

[GURPS](#)における **テクニック** (Technique)とは[技能](#)に似た概念。

前提条件

各テクニックには必ず元となる[技能](#)が存在しその[技能](#)が[前提条件](#)となる。
テクニックの中には他の **テクニック** が[前提条件](#)となるものがある。

技能なし値

テクニックの[技能なし値](#)は、必ずその **テクニック** の元になった[技能](#)から使うことができる。
またテクニックでは必ず元となる技能を特定しなければならない。

[自発的専門化](#)が知力系理論体系から選ぶものなら、**テクニック** はある行動から選ぶものである。
テクニックの[習得難易度](#)はすべて「並」(A)と「難」(H)しかない。

レベルの上限

テクニック には元になる技能レベルとの相対的なレベルの上限が定められているものがある。そうしたテクニックが上限まできてもまだ上昇させるには元になる技能の技能レベルを上昇させる必要がある。ある[技能](#)の元になる基準[能力値](#)が上昇すると技能レベルも自動的に上昇するように、元になる技能の技能レベルが上昇するとそれに伴いその **テクニック** のレベルも自動的に上昇する。

テクニックのCPを決定する表

相対的スキルレベル	習得難易度	
	並	難
技能なし値	0CP	0CP
技能なし値 + 1	1CP	1CP
技能なし値 + 2	2CP	2CP
技能なし値 + 3	3CP	3CP
技能なし値 + 4	4CP	4CP
技能なし値 + 5	5CP	5CP
以降 +1 ごとに	+1CP	+1CP

関連項目

- [テクニック一覧](#)
- [技能](#)(Skill)
 - [技能なし値](#)(Default)
 - [習得難易度](#)(Difficulty)
- [専門化](#)(Specialty)
 - [自発的専門化](#)(Optional Specialty)