

# Allgemeine Fertigkeiten

- **Anführen** *Führung*+Charisma[Sozial]<sup>1)</sup>
  - Anleiten: Teamworkprobe für Fertigkeiten oder Selbstbeherrschungprobe.
  - Anspornen: +1 Initiative pro 2 Erfolge für alle Angeführten
  - Inspirieren: Teamworkprobe gg. Überraschen
  - Kommandieren: Ziel wehrt sich mit *Führung*+Charisma[Sozial]. Akzeptiert bei Erfolg den Anführer (für eine Kampfrunde).

<sup>1)</sup>

SR-GRW S.141, [Complex Action](#)

From:  
<https://greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:  
<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:generalskill&rev=1535661601>

Last update: **10.06.2020 09:24**

