

- [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
 - 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://www.greifenfeuer.de/> - **Greifenfeuer.Brett**



Permanent link:
<https://www.greifenfeuer.de/doku.php?id=sys:sr:generalskill>

Last update: **10.06.2020 09:24**