでは**キャラクター**に個性をつける、あるいは社会的地位や特殊な能力を身につけるには**特徴 ( Advantage )**を獲得します。

- **特徴**
  - **有利な特徴**
  - **不利な特徴**
  - **修正(増強と限定)**
    - **特別修正(特別増強と特別限定)**
- **関連項目**

## 特徴

GURPSの**特徴**にはCPを支払って獲得できる**有利な特徴**とCPを逆に獲得して得られる**不利な特徴**とがあります。

### 有利な特徴

CPを支払って獲得できる**有利な特徴 ( Advantage )**には「**社会的有利な特徴**」、「**肉体的有利な特徴**」、「**精神的有利な特徴**」という大項目に分類できます。さらに「**特殊的有利な特徴**」、「**超常的有利な特徴**」、「**一般的有利な特徴**」という大項目にも分類できます。そのほか1CPを消費して得られる「**特典**」がある。

- **有利な特徴一覧**
  - 「それがゲームにどのように影響するのか」
    - **精神的有利な特徴**(Mental Advantage) - 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。
    - **社会的有利な特徴**(Social Advantage) - **キャラクター**の本質と関係する。
    - **肉体的有利な特徴**(Physical Advantage) - **キャラクター**の肉体の一部。
  - 「誰がその有利な特徴を獲得できるのか」
    - **特殊的有利な特徴**(Exotic Advantage) - 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。
    - **超常的有利な特徴**(Supernatural Advantage) - 自然に獲得することができない特徴。科学、「**超科学**」に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。
    - **一般的有利な特徴**(Mundane Advantage) - 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。
  - ささやかな特徴
    - **特典**(Perks) - 1**CP**を消費して得られるささやかな有利な特徴。

### 不利な特徴

CPを「マイナスCP」として獲得できる**不利な特徴 ( Disadvantage )**にも同様に「社会的」、「肉体的」、「精神的」な特徴があります。獲得できる不利な特徴のCP総計の上限はそのキャラクターのCP総計の50%までという一応の指針がありますが、**GM**の判断やキャンペーン世界の設定によってその上限は上下します。

- **不利な特徴一覧**
  - 「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 Disadvantage) - **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**」に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) - 1**CP**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。**プレイヤーキャラクター**の個性的な性格や癖など。

## **修正(増強と限定)**

有利な特徴、不利な特徴にはそれぞれ、「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。不利な特徴に増強をつけると、その分だけ獲得できるCPが増えます。その逆に不利な特徴に限定をつけると、獲得できるCPが減ります。

詳細は修正を参照。

## **特別修正(特別増強と特別限定)**

特徴には、各々の特徴にだけ割り当てられた特別修正(Special Modifier)である特別増強(Special Enhancement)と特別限定(Special Limitation)がついているものがあります。

## **関連項目**

- [有利な特徴一覧\(第3版\)](#)
- [不利な特徴一覧\(第3版\)](#)