

JOHTAMISTYYLIT			
Heitto d1000: JOHTAMISTYYLI			KUVAUS
Alin	Ylin		
1	28	Syntynyt johtamaan	(HUOM! Tätä tyyliä ei voi valita, se pitää heittää). Särmä +6d6, Oikeudenmukainen +3d6. TAH +1. Hahmosi on täydellinen johtaja, jota hänen alaisensa jumaloivat. Hahmosi johtamistyylin kohdeluku on kahta pienempi. Jos hahmosi haavoittuu ja alaiset yrittävät pelastaa häntä, he voivat käyttää hahmosi Syntynyt johtamaan -intensiivisyyttä pikajuoksu, ensiapu yms. heitoissaan.
29	167	Johtaa edestä	Särmä +4d6, Varomaton +4d6, Antelias +2d6, Lankeava +2d6, TAH +1. Hahmosi johtaa miehiään toimien inspiraationaalisenä, esimerkiksi taistelijana. Saadakseen käyttää johtotyyliään hänen on oltava aivan etulinjassa niin että hänen ja vihollisen välimaastossa ei ole monta alaista. Jos hänen ja vihollisen välimaastossa ei ole ainuttakaan alaista, hahmosi johtamistyylin kohdeluku on yhtä pienempi.
168	250	Rauhallinen esimerkki	VET +1, ITS +1d6, Ryytynyt +1d6, Varovainen +4d6, Luottavainen +3d6, Armelias +4d6, Pidättyväinen +7d6. Hahmosi rauhallisuus valaa alaisiin uskoa, että tästä vielä selvitään. Hahmosi ei voi käyttää johtotyyliään tilanteessa, jossa on pakko tehdä jotain erittäin raivokasta, esimerkiksi rynnäkö tai pistinhyökkäys. Tilanteissa, joissa hahmosi alaiset pysyvät paikoillaan ja/tai heitä rauhoitellaan / Motivoidaan, hahmosi johtamistyylin kohdeluku on yhtä pienempi.
251	389	Höykyttäjä	Särmä +3d6, Varomaton +4d6, Lankeava +1d6, Itsekäs +1d6. Hahmosi antaa alaisilleen kaksi Toimintoa jokaisella onnistuneella johtamistyyliheitollaan. Alaisten toiminta on vauhdikkaan näköistä, mutta ei aina tehokasta. Alaiset tuppaavat metelöimään jos johtamistyylin heitossa on kakkosia koska aina on vähän kiire ja he tekevät kiireestä johtuvia virheitä jos johtamistyylin heitossa on ykkösiä. Hahmosi johtamistyyli on hyvin äänekäs, joten sitä ei voi käyttää tilanteissa joissa tulee olla hiljaa.
390	482	Ohjesäännön orja	VII -1, ÄLY +1, Särmä +8d6. Hahmosi tuntee kaikki ohjesäännöt (Field Manual, FM) ja tekniset käsikirjat (Technical Manual, TM) ulkoa ja toimii parhaiten noudattaessaan niitä orjallisesti (voit aina kysyä pelinjohtajalta, miten tässä tilanteessa tulisi käsikirjan mukaan toimia). Hahmosi alaisilla on selvä käsitys siitä miten tulee toimia, koska kaikki tehdään aina samalla tavalla ja siksi he saavat plussia taistelumoraaliinsa ja +5 Taitoihinsa. Huonona puolena on se, että hahmosi seuraa ohjesääntöä tiukasti ja pilkuntarkasti ja runnoo toiminnan semmoiseksi, että se on käsikirjan mukaista. Jos hahmosi joutuu tilanteeseen, jossa ei voida toimia käsikirjan mukaan, hänen johtamistyyliinsä kohdeluku on seitsemän.
483	621	Pissaa päässä	Särmä +4d6, Julma +6d6, Kostonhimoinen +5d6, Epäoikeudenmukainen +4d6. Hahmollasi ei ollut mukavaa kun hän oli tavallinen mosuri ja nyt hän pitää huolta siitä ettei kenelläkään muullakaan ole mukavaa. Hahmollasi ei ole ystäviä ja alaiset tottelevat häntä koska hän on niin ilkeä ja tiukka, hahmosi auktoriteetti perustuu siihen että alaiset pelkäävät häntä. Tämä toimii hyvin niin kauan kuin hahmosi ei epäonnistu alaisensa motivoinnissa, jos hän menettää heidän kunnioituksensa hetkeksikään he saattavat tappaa hahmosi! Hahmosi johtamistyylin kohdeluku on yhtä alempi tilanteissa, joissa hän on lyöntietäisyydellä (3 tuumaa) alaisistaan tai jos hän on jo tänään rankaissut yhtä alaisistaan. Jos hahmosi panikoi taistelussa, hänen johtamistyyliinsä kohdeluku on kaksi suurempi seuraavan viikon ajan. Jos hahmosi johtamistyyliheitossa on kolme tai enemmän ykkösiä, hänen alaisensa alkavat suunnitella hänen tappamistaan!
622	714	Tyranni	Särmä +3d6, Julma +4d6, Kostonhimoinen +6d6, Epäoikeudenmukainen +7d6. TAH +1. Täällä tehdään juuri niin kuin sinun hahmosi sanoo. Hahmosi on aina oikeassa ja alaiset ovat aina väärässä. Pienikin vastalause heidän suunnaltaan on vaarallista pullikointia ja haaste hahmosi auktoriteetille ja se pitää murskata raskaimmalla mahdollisella tavalla. Yhteenkään alaisen esittämään pyyntöön ei tule myöntyä. Jos jostain käsittämättömästä syystä alainen onkin oikeassa, hänen ideansa tulee esittää hahmosi omalla ideana. Hahmosi johtamistyylin kohdeluku on yhtä alempi tilanteissa, joissa hän käskee alaisiaan tekemään jotain mitä nämä eivät haluaisi tehdä esimerkiksi siksi että se on hengenvaarallista.

715	770	Simputtaja	Särmä +4d6, Oikeudenmukainen +3d6. Hahmosi on sisäistänyt, että toisto on kaikkien oppien äiti. Kun miesjoukko toistaa harjoituksen uudestaan ja uudestaan, he samalla oppivat tekemään sen automaattisesti. Varmuuden vuoksi harjoitus toistetaan muutaman ylimääräisen kerran jotta kaikki varmasti oppivat. Jos joku alainen ei siltikään opi, hän jää toistamaan harjoitusta kunnes oppii. Jos oppiminen ei tunnu luonnistuvan, alaisella voi olla asennevika joka korjaantuu helposti kun hänet määrätään vaikkapa konttaamaan kivireppu selässään kasarmin yhdestä päädyistä toiseen ja takaisin vesisateessa kantaen kevyttä kranaatinheitintä ja haukkuen kuin koira kunnes oppiminen taas luonnistuu. Merijalkaväki arvostaa tällaista perusteellista koulutusta, Ylennykset +5. Hahmosi saa käyttää johtotyylään taistelussa silloin, kun hän käskää asioita joita on jo aiemmin harjoiteltu riittävästi. Samoin riittävästi harjoitelleet alaiset saavat tällöin taitoonsa +5. Jos asioita on harjoiteltu aiemmin tänään, hänen johtotyylinsä kohdeluku on yhtä alempi. Johtotyylä saa myös käyttää kun Motivoidaan alaista, vaikkapa käskemällä hänet suorittamaan ylimääräisiä punnerruksia.
771	816	Tällä mennään	Ryytynyt +6d6, Luottavainen +4d6, Armelias +3d6, Epäoikeudenmukainen +5d6, Lankeava +4d6. Hahmosi ei suuremmin perusta pikkutarkasta suunnittelusta. Suurpiirteisenä miehenä hän lähtee mieluummin suorittamaan tehtävää perusvarusteilla ja keksii sitten paikan päällä miten vaikkapa kaadetaan puita ilman kirvestä. Väijytystä varten ei asennella viuhkamiinoja eikä kaiveta poteroita, sillä pärjätään varmasti ihan hyvin ilman turhan työläitä valmisteluja. Hahmosi voi käyttää johtotyylään tilanteissa, joita ei ole suunniteltu tai mieitty kunnolla. Lisäksi hänen johtotyylinsä kohdeluku on yhtä alempi ja hän saa +10 taitoihinsa improvisoidessaan jotain mitä olisi pitänyt ja/tai kannattanut ihan suunnitella etukäteen. Jos hän onnistuu johtamisheitoissaan, hänen alaisensa saavat vastaavassa tilanteessa +5 taitoihinsa, koska hän on niin mutkattoman inspiroiva johtaja.
817	862	Yksi meistä	Ryytynyt +3d6, Armelias +4d6, Anteeksi antava +3d6, Oikeudenmukainen +4d6, Antelias +6d6. Hahmosi on alaisilleen lähinnä hyvä kaveri. Hän kantaa konekiväärin ammuksia ja miinoja kuten kaikki muutkin ryhmässä. Hän ottaa vartiointivuoroja ja siivoaa muiden mukana. Hahmosi huolehtii alaisensa asioista ja on hyvästä olost ja alaiset pitävät hänestä kovasti, mutta hän ei ole kovin tehokas johtaja. Hahmosi johtamistyylinsä kohdeluku on yksi enemmän kuin tavallisesti, eikä hän voi käyttää johtamistyylään Motivoidessaan alaisiaan. Jos hahmosi haavoittuu ja alaiset yrittävät pelastaa häntä, he voivat käyttää hahmosi Yksi meistä - intensiivisyyttä ensiapu-, pikajuoksu yms. heitoissaan.
863	955	Seuratkaa minua	VII -1, TAH +1. Särmä +3d6, Varomaton +3d6, Epäileväinen +6d6, Itsekäs +6d6. Hahmosi uskoo, että jos hommat halutaan saada tehtyä, hänen on tehtävä ne itse. Hän tekee paljon asioita itse sen sijaan että delegoisi niitä muille. Hän esimerkiksi voi itse toimia pointtina tai napata konekivääriampujalta aseensa koska on sitä mieltä että ampuu paremmin kuin ampuja itse. Hahmosi saa +10 taitoihinsa tehdessään itse jotain mitä hänen tulisi delegoida muille. Tällöin "johtaessaan" vain itseään hänen kohdelukunsa on kaksi vähemmän. Muissa tilanteissa hahmosi johtamistyylin kohdeluku on yhden suurempi.
956	1000	Inkompetentti	VII -1. ÄLY -1. Ryytynyt +4d6, Varomaton +4d6, Luottavainen +3d6. Hahmosi ei ole hyvä johtaja, mutta voi käyttää johtamiskykyään kaikissa tilanteissa. Hänen johtamistyyliehitonsa kohdeluku on kahdeksan. Hänen käskynsä ovat niin epäselviä ja välillä typeriäkin, että johtamistyyliehitossa saadut ykköset poistavat (lähimmältä) yhdeltä alaiselta / tiimiltä / ryhmältä / joukkueelta yhden Toiminnon.