

# Allgemeine Fertigkeiten

- **Anführen** *Führung+Charisma[Sozial]*<sup>1)</sup>

- Anleiten: Teamworkprobe für Fertigkeits oder Selbstbeherrschungsprobe.
- Anspornen: +1 Initiative pro 2 Erfolge für alle Angeführten
- Inspirieren: Teamworkprobe gg. Überraschen
- Kommandiren: 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:sr:generalskill&rev=1535661601>

Last update: **10.06.2020 09:24**