

Allgemeine Fertigkeiten

- **Anführen** *Führung*+Charisma[Sozial]¹⁾
 - 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).

¹⁾

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**

