

[GURPS](#)の [技能](#) (Skill)は[敏捷力](#)、[知力](#)などを基準として[CP](#)を消費して習得することができます。

技能

[GURPS](#)の [技能](#)は、[GURPS第3版](#)では[知力](#)を基準とした技能を精神技能、敏捷力を基準とした技能を肉体技能と呼んできました。第3版では精神技能と肉体技能とでは基準となる[能力値](#)と技能レベルとの差ごとに技能習得に必要な[CP](#)が異なっている箇所がありました。[GURPS第4版](#)からは精神技能と肉体技能によって消費するCPに違いはなくなりました。

関連能力値

各技能には関連能力値が設定されています。第4版では4つの[基本能力値](#)([体力](#)、[敏捷力](#)、[知力](#)、[生命力](#))や、まれに[知覚力](#)や[意志力](#)を基準にして技能のレベルを設定します。技能レベルにマイナスCPは存在しません。

難易度

各技能には習得難易度というものがある。「易」(Easy, **E**)「並」(Average, **A**)「難」(Hard, **H**)「至難」(Very Hard, **VH**)4段階に設定されており、難易度が高いほど、同じレベルで消費する[CP](#)が多くなります。

詳細な内容は[習得難易度](#)を参照。

関連項目

- [技能一覧](#)
 - [万能技能](#)
 - [<職業技能>](#)
 - [<趣味技能>](#)
- [習得難易度](#)
- [前提条件](#)
- [技能なし値](#)
- [専門化](#)
 - [自発的専門化](#)
 - [惑星タイプ](#)