

**副能力値** (Secondary characteristics)は、[GURPS第4版](#)から新たに登場した**基本能力値**(Basic attributes)を基準に求まる(依存する)以下の8つの**能力値**のこと。

- **副能力値** (Secondary characteristics)

- **ダメージ** ( Dmg ) - (Damage) **体力**が基準。素手や武器で敵に与えるダメージ。[GURPS第3版](#)の「基本致傷力」に相当。
  - **突きダメージ** ( thr , thrust, Thrusting Damage)
  - **振りダメージ** ( sw , swing, Swinging Damage)
- **荷重基本値** ( BL ) - (Basic Lift) - 体力が基準。どれだけ重たいものを持ち運べるか。
- **ヒットポイント** ( HP ) - (Hit Points) - 体力が基準。[CRPG](#)でおなじみ。これがなくなると気絶、さらになくなると死んでしまう恐れがある。GURPS第3版の**追加HP**に似ている。
- **意志力** ( Will ) - (Willpower) - **知力**が基準。**恐怖判定**や**意志判定**などに使用する。GURPS第3版の「**意志の強さ**」「**意志の弱さ**」に似ている。
- **知覚力** ( Per ) - (Perception) - 知力が基準。注意深さ。**知覚判定**に使用。
- **疲労点** ( FP ) - (Fatigue Points) - **生命力**が基準。魔法などを使用するとき**MP**などに相当するものとして利用できる。これがなくなると意識を失う。GURPS第3版の「**追加疲労点**」に似ている。
- **基本反応速度** ( BS ) - (Basic Speed) - **生命力**と**敏捷力**が基準。「**よけ**」はこの値に依存。
- **基本移動力** ( BM ) - (Basic Move) - 基本反応速度が基準。この値に**荷重**レベルに応じた値を掛け合わせたものが**移動力** (Move)になる。
  - **移動力** ( Move )
  - **荷重** (Emcumbrance)
  - **よけ** (dodge)