

能力値 (Attributes)は**プレイヤー**の能力を決める最低限の値。**GURPS第3版**では4つの能力値が存在し、**GURPS第4版**では4つの能力値を**基本能力値**(Basic Attributes)と呼びそれに依存する能力値を**副能力値**と呼ぶ。

GURPS第4版

GURPS第4版の**能力値** (Attributes)には以下のような**基本能力値**(Basic Attributes)と**副能力値**(Secondary Characteristics)のように大きく2種類が存在する。

- **基本能力値**(Basic Attributes)
 - **体力** (**ST**) - (Strength)
 - **敏捷力** (**DX**) - (Dexterity)
 - **知力** (**IQ**) - (Intelligence)
 - **生命力** (**HT**) - (Health)
- **副能力値**(Secondary Characteristics)
 - **ダメージ** (**Dmg**) - (Damage)
 - **突きダメージ** (**thr**) - (Thrusting Damage, thrust)
 - **振りダメージ** (**sw**) - (Swinging Damage, swing)
 - **荷重基本値** (**BL**) - (Basic Lift)
 - **ヒットポイント** (**HP**) - (Hit Points)
 - **意志力** (**Will**) - (Willpower)
 - **知覚力** (**Per**) - (Perception)
 - **疲労点** (**FP**) - (Fatigue Points)
 - **基本反応速度** (**BS**) - (Basic Speed)
 - **基本移動力** (**BM**) - (Basic Move)
 - **移動力** (**Move**)
 - **荷重** (Encumbrance)
 - **よけ** (dodge)

GURPS第3版

GURPS第3版では副能力値と呼ばれるものは存在せず、第4版よりも能力値の種類は少ない。その代わりに「**意志の強さ**」「**鋭敏感覚**」などの特徴で補っている。

GURPS第3版では**GURPS第4版**の**基本能力値**(Basic Attributes, **体力** (**ST**), **敏捷力** (**DX**), **知力** (**IQ**), **生命力** (**HT**))がそのまま **能力値** (Attributes)になる。