

有利な特徴 (Advantage)はGURPSのPCの性格や肉体的特徴、社会的立場を決める性質、長所などの**特徴**(Advantage)、有利な特徴ごとに消費するCPは決まっている。

有利な特徴は「**精神的有利な特徴**」「**社会的有利な特徴**」「**肉体的有利な特徴**」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**」という大項目に分類できる。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) - 1CPを消費して得られるささやかな有利な特徴。

有利な特徴はそれぞれの有利な特徴に定められたCPを消費して獲得できる。

修正(増強と限定)

有利な特徴は、**特典**(Perks)を除き、**増強**(Enhancements)という**修正**(Modifiers)によってCPを余分にとることで拡張できる。

詳細は**修正**を参照。

特別修正(特別増強と特別限定)

有利な特徴には、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。