- Magie
- Matrix
- Kampf
- Allgemeine Fertigkeiten

Allgemeine Fertigkeiten

- **Anführen** *Führung*+Charisma[Sozial][1)]
  - 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 Anfürher (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:sr:generalskill&rev=1535661602

Last update: **10.06.2020 09:24**