

Edut ja Haitat -taulukko, CeS 5.1 v.0.37 - 2023			
EDUT			
Heitto d1000		ETU	KUVAUS
Alin	Ylin		
		2	Absolutisti
			Hahmosi ei juo alkoholia. ITS +15. Pidättyväinen +6d6.
		3	8 Anonyymi
			Hahmosi ei mitenkään kiinnitä kenenkään huomiota ja on täysin tavallinen. Tästä on tavattomasti hyötyä armeijassa.
		9	14 Asiallinen
			Hahmosi tunnetaan kiihottomasta tavastaan esittää asioita ja mielipiteitään. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi. Johtajuus +2.
		15	23 Ase-harrastaja
			Hahmosi on aina pitänyt aseista, ihan kaikenlaisista aseista. Lisää kolme tasoa Asetietoutta päätasolle.
		24	26 Askeetikko
			Hahmosi Raami on pysyvästi hintelä 6. Hahmosi selviää vähällä unella ja ruoalla. Hahmosi ei koskaan tarvitse kahta juomapulloa, oli sää mikä tahansa.VII +1, TAH +1.
		27	33 Atleetti
			Hahmosi on harrastanut liikuntaa koko ikänsä. Lisää kolme tasoa Liikuntaa. Hahmosi voi käyttää Atleetti-intensiivisyyttään kaikessa urheilua muistuttavassa toiminnassa. Muuta raamia 3 kohti Urheilullista. KUN +3.
		34	39 Avokätinen
			Hahmosi on antelias ja jakaa mielellään omaisuuttaan tarvitseville. Hän saa helposti jos ei nyt varsinaisia ystäviä niin ainakin henkilöitä, jotka tuntevat hyötyvänsä hänen seurastaan. Antelias +4d6. VET +1, Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi. Palkka -50%.
		40	46 Besorgaaja / Trokari
			Hahmosi kykenee löytämään/hankkimaan hämmästyttäviä asioita. (Jokaisessa sotaelokuvassahan on se yksi hahmo, joka katoaa ruudusta takavasempaan ja tulee seuraavassa kohtauksessa takaisin kuolleen kanan ja papupurkin kanssa). Hahmollasi on aurinkolasit, valinnainen epävirallinen käsiase, ja muuta krääsää. Hahmosi voi käyttää Besorgaaja-intensiivisyyttään taidon sijaan kaikessa etsimisessä tai havainnoinnissa. VII +1.
		47	51 Diktaattori
			Hahmosi on päättäväinen ja epädemokraattinen itsevaltiatyypin. Tästä on hyötyä armeijassa. ITS +10, MT +1, Johtajuus +5, Reaktioheittojen kohdeluku on kahta suurempi.
		52	58 Diplomaatti
			Hahmosi on diplomaattinen henkilö, joka kykenee neuvottelemaan ratkaisuja kiperissäkin tilanteissa. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä pienempi ja Reaktioheittojen kohdeluku kahta pienempi.
		59	61 Edistyskellinen
			Hahmosi kykenee näkemään vaihtoehtoisia ratkaisumalleja erilaisiin ongelmiin ja tilanteisiin. Reaktioheittojen kohdeluku on kahta pienempi. Johtajuus +1.
		62	68 Ei mitään menetettävää
			Hahmosi elämä sodan ulkopuolella on niin surkeaa, ettei hän halua ajatella sitä. Hän keskittyy taisteluun eikä pelkää kuolemaa. VII -1. VET -1. MT +3. Johtajuus -2. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
		69	76 Ekstrovertti
			Ulospäin suuntautunut hahmosi pärjää loistavasti sosiaalisissa tilanteissa. Johtajuus +1, Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on kahta pienempi. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Ylennykset +5. Käyttäessään taitoja, joissa ekstroverttiudesta on hyötyä hänen kohdelukunsa on yhden pienempi. Juhlissaan hänen kohdelukunsa on kahta pienempi.
		77	80 Elämää suurempi
			Hahmosi on vähän kuin John Wayne tai eversti Kilgore. "You just knew he would make it through Vietnam without so much as a scratch"... Hahmosi ei juuri hikoile, ja hänen hiuksensa ovat aina moitteettomassa jakauksessa. Hänen hampaansa hohtavat puhtauttaan. Elämää suurempi hahmosi pääsee aina aliupseerikouluun, tai upseeriksi tai lääkintämieheksi. Kommunikointitaidot nousevat kaksi tasoa. Jos hahmosi osuu hän saa siirtää osumapistettä 1d100. Toisinaan tämä riittää siirtämään luodin sydäimestä vasempaan olkapäähän. Osumista johtuvat Dazed ja Stunned -vaikutukset jätetään huomioita. Jos hahmosi kuitenkin saa kuolettavan osuman, hän kykenee aina lausumaan sankarilliset viimeiset sanat samalla kun taustalla soi haieka jousiorkesteri. Elämää suurempi hahmo on liian sankarillinen voidakseen juosta pakoon.VET +3, ITS +30, MT +6, Johtajuus +10, Ensivaikutelma- ja reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi.
		81	83 Eläinystävä
			Hahmosi tulee erinomaisesti toimeen eläimien kanssa. Eläimiin vaikuttavien Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on kahta pienempi ja Reaktioheittojen kohdeluku on neljää pienempi. Hahmosi voi valita itselleen lemmikin, joka voi olla kesy käärme, rotta, hiiri, apina, lintu, kissa tai koira, tai mitä tahansa muuta jonka pelinjohtaja hyväksyy.
		84	91 Empaattinen
			Hahmosi kykenee eläytymään toisten tunteisiin ja aavistamaan, miltä näistä tuntuu. VET +1, Reaktioheittojen kohdeluku on neljää pienempi. Johtajuus +3.
		92	93 Ennustaja
			Hahmollasi on kyky ennustaa tulevaisuutta. Useinkaan näyt eivät ole selviä tai välttämättä edes hyödyllisiä. VII +1.
		94	98 Epätavallinen tausta
			Hahmollasi on epätavallinen tausta. Voit ehdottaa pelinjohtajalle jotain ja katsoa jos se menee läpi.
		99	106 Esi-isien suosio
			Esi-isien suosio ja tuki ovat tärkeitä monissa pakanauskonnoissa. Amerikan intiaanit: Lisää yhden tason kaikkiin intiaaneille tyypillisiin taitoihin kuten esim. hiipiminen, piiloutuminen jne., VII +1, ITS +10, MT+1. Vietnamilaiset: ITS +10, MT+1
		107	112 Fanaatikko
			Hahmosi uskoo johonkin ideologiaan (päästä mihin). Hahmosi on immuuni taistelumoraalin vaikutuksille eikä hän ole koskaan Demoralisoitunut. Taisteltaessaan ideologisia vihollisiaan vastaan hänen ei tarvitse välittää Kriittinen etäisyys -taulukosta eikä hänen taistelumoraalinsa koskaan laske. Hahmosi ei voi paeta vihollista, eikä hän väistä luoteja (Puolustus-arvo on pysyvästi +3). MT +2.
		113	118 Fundamentalisti
			Hahmosi seuraa uskontonsa kaikkein takapajuisimpia oppeja ja ne säätelevät hänen elämänsä kaikkia aspekteja.Hahmosi saa Haitan Uskovainen (valitse sopiva uskonto) ja Haitan vaikutukset ovat kaksinkertaiset.

119	123	Getsome	Hahmosi joutuu toisinaan raivon valtaan taistelussa. Kuolemanvaaran uhatessa (luodit ohittavat hänet Kriittisen etäisyyden päästä tai lähempää) hän joutuu onnistumaan Itsehillintä-heittonsa tai joutuu raivon valtaan. Karjuen hävyttömyyksiä hän tyhjentää omasta turvallisuudestaan välittämättä lippaansa vastustajan suuntaan, ampuen jopa jokerin jälkeisilläkin korteilla. Raivoaminen jatkuu lippaan loppuun asti tai siihen asti, kunnes ammunta keskeytyy jostain muusta syystä (esim. ase jumiutuu tai hahmosi haavoittuu), minkä jälkeen hahmosi voi jälleen toimia normaalisti, jos onnistuu Itsehillintä-heitossaan. Raivon aikana hahmosi on immuuni taistelumoraalin vaikutuksille eikä hänen tarvitse välittää Kriittisen etäisyyden päästä hänet ohittavista luodeista). Hänen Puolustus-arvonsa on tuolloin myös +3. MT+2.
124	131	Haukansilmä	Muuta NÄK kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Nosta Havainnointi - Näköaisti neljällä tasolla.
132	139	Herkkääinen	Hahmosi nukkuu hyvin kevyesti ja herää pienimpäänkin ääneen.
140	149	Huolellinen	Hahmosi tekee kaiken huolellisesti. Etuja: Aseet jumittuvat harvemmin, naamiointi on täydellinen, tavarat ei kilise... Haitta: Hahmosi on usein myöhässä, ja hänestä saattaa tulla Väsynyt koska ei ehdi levätä hoitaessaan kaiken täydellisesti. Särmä +6d6. Pidättyväinen +3d6.
150	164	Huomiokykyinen	Hahmosi havaitsee asioita. KUU +2, NÄK +2, HAJ +2, MAK +2, TUN +2. Nosta Havainnointia neljällä tasolla. Havainnointi-heittoissa hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi.
165	169	Huulilialukija	Hahmosi osaa lukea huulilta.
170	182	Hyväkuntoinen	Jos KUN ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos KUN on jo panostettu, lisää KUN +2.
183	191	Hyvämaineinen	Hahmollasi on moitteeton menneisyys. Hänen etenemismahdollisuutensa sotilasuralla ovat hyvät. Pääsy aliupseerikouluun tai upseeriksi on +20. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä ja Reaktioheittojen kohdeluku kahta pienempi.
192	198	Hämäränäkevä	Hahmosi näkee hyvin hämärässä tai pimeällä. +25 Havainnointi - Näköaistiin kun on pimeä.
199	207	Hörökorva	Hahmollasi on hörökorvat. KUU + 1d3. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
208	215	Ideologi	Hahmosi osaa levittää poliittisia ideoitaan toisille ihmisille. VET +1. Kommunikointitaidot juuri nousee kuusi tasoa. Propaganda nousee kuusi tasoa. Reaktioheittojen kohdeluku on kahta pienempi.
216	223	Intellektuaali	Hahmosi viettää paljon aikaa ajatellen intellektuaalisia asioita. Kuolleet kirjailijat ja runoilijat ja psykologit ovat hänelle tärkeitä. ÄLY +3. Lisää 150 pistettä haluamiisi Akateemisiin tieteesiin. Äidinkieleen 6 tasoa lisää. Muihin kieliin 150 pistettä, mutta kielten tulee olla sellaisia että niillä on kirjoitettu hahmoasi kiinnostavia intellektuaalisia asioita. Hahmosi saa -1 Traumaa per kuukausi koska hän saa lohdutusta lukemalla kirjailijoiden ja runoilijoiden näkemyksiä ihmiskunnan surkeasta tilasta. Toisiin intellektuaaleihin kohdistuvien Reaktioheittojen kohdeluku on kolmea pienempi, kaikkien muiden Reaktioheittojen kolmea suurempi.
224	232	Intuitiivinen	Hahmosi havaitsee asioita ja niiden välisiä yhteyksiä. NÄK +1d6, Havainnointi-putoukseen 150 pistettä (naiset 200 pistettä). Puolustus +1. Heittojen, joissa intuitiosta voi olla hyötyä, kohdeluku on kahta pienempi.
233	241	Itsevarma	Hahmosi on itsevarma. TAH +1. Itsehillintä +10. Trauma -1d20. Kommunikointitaidot-putoukseen 100 pistettä. MT+3. Ensivaikutelma- ja Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi.
242	246	Jokapaikan höylä	Hahmosi osaa vähän kaikkea. Hänellä on luontainen kyky omaksua uusia asioita ja muistaa niitä aivan pikaisenkin ohjeistuksen jälkeen. Kohdatessaan uuden asian hän saattaa huomata jo osaavansa sen. MUI +3.
247	251	Jumala puolellani	Hahmosi on vakuuttunut siitä, että Jumala on hänen puolellaan ja että hän tekee Jumalan työtä. MT+1. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä pienempi. Reaktioheitot uskovaiset +1 noppa, muut -1 noppa.
252	256	Jääkylmä tappaja	Hahmosi ei tunne mitään teurastaessaan vihollisia, siviilejä tai omia. Hän ei saa Traumaa ruumiden näkemisestä tai niiden tuottamisesta. MT+1.
257	261	Jäämies	Hahmosi ei yleensä hätkähdä yhtään mistään. ITS +30. Riippumatta muista arvoista hänen Kriittinen etäisyytensä on aina 1.
262	270	Jääräpäinen	Hahmosi ei ota vastaan muiden neuvoja vaan tekee yleensä niin kuin on jo alunperin päättänyt, riippumatta siitä että hänelle on jo todistettu ettei se tapa toimi. TAH +3. VII -2.
271	279	Kantava ääni	Hahmosi ääni kantaa pitkälle. Johtajuus +1. Käskyetäisyys +5.
280	286	Kekseliäs	Hahmosi osaa keksiä ratkaisuja ongelmiin. Pelinjohtajalta saa vinkejä. ÄLY +2. VII +1.
287	296	Kestävä	Hahmosi on fyysisesti ja psyykkisesti kestävä. KUN +2, TAH +1. Traumaheittoissa hänen Traumaansa käsitellään kuin sitä olisi vain 50% kertyneestä määrästä. Hän selviää hengissä 50% pitempään tilanteissa, joissa hänen on heitettävä selviytymisheittoja.
297	306	Ketterä	Jos KET ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos KET on jo panostettu, lisää KET +2.
307	316	Kieli	Hahmosi on oppinut vieraan kielen. Valitse vaikka seuraavista tai sovi pelinjohtajan kanssa:
		Espanja	
		Ranska	
		Vietnam	
		Viittomakieli	
317	320	Kielinero	Hahmosi oppii kieliä todella nopeasti. Kieli-putouksen oppiminen maksaa hänelle vain 33% normaalista ja heittojen kohdeluku on yhtä pienempi.
321	328	Kohtelias	Hahmosi on kohtelias. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on kahta pienempi, Reaktioheittojen yhtä pienempi. Johtajuus -1.
329	336	Kokenut	Hahmosi on ollut taistelussa jo aiemmin. Ehkä hän on ollut esim. Guatemalassa 1964. 1d100 Kertynyttä kokemuspistettä. Kokemus +20. ITS +1d20.

337	344	Komea	Jos VET ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos VET on jo panostettu, lisää VET +2.
345	352	Kookas	Jos KOK ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos KOK on jo panostettu, lisää KOK +2.
353	356	Kotikemisti	Hahmosi ymmärtää kemian päälle. Hän osaa tislata alkoholia hämmästyttävistä aineista. Hän saa Käytännön Taidot - Insinööritaidot -putoukseen taidon Kemia ja saa käyttöä putoukseen 100 + 1d100 pistettä. Hahmosi ymmärtää myös räjähteiden päälle. Hän saa putoukseen Asetieto – Räjähteet 1d100 pistettä. Hänen kohdelukunsa on 5 sekä kemia että Räjähteet -alipuissa.
357	361	Kotkansilmä	Hahmollasi on ilmiömäinen kyky nähdä asioita pitkänkin matkan päästä. Kaikki näköhavainnointimatkat puolitetaan. NÄK +1.
362	369	Kova kuin kivi	Hahmosi on niin kova, että hän saa aina -1 Traumaa kaikista Traumaa aiheuttavista kokemuksista. Lisäksi hänen Kriittinen etäisyytensä on 0. MT +1.
370	377	Kovaksikeitetty	Hahmosi on paistunut monessa liemessä, eikä hän hätkähdä helposti. ITS +2d6. Kriittinen etäisyys on korkeintaan 1. Hän voi vastustaa uhkailua ja kuulustelua intensiivisyydellään ja hänen kohdelukunsa on silloin yhtä pienempi. MT +1.
378	387	Kovis	Hahmosi on niin kova, että hän saa aina -1 Traumaa kaikista Traumaa aiheuttavista kokemuksista. MT +1.
388	389	Kuudes aisti	Jotenkin hahmosi kykenee usein aistimaan vaaran juuri ennen kuin se on kohdalla. Muista kysellä pelinjohtajalta aina välillä, mitä hahmosi vaistoa juuri nyt.
390	396	Kuuluisa	Hahmosi hyvä maine on kiirinyt hänen edellään. Ylennykset ja mitaliheitot ovat +10. Sosiaalisissa tilanteissa - vaikkapa Kommunikoinnissa - joissa kuuluisuudesta voi olla hyötyä, hahmosi saa halutessaan käyttää Kuuluisa-intensiteettiään varsinaisen taidon sijasta ja kohdeluku on yhtä pienempi.
397	408	Kätevä	Hahmosi on kätevä käsistään ja osaa paljon kaikenlaista käytännön työtä. Hahmosi saa Käytännön työt -puuhun 100 pistettä ja hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi kaikessa, missä vaaditaan kätevyyttä.
409	416	Laskupää	Hahmosi on kova laskemaan ja osaa paljon kaikenlaista matemaattista. Hahmosi saa Akateemiset -puuhun b-tason ali-puun Matematiikka ja siihen 100 pistettä ja hänen kohdelukunsa on yhden pienempi kaikessa missä vaaditaan matemaattisia taitoja, vaikkapa tulenjohtossa.
417	420	Liittolainen	Hahmollasi on hänelle lojaali liittolainen merijalkaväessä, armeijassa, ARVN:ssä tai jossain muualla. Hahmosi ja hänen liittolaisensa pyrkivät yhteiseen päämäärään. Sovi asia pelinjohtajan kanssa.
421	424	Lojaali	Hahmosi on erityisen lojaali jotakuta kohtaan (päättää itse mutta hyväksytty pelinjohtajalta). Auttaessaan lojalisuuden kohdetta hahmosi voi halutessaan käyttää Lojaali-intensiivisyyttään.
425	432	Lämmönkestävä	Hahmosi ei tarvitse kuin yhden kenttäpuullollisen vettä päivässä.
433	441	Mekaanikko	Hahmosi ymmärtää erilaisten koneiden sielunelämää ja osaa korjata niitä. Toimiessaan mekaanikkona hahmosi voi käyttää intensiivisyyttään taitona ja kohdeluku on yhtä pienempi.
442	450	Metsämies	Hahmosi on kuin kotonaan metsässä. 300 pistettä Sotilaan taidot – Erätaidot -putoukseen. Voit lisätä d-tason taidon Jäljittäminen, ja mitä tahansa erätaitoja joita keksit. Lisäksi hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi kun hän käyttää näitä taitoja.
451	454	Mitali	Hahmosi on saanut mitalin jostain tapahtumasta ennen kuin hän aloitti kampanjassa. Yleensä mitali on saatu jostain sotaan liittymättömästä asiasta, hän on voinut sammuttaa tulipalon laivalla tai pelastaa jonkun hukkumasta. Kysy pelinjohtajalta.
455	457	Monologisti	Hahmosi tapaa puhua itsekseen. Ensivaikutelmaheitot -1 noppa, reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
458	464	Molempikääinen	Hahmosi voi käyttää kumpaa vain kättä esimerkiksi ampumiseen tai kirjoittamiseen.
465	477	Mukava	Hahmosi on mukava ja hänen kanssaan on helppo tulla toimeen. Hahmosi kohdeluku on kommunikointitilanteissa yksi alempi kuin tavallisesti, jos kommunikointiin voi vaikuttaa mukavuudella. Ensivaikutelma- ja reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi.
478	489	Musikaalinen	Hahmosi on musikaalinen. Hänellä on instrumentti, vaikkapa kitara, aina mukana. Tai hänen on pakko olla koko ajan viheltämässä tai rummuttamassa Ina-gadda-davidaa tms. Hahmosi saa 100 pistettä sijoitettavaksi uuteen a-tason puuhun Taiteet ja sen alle laulaminen ja soittaminen -> instrumentti jne.
490	496	Nippelitietäjä	Hahmosi tietää tavattomasti asioita, mutta suurin osa tästä tiedosta ei ole hyödyllistä. "Nämä saniaiset ovat kellusaniaisia", "satun tietämään ettei juuri tämä käärnelaji ole myrkyllinen" jne. Hahmollasi on pakottava tarve myös kertoa muille että hän tietää tämän asian. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
497	504	Nopea (aropupu, nopsajalkainen, pikajuoksija)	Hahmosi on kova juoksemaan. Pikajuoksumanöövereissa hän voi halutessaan käyttää Nopea-intensiivisyyttään juoksutaidon sijaan, ja hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
505	512	Nopeat reaktiot	Hahmosi reagoi nopeasti tapahtumiin. KET +1. ITS +1d6. Äimistymisheitossa hänen kohdelukunsa on neljä.
513	520	Nopeasti oppiva	Hahmosi oppii kaikkea todella nopeasti. Hän tarvitsee vain puolet tavallisesta pistemäärästä oppiessaan uusia asioita.
521	528	Nopeasti parantuva	Hahmosi haavat parantuvat puolessa ajassa muihin verrattuna.
529	534	Nörtti	Hahmosi on kuin kotonaan 1960-luvun alkeellisen tietotekniikan (laskukoneet, kirjoituskoneet, telex, faksit, radiot, tietokoneet) kanssa. Hän on harrastukseensa syventynyt ja sosiaalisesta elämästä hieman syrjäytynyt. Toimiessaan tietotekniikan parissa hänen kohdelukunsa on kahta pienempi, mutta ihmisten kanssa kommunikoidessaan se on yhtä suurempi.
535	541	Varakas (Omaisuutta)	Hahmosi on joko kotoisin varakkaasta perheestä tai hän on muuten vaan saanut rahaa vaikkapa perinnön tai investointien ansiosta. Hän saa joka kuukausi 100 ylimääräistä dollaria rahaa.

542	555	Hieman onnekas	Olet syntynyt onnellisten tähtien alla. Kerran Conin aikana saat heittää yhden oman heittosi uudestaan. Esimerkki: Hahmoosi osuu viholliseen, mutta tulos on vain lihashaava. Voit voi halutessasi heittää osumapisteen uudestaan.
556	565	Onnekas	Olet syntynyt onnellisten tähtien alla. Kerran peli-illan aikana saat heittää yhden oman heittosi uudestaan. Esimerkki: Hahmoosi osuu viholliseen, mutta tulos on vain lihashaava. Voit Halutessasi heittää osumapisteen uudestaan.
566	571	Erittäin onnekas	Olet todellakin syntynyt onnellisten tähtien alla. Kaksi kertaa peli-illan aikana voit heittää omia heittojasi uudestaan tai voit vaatia että pelinjohtaja tai vastustaja heittävät kaksi sinuun vaikuttavaa heittoa uudestaan. Esimerkki: Hahmosi ei havaitse miinaa vaan astuu siihen. Voit vaatia, että pelinjohtaja heittää uudestaan mahdollisuutesi astua miinaan.
572	582	Optimisti	Hahmosi uskoo aina, että tässä käy lopulta hyvin. MT +1. Jos hän uhkaa saada moraalivahinkoa, hän voi välttää vahingon onnistumalla Optimisti-intensiivisyydessään, jonka kohdeluku on yhtä pienempi. "Se on vain lihashaava!"
583	590	Ovela	Hahmosi on ovela. Käyttäessään oveluutta vaativia tai hyödyntäviä taitoja, hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
591	598	Peloton	Hahmosi ei tunne pelkoa. MT +2. Hahmosi ei saa moraalivahinkoa.
599	606	Periferaalinen näkö	Hahmosi näkee hyvin suoraan sivulle. Näköhavainnon kohdeluku on yhtä pienempi, kun on kyse sivulla olevista asioista. Hahmoasi on vaikea yllättää esim. takaa.
607	615	Pummi	Hahmosi kykenee teettämään omia töitään muilla ja vipaamaan heiltä tavaroita ja palveluksia ilman yksiselitteisesti sovittua palautus/takaisinmaksuaikaa.
616	624	Puolueen jäsen	Sotaväki on yleensä poliittisesti aktiivista ja kannattaa yhtä puoluetta. Amerikkalainen puolueen jäsenen ylenemisheitot ovat +10% tai hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi, ja mitalien saanti samoin. 67% upseereista on republikaaneja. Vietnamilaisille oikean puolueen jäsenenä hän saa kunnioitusta, vaikutusvaltaa ja parempaa huoltoa.
625	633	Pyrkyri	Hahmosi haluaa esimiestensä ja koko maailman positiivista huomiota hintaan mihin hyvänsä, vaikka ei sitä yleensä ansaitsekaan. Tilanteissa, joissa hän saattaa saada ylennyksiä tai palkintoja ilman että oikeastaan ansaitsee sellaisia, hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
634	643	Rasisti	Hahmosi mielestä kaikkien muiden rotujen edustajat edustavat alemmaa rotua. Heihin ei voi luottaa eikä heidän kanssaan voi olla ystävä.
644	651	Rautaiset hermot	Hahmosi kykenee hillitsemään hermonsa. MT +1. ITS + 2d6.
652	659	Rautainen tahto	Jos TAH ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos TAH on jo panostettu, lisää TAH +2.
660	667	Riistanvartija	Hahmosi on, tai on aina halunnut olla riistanvartija. Jostain käsittämättömästä syystä tämä on armeijan mielestä hyvä juttu ja hahmosi ylenemismahdollisuudet ovat hyvät. Ylennykset +10. Lisää 4 tasoa Erätaitoihin. Käyttäessään metsästyksen tai eränkävintiin liittyviä taitoja hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
668	671	Rikas	Hahmosi on joko kotoisin rikkaasta perheestä ja hänellä on ollut kaikki mahdollisuudet tehdä mitä tahansa, mutta hän on siitä huolimatta päättänyt tulla Vietnamiin: Hahmosi saa lisäksi haitat Vapaaehtoinen ja Idealisti, panosta KOU, ammatiksi opiskelija. Vaihtoehtoisesti hahmosi on merijalkaväessä siitä huolimatta että hänen vanhempansa ovat rikollisia tai lottovoittajia. Joka tapauksessa hahmosi voi vapaasti valita kaikista resurssilistan dollareilla ostettavista varusteista mieleisimmät. Palkalla ei ole hänelle merkitystä, sillä taskussa on aina monta sataa dollaria.
672	680	Rohkea	Hahmosi ei pelkää helposti. MT +1. Taistelutahtoheittojen kohdeluku on neljä pienempi kuin muuten.
681	684	Runoilija	Hahmosi kykenee lyyriseen kuvaukseen kirjallisesti ja esiintyessään. Käyttäessään taitoja tarkoituksiin, joissa sanamuodot ja tekstin lennokkuus ovat eduksi, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi.
685	693	Salamannopea	Hahmosi liikkuu 50% nopeammin kuin muut. Yhdellä toiminnolla hän siis juoksee 1,5 tuumaa. Kaikki vähintään 2 Toimintoa vaativat tehtävät vievät yhden Toiminnon vähemmän kuin tavallisesti. Äimistymisestä selvittää 1 nopeammin kuin muut (kuitenkin vähintään 1).
694	702	Siisti	Hahmosi kiinnittää erityistä huomiota siisteyteen. Hänen ulkonäkönsä on aina kohdallaan (hiukset suorassa, univormu mahdollisimman timmi) ja hän pitää elämänsä muutenkin järjestyksessä. Aseet jumittavat 1 harvemmin, koska niitä hoidetaan niin hyvin. ITS +1. Ensivaikutelma- ja Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä pienempi.
703	711	Sisukas	MT +1. Hahmosi ei lannistu epäonnistumisista eikä anna periksi helpolla. Hän saa aina heittää kaikki Itsehilintä- ja Taistelutahtoheitot kaksi kertaa ja parempi otetaan huomioon.
712	720	Sitkeä	Haavoittunut hahmosi saa uuden CTP-ajan jos onnistuu intensiivisyyssheitossaan kun CTP-aika päättyy. Hahmosi voi siis sinnitellä pitkäänkin ilman ensiapua. KUN +1. Kun selviytymisheittoja heitetään, niitä tulkitaan kuin hänellä olisi vielä lisäksi KUN +3.
721	729	Sotahullu	Hahmosi mielestä sota on inhimillisen sivistyksen huipentuma. Hän saa taidon sijaan vaihtoehtoisesti käyttää intensiivisyyttään sotilasasioihin liittyvissä toimissa. MT+2.
730	736	Sotilassukua	Hahmosi сувulla on pitkät sotilasperinteet. MT +1. Ylennykset +10, mitalit +10. Vuorovaikutustilanteissa, joissa сувun perinnöstä voi olla hyötyä (tyypillisesti käsilyöntö tms.) hahmosi kohdeluku on yksi pienempi kuin muuten.
737	742	Stoalainen	Hahmosi ei näytä tunteitaan, jotka liittyvät kipuun, nautintoon, iloon tai suruun.MT+1. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä matalampi. Kriittinen etäisyys -1 (aina kuitenkin vähintään 1). Taistelutahtoheittoissa hahmosi Taistelutahto on aina +10.
743	749	Suosikki	Hahmosi on jonkin tahon suosiossa. Yleensä tämä on ylempi upseeri. Hahmosi saa helposti lisää vastuuta ja ylennyksiä ja saadut tehtävät ovat yleensä mielekkäitä.

750	757	Supliikki	Hahmosi kykenee puhumaan itsensä pois mitä hämmästyttävimmistä tilanteista.. Hänellä on kyky vakuuttaa kuulija asiansa oikeellisuudesta ainakin hetkeksi. Myöhemmin kuulija kyllä saattaa tulla toisiin aatoksiin. Käyttäessään puhetaitoaan vakuuttaakseen kuulijan hetkeksi asiansa oikeellisuudesta hahmosi kohdeluku on kaksi vähemmän kuin tavallisesti.
758	766	Suuntavaistoinen	Hahmosi kykenee suunnistamaan erinomaisesti eikä yleensä eksy. Erätaidot – suunnistaminen kuusi tasoa lisää ja kohdeluku on yksi vähemmän kuin tavallisesti.
767	773	Taiteilija	Hahmosi on jonkinlainen taiteilija. Putoukseen Käytännön taidot – käden taidot lisätään c-tason taito Taiteet ja tämän alle d-tason taiteita sen verran kuin haluat. Näitä voi olla esimerkiksi maalaus, kuvanveisto, valokuvaus, musiikki jne. Putoukseen saa sijoittaa 300 pistettä..
774	782	Taktikko	Hahmosi on perehtynyt taktiikan saloihin ja historiaan. Kun hän johtaa miehiään taistelussa, hänen johtamistyyliinsä kohdeluku on yksi vähemmän.
783	791	Tappelija	Hahmosi joutuu helposti tilanteisiin, joissa hän on nyrkkit pystyssä. MT+1. Lähi taistelussa hahmosi saa yhden lisänopan.
792	800	Tarkkakuuloinen	Muuta KUU kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Nosta Havainnointi - Kuuloaisti neljällä tasolla.
801	806	Tarkka makuaisti	Muuta MAK kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Nosta Havainnointi - Makuaisti neljällä tasolla.
807	814	Tarkka hajuaisti	Muuta HAJ kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Nosta Havainnointi - Hajuaisti neljällä tasolla.
815	822	Tarkka toiminnassaan	Hahmosi on huolellinen ja voi käyttää tämän ominaisuuden intensiivisyyttä taitona tarkkuutta vaativissa toimissaan, ei kuitenkaan ampumisessa. Käyttäessään toiminnassaan taitoa, jossa tarkkuudesta on hyötyä, hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
823	831	Tarkka-ampuja	Ampuessaan tähdätyjä laukauksia joissa on ainakin 5 toimintoa tähtäystä, hahmosi saa etunopan (heittää 2 kpl 00-90 noppia ja valitsee niistä alemman, lisäksi heittää yhden 0-9 nopan).
832	840	Tarmokas	Särmä +6d6. Ylennykset +5. Hahmosi on energinen, työteliäs, ahkera ja ponteva. Käyttäessään jotain taitoa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. Tarmokkuutta voi myös käyttää taitona tilanteissa joissa tarmokkuudesta on etua.
841	849	Tekninen	Hahmosi ymmärtää tekniikan (autot, lentolaitteet, moottorit, mekaaniset laitteet, laskukoneet, kirjoituskoneet, telex, faksit, radiot, tietokoneet) sielunelämää. Toimiessaan tekniikan parissa hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
850	858	Teräshermo	Hahmosi kykenee hillitsemään hermonsä. MT +2. ITS + 3d6.
859	862	Tukija	Hahmollasi on korkeammassa asemassa oleva tukija. Tämä voi olla vaikkapa ystävä tai sukulainen. Hahmosi voi toisinaan kääntyä tukijan puoleen ja saada tältä apua. Esimerkiksi korkeampi upseeri voi tukijana auttaa hahmosi mahdollisuuksia saada mielekkämpiä komennuksia, tai arvomerkkejä tai ylennyksiä.
863	868	Työholisti	Hahmosi tekee työtä aina kuin vain voi. Hän ei osaa levätä vaan käyttää senkin ajan mieluummin työn parissa. Hahmosi saa paljon aikaan, mutta toisinaan hän saattaa olla hyvin väsynyt. Heittäessään heittoja joiden tulokseen tehdyn työn määrä tai nopeus voi vaikuttaa, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Jos hänen Työholismia hyödyntävä heittonsa sisältää ykkösiä, ne johtavat vähentyneeseen huomiokykyyn tai jopa torkahtamiseen.
869	873	Täydellinen ajoitus	Hahmosi on kykenee tekemään asioita juuri oikealla hetkellä. Käyttäessään jotain taitoa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa viuhkamiinan laukaisu, lähi taistelu, tai musiikki) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. Puolustus +2
874	882	Vahva	Nosta VOI kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos VOI ei tästä nouse, lisää VOI +2. Käyttäessään jotain tai +E144toa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa auton renkaan vaihtaminen tai poteroon kaisu) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
883	891	Vaikeasti tapettava	Hahmosi ei ole niin helppo tappaa kuin luulisi. Hahmosi saa etunopan heittäessään selviytymisheittoja.
892	897	Vakuuttava	Hahmosi kykenee esiintymään tavalla, jonka ansiosta ihmiset yleensä uskovat mitä hän sanoo. Kommunikoinnissa jossa tästä on etua (viestintä, joissain tilanteissa johtaminen, Motivointi, raporttien kirjoittaminen, esitykset, valehteleminen) hänen kohdelukunsa on yhtä alempi kuin muuten.
898	903	Vanttera	Hahmosi Raami on pysyvästi vähintään 25 Tukeva. KOK +1. Käyttäessään taitoja joissa vantteruudesta on etua, hänen kohdelukunsa on yksi pienempi kuin muuten.
904	910	Varovainen	Hahmollasi on tapa tehdä asioita siten, että hän ei ota turhia riskejä. Käyttäessään jotain taitoa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa viuhkamiinan asennus tai purku) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. +6d6 Varovainen.
911	915	Vastustuskykyinen	Hahmosi ei altistu helposti ulkoisille tekijöille kuten taudeille, myrkyille tai ilimadoille. Heittäessään vastustusheittoja hänen kohdelukunsa on kaksi alempi kuin muuten.
916	923	Vetovoimainen	Jos VET ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos VET on jo panostettu, lisää VET +2. Hahmosi on karismaattinen kuin televisio- tai rock-tähti. Käyttäessään jotain taitoa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa esiintyminen, johtaminen, ylennykset) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
924	931	Viisas	Jos VII ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos VII on jo panostettu, lisää VII +2. Käyttäessään jotain taitoa, jossa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa opastaminen, neuvon antaminen) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
932	938	Vitsiniekka	VET +1. Hahmosi laukoo jatkuvasti vitsejä kaikenlaisista asioista. Osa vitseistä on ihan hyviäkin. Tilanteissa joissa tästä ominaisuudesta on hyötyä (vaikkapa esiintyminen, Motivointi, kommunikointi, reaktioheitot) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
939	945	Väsytön	Jos KUN ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos KUN on jo panostettu, lisää KUN +2. Tilanteissa, joissa väsymättömyydestä on hyötyä (marssiminen, vartiointi) hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.

946	949	Ylennetty	Hahmosi on saanut ylimääräisen ylennyksen jostain tapahtumasta ennen kuin hän aloitti kampanjassa. Yleensä ylennys on saatu jostain sotaan liittymättömästä asiasta, kuten hyvästä palveluksesta. Särnä +3d6. Nosta sotilasarvoa yksi askel.
950	953	Ystävä	Hahmollasi on tukija, joka on hänen ystävänsä, mutta ei kuitenkaan tätä korkeammassa asemassa. Tämä voi olla vaikkapa ystävä samassa joukkueessa. Hahmosi voi toisinaan kääntyä tukijan puoleen ja saada tältä apua. Esimerkiksi ystävä voi rynnätä pelastamaan vaikeuksiin joutuneen hahmosi.
954	960	Ystävällinen	Hahmosi on ystävällinen ja hänen kanssaan on helppo tulla toimeen. Hahmosi kohdeluku on kommunikointitilanteissa yksi alempi kuin tavallisesti, jos kommunikointiin voi vaikuttaa ystävyydellä. Ensivaikutelma- ja Reaktioheittojen kohdeluvut ovat yhtä pienemmät.
961	968	Älykäs	Jos ÄLY ei ole panostettu, nosta sitä kuin se olisi panostettu, ts. lisää +16 ja jaa 2:lla. Jos ÄLY on jo panostettu, lisää ÄLY +2. Käyttäessään taitoa jossa älystä on erityisesti hyötyä, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi.
969	1000	(Heitä kaksi Etua)	
HAITAT			
Heitto d1000:		HAITTA	KUVAUS
Alin	Ylin		
	2	912 metrin tuijotus	Hahmosi jää usein tuumimaan, tuijottaen jonkin kaukaisuuteen, käyden läpi omaa sisäistä helvettiään. Näin käy vain hiljaisina hetkinä kun mitään ilmiselvästi vaarallista ei ole tapahtumassa, esimerkiksi tauoilla tai kun hahmosi on marssilla tai vartiossa, ja epäonnistut pelinjohtajan määräämässä Intensiivisyysheittossa. Ajatuksiinsa vaipunut hahmo havannoi huonosti ympäristöään ja voi joutua yllätetyksi. 912 metrin tuijotus on lievä taistelustressireaktio.
3	5	Ahne (raha)	Hahmosi mielestä raha on se nimenomainen asia, jota elämässä kannattaa tavoitella. Lankeava +4d6, Itsekäs +6d6. Tilanteissa, joissa hän menettää rahaa hänen kohdelukunsa on yksi suurempi, mutta tilanteissa joissa on mahdollisuus saada huomattava määrä rahaa hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
6	8	Ahne (ruoka)	Hahmosi lankeaa helposti kulinaarisiiin nautintoihin. Lankeava +6d6, Raami + 1d6
9	12	Alaikäinen	Merijalkaväessä voi palvella vapaaehtoisena, vaikkei olisikaan täysi-ikäinen. Amerikkalainen hahmosi aloittaa 17-vuotiaana ja näyttää ihan koulupojalta (tai tytöltä).Ylennykset -10, Mitalit -10. Toimiessaan johtajana hänen kohdelukunsa on yksi korkeampi kuin tavallisesti. Tämä haitta poistuu, kun hahmosi täyttää 19.
13	15	Alkoholisti	Hahmollasi on taipumus langeta ryppäämään. Lankeava +7d6. Ryytynyt +3d6. MAK -2. Tilanteissa, joissa hänellä on mahdollisuus saada huomattava määrä alkoholia hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. Jos hän ei ole saanut ryppyä pitkään aikaan, hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi.
16	18	Apaattinen	Hahmosi jää usein istumaan ilman että tekee yhtään mitään pitkään aikaan. Näin käy vain hiljaisina hetkinä kun mitään ilmiselvästi vaarallista ei ole tapahtumassa, esimerkiksi tauoilla tai kun hahmosi on marssilla tai vartiossa, ja epäonnistut pelinjohtajan määräämässä Intensiivisyysheittossa. Apaattinen hahmo ei havannoi ympäristöään ja voi joutua yllätetyksi. Lisäksi hän ei välttämättä saa aikaan asioita joita piti saada aikaan (esimerkiksi saa kaivettua itselleen poteron kun semmoinen on käsketty). Apaattisuus voi olla vakava taistelustressireaktio.
19	21	Ateisti	On sanottu, että taisteluhaidoissa ei ole ateisteja, mutta siltikään hahmosi ei usko Jumalan/jumalien olemassa oloon. Ateisti +6d6. Yhdysvaltain asevoimat on edelleen konservatiivinen paikka, jossa kristinuskoa arvostetaan. Ylennykset -10. Ensireaktiot toiset ateistit -10, uskovaiset +5.
22	23	Balleriina	Balleriina on vain itseään ajatteleva ihminen, joka on vakuuttunut omasta erinomaisuudestaan ja osaamisestaan haluaa korostaa sitä. Reaktiot +10. Johtajuus -1.
24	27	Brutaali	Hahmollasi on taipumuksena käyttää paljon enemmän väkivaltaa kuin olisi tarpeen. Julma +5d6. MT +1. Tehdessään jotain brutaalilla hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi kuin muuten. Hän ei voi ampua lyhyitä sarjoja. Jos hahmosi brutaali toiminta aiheuttaa moraalivahinkoa, vastustaja joutuu onnistumaan kahdessa moraalihetimitössä välttääkseen vahingon.
28	31	Egoisti, Itsekeskeinen	Vain itseään ajatteleva ja omaa hyötyään tavoitteleva itsekäs ihminen. Egoisti ajattelee että on niin erinomainen että kaikki muut palvelevat häntä, ja että hänen etunsa on se johon kaikkien tulisi pyrkiä. Ja kun niin ei tapahdu niin hän on suuresti ihmeissään ja pitää tilannetta salajuonena itseään vastaan... Egoisti ei kykene näkemään asioita toisten ihmisten kannalta. MT+1. Reaktioheittojen kohdeluku on kahta suurempi. Johtajuus -2.
32	34	Ei hajuaistia	Muuta HAJ kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa hajuaistista olisi hyötyä (vaikkapa ruoanlaittaminen) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
35	38	Ei laskupäätä	Hahmosi ei ole matemaattisesti lahjakas. Käyttäessään jotain taitoa jossa matematiikasta olisi etua hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
39	41	Ei makuaiastia	Muuta MAK kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa makuaiastia olisi hyötyä (vaikkapa ruoan laittaminen) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.

42	44	Epäsovinnainen	Hahmosi on jotenkin omintakeinen, omaperäinen, epätavallinen tai rempseä. Kenties hän on kasvattanut parran, hankkinut kaikki käsivarret täyteen tatuointeja, onko hänellä outo lakki tai baskeri, ehkä hän keräilee kiviä tai on hankkinut käärmeen lemmikiksi? Kantaa kypärässään rauhanmerkkiä, tai lukee Marxin kirjoituksia marssitauoilla? Päättää hänen epäsovinnaisuutensa laatu. Hänen lievästi kapinallinen habituksensa ei lisää ylemmän johdon luottamusta häneen. Ylennykset -5, mitalit -5, Ensivaikutelma- ja Reaktioheittojen kohdeluvut ovat sotilaskontekstissa kahta korkeammat, Johtajuus -2.
45	47	Fasisti	Fasismissa autoritaarinen äärintationalismi ja johtajavaltaisuus yhdistyivät korporatistiseen järjestelmään. Hahmosi uskoo tähän ja vastustaa sekä liberaalidemokratiaa että kommunismia. Amerikkalainen fasisti uskoo, että Amerikkaan (huom! ei "Yhdysvaltoihin" sillä Yhdysvaltoihinhan saattaa kuulua jotain halveksittavien liberaalien pesäkkeitä kuten joku Kalifornia) on saatava ylivertainen valkoinen johto, joka hallitsee vähemmistökansalaisuuksia ja yhtiöitä rautaisella otteella, ohjaten kaiken tuoton ja hyvän valtiolle, jonka tehtävänä on jakaa sitä valkoisille kansalaisilleen ja johdon omistamille firmoille. Tämän Amerikan on myös uloitettava otteensa muihin maailman valtioihin ja alistettava heidät Amerikan johtoon. Vastustaessaan liberaaleja ja kommunisteja hahmosi saa MT +1. Käyttäessään taitoja fasisitisten tarkoituseriensä hyväksi hahmosi kohdeluku on yhtä alempi. Reaktioheittojen kohdeluvut ovat yhtä korkeampia silloin, kun hahmosi yleisö ei kannata samantyyliä aatteita.
48	50	Filmaaja	Hahmollasi on taipumus esittää pahemmin loukkaantunutta kuin mitä hän itse asiassa on, silloin kun siitä on hänelle hyötyä. Ryytynyt +4d6, Epärehellinen +4d6. Tilanteissa, joissa hänellä on taidoillaan mahdollisuus saada helpotusta tehtäviinsä esittämällä kärsivää hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi.
51	53	Hakkaava sydän	Hahmosi sydän hakkaa hurjasti tai välillä jättää lyöntejä väliin, hänen henkeään salpaa tai rintaan sattuu. Kun tämä tapahtuu, hahmosi havainnointiheittojen ja muiden heittojen joissa vaaditaan keskittymistä kohdeluku on yhtä korkeampi. Pamppaileva sydän on lievä taistelustressireaktio.
54	57	Hajanmielinen	Hahmollasi on taipumus unohtaa asioita. Hän saattaa vaikkapa unohtaa virittää asettamansa miinan (tai unohtaa mihin sen asensi) tai jättää konekiväärin vyön leiripaikalle. Käyttäessään taitoja, joissa muistamisesta olisi hyötyä hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi. Ylennykset -5.
58	61	Hampaisiin asti aseistettu	Hahmollasi on pelko, että tosipaikan tullen hänelle annetut aseet eivät välttämättä riitä. Kenties aseet eivät toimi, tai niistä loppuvat ammuksat kun vihollisia vain tulee niin paljon. Hahmollasi on aina oltava vähintään yksi ase enemmän kuin ryhmän muilla hahmoilla. Ihan siltä varalta, että joudutaan todella kovaan paikkaan. Aseiksi lasketaan kaikki pistimestä ja käsikranaatista ylöspäin.
62	66	Heikkotahtoinen	Muuta TAH kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa Tahdosta olisi hyötyä (vaikkapa johtaminen) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
67	69	Heikot luut	Hahmollasi on taipumus rikkoo luutaan helpommin kuin muilla. Lähihaistelussa, onnettomuuksissa ja osumisissa taulukoiden harmaan (Disabling) rajan katsotaan ulottuvan neljä askelta vasemmalle siitä missä se on taulukoissa.
70	73	Hemophilia	Hahmosi kärsii verenvuototaudista tai hänen verensä muuten koaguloituu hitaasti. Selvitettäessä henkiinjäämistä katsotaan taulukkoa viisi askelta alemmaa kuin muutoin.
74	79	Herkkäuskoinen	Hahmoasi on helppo huijata. Luottavainen = (Luottavainen +100)/2. Heittäessään Epäileväinen tai muita heittoja, joissa olisi hyvä olla Epäileväinen, hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi.
80	86	Hermoilija	Hahmosi hermoilee. Hänen väijytys-tähtäysheittonsa kohdeluku on yhtä suurempi. Samoin tilanteissa, joissa ei pitäisi olla hermostuneen oloinen (esim. johtaminen), hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi. MT-1. ITS -10, Kriittinen etäisyys +1.
87	90	Hidas	Hahmosi ei ole nopea toiminnassaan. Hän saa haittanopan pikajuoksuheittoihinsa ja hänen kohdelukunsa on aina yhtä suurempi kun kyse on nopeutta vaativasta tilanteesta.
91	95	Hikoilija	Hahmosi hikoilee kovasti joutuessaan stressitilanteisiin. Taisteluun liittymättömissä tilanteissa, joissa hahmosi alaiset ovat hänen lähellään hahmosi johtamis- ja muut interaktioheittojen kohdeluku on yksi enemmän, sillä hän voi vaikuttaa hermostuneelta. Muut hahmosi kohtaavat ei-pelaajahahmot voivat saada reaktioheittoonsa miinuksia, tai heidän taistelumoraalinsa voi kärsiä jo ennenkin taistelua. Hikoilu on lievä taistelustressi-ilmio.
96	99	Hippi	Hahmosi haluaisi antaa rauhalle mahdollisuuden, valitettavasti Vietnam ei anna hänelle mahdollisuutta. Hänen pitää onnistua Itsehillintä-heitossaan jotta voisi ampua kohti vihollista. Tajuntaa laajentavat kokemukset vetävät häntä puoleensa. Hänen sanavarastonsa on aika rajoittunut: "Kova juttu!", "Rajua!" "Määän..." "Hei, kelaa tätä!" Hipistä ei voi tulla upseeria, aliupseeria eikä varsinkaan lääkintämiestä. Kommunikoitessaan esimiesten tai muiden auktoriteettihahmojen kanssa hippisi kohdeluku on yhtä suurempi.
100	105	Huimausta	Hahmosi jännittää ja hänen olonsa on heikko. Huimaa, väsyttää ja jne. Huimaus on lievä taistelustressireaktio. Tehdessään jotain missä pitäisi erityisesti keskittyä, hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi

			<p>Hahmollasi on mielenterveydellisiä haasteita, jokin ongelma jota ei ole erikseen lueteltu tässä haitta-listassa. Esimerkiksi:</p> <p>Skitsofrenia, skitsotyyppinen häiriö ja harhaluuloisuushäiriöt F2</p> <p>Skitsofrenia F20</p> <p>Paranoidinen skitsofrenia F20.0</p> <p>Hebefreeninen skitsofrenia F20.1</p> <p>Katatoninen skitsofrenia F20.2</p> <p>Erilaistumaton skitsofrenia F20.3</p> <p>Skitsofrenian jälkeinen masennus F20.4</p> <p>Jäännös - residuaali - skitsofrenia F20.5</p> <p>"Skitsotyyppinen häiriö" F21</p> <p>Harhaluuloisuushäiriö - paranoia F22</p> <p>Skitsoaffektiiviset häiriöt F25</p> <p>Affektipsykoosit - esimerkiksi mania F30</p> <p>Orgaaniset eli elimellisistä syistä johtuvat psykoosit</p> <p>Kemialliset psykoosit esimerkiksi alkoholin liikkäytöstä F10 johtuva Delirium Tremens</p> <p>F10.4</p> <p>Mielialahäiriöt - Mielialahäiriöt eli affektiiviset häiriöt F3</p> <p>Masennus - Depressio</p> <p>Mania F30</p> <p>Kaksisuuntainen mielialahäiriö F31</p> <p>Kaksisuuntainen mielialahäiriö tyyppi I, maanis-depressiivinen sairaus F31. (0-7 eri vaiheissa sykliä)</p> <p>Kaksisuuntainen mielialahäiriö tyyppi II, F31.8</p> <p>Ahdistuneisuushäiriöt F4</p> <p>Yksittäinen pelko - esimerkiksi ahtaiden paikkojen kammo</p> <p>Julkisten paikkojen pelko F40.0</p> <p>Sosiaalisten tilanteiden pelko F40.1</p> <p>Yleistynyt ahdistuneisuushäiriö, yleistynyt tuskaisuus F41.1</p> <p>Pakko-oireinen häiriö F42</p> <p>Pakkoajatuspaineinen pakko-oireinen häiriö F42.0</p> <p>Pakkotoimintopaineinen pakko-oireinen häiriö F42.1</p> <p>Pakkoajatuksina ja pakkotoimintoina ilmenevä pakko-oireinen häiriö F42.2</p> <p>Reaktiot vaikeaan stressiin ja sopeutumishäiriöt F43</p> <p>Traumaperäinen stressireaktio F43.1</p> <p>Dissosiaatiohäiriö (konversiohäiriö)t F44</p> <p>Dissosiativinen muistinmenetys F44.0</p> <p>Sivupersoonahäiriö F44.81</p> <p>Aikuisiän persoonallisuus- ja käytöshäiriöt F6</p> <p>Persoonallisuushäiriöt F60</p> <p>Epäluuloinen persoonallisuus F60.0</p> <p>Eristäytyvä (skitsoidi) persoonallisuus F60.1</p> <p>Epäsosiaalinen persoonallisuus F60.2</p> <p>Tunne-elämältään epävaka persoonallisuus F60.3</p> <p>Impulsiivinen häiriötyyppi F60.30</p> <p>Rajatilatyypit F60.31</p> <p>Huomionhakuinen persoonallisuus F60.4</p> <p>Vaativa persoonallisuus F60.5</p> <p>Estynyt persoonallisuus F60.6</p> <p>Riippuvainen persoonallisuus F60.7</p> <p>Määrittämätön persoonallisuushäiriö F60.9</p>
106	108	Hullu / Mielisairas	
109	114	Horjahtelee / Huojuu	Hahmosi joutuu välillä ottamaan sivuaskelia ja hänellä on huono tasapainotaito. Tehdessään jotain missä joutuu tasapainottelemaan, hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi. Huojunta voi olla vakava taistelustressireaktio.
115	118	Huolimaton	Hahmosi tuppaa tekemään asioita huolimattomasti. Tehdessään asioita, joiden kanssa olisi hyvä olla huolellinen hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi. Haitta: Aseet jumittuvat useammin, naamiointi on vaillinainen, kannettavat tavarat kilisevät. Ryytynyt +3d6
119	121	Huono itsetunto	Hahmosi on vakuuttunut, ettei hän ole missään yhtä hyvä kuin muut. MT -1, Johtajuus -2, Ryytynyt +3d6. Hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi aina kun hän tekee jotain mitä voi verrata muiden suorituksiin.
122	124	Huonokuuloinen	Hahmosi kuulee huonosti, mahdollisesti koska on joutunut äänekkään sodankäynnin kohteeksi. Käyttäessään taitoja, joissa kuulosta olisi hyötyä hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi. Ylennykset -2.
125	127	Huonomaineinen	Hahmollasi on jostain syystä huono maine. Onko hän ollut puntiksella ja jäänyt siitä kiinni? Väitetäänkö kenties, että hän olisi aiheuttanut toverinsa kuoleman vuorikiipeilyharjoituksessa? Onko olemassa huhu, että hän olisi "frägännyt" (murhannut käsikranaatilla) epäsuositun upseerin? Sovi syy tähän pelinjohtajan kanssa. Ylennykset -10. Mitalit -10. Tilanteissa, joissa hyvästä maineesta olisi etua, hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi. Tilanteissa, joissa huonosta maineesta olisi etua, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi.
128	133	Huonomuistinen	Hahmosi unohtelee asioita. Hän saattaa vaikkapa unohtaa viritteä asettamansa miinan (tai unohtaa mihin sen asensi) tai jättää konekiväärin yön leiripaikalle. Käyttäessään taitoja, joissa muistamisesta olisi hyötyä hahmosi kohdeluku on kahta suurempi. Ylennykset -10.
134	139	Huono-onninen	Et ole syntynyt onnellisten tähtien alla. Kerran peli-illan aikana vastustajasi tai pelinjohtaja saa heittää yhden sinuun eniten vaikuttavan heiton uudestaan. Esimerkki: Hahmosi kävelee läpi miinakentästä kuitenkin laukaisematta miinaa. Vastustaja saa halutessaan heittää uudestaan mahdollisuutesi laukaista miina. Esimerkki2: Hahmoosi osuu, mutta tulos on vain lihashaava. Vastustajasi voi halutessaan heittää osumapisteen uudestaan.

140	142	Erittäin Huono-onninen	Et todellakaan ole syntynyt onnellisten tähtien alla. Kaksi kertaa peli-illan aikana vastustajasi tai pelinjohtaja saavat heittää kaksi sinuun eniten vaikuttavaa heittoa uudestaan, tai voivat vaatia että sinä heität omia heittojasi uudestaan. Esimerkki: Hahmosi kävelee miinakenttään ja heittää onnistuneen havainnointiheiton, huomaten miinat. Vastustaja voi vaatia sinua heittämään havainnointiheittosi uudestaan. Esimerkki2: Hahmosi osuu vastustajaan kuolettavasti. Vastustajasi voi halutessaan pyytää sinua heittämään osumapisteen uudestaan.
143	147	Huonotuulinen	Hahmosi ei yleensä ole hyvällä tuulella. MT +1. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi.
148	152	Huonovointinen	"Perhosia vatsassa" on yleinen stressi-ilmiö vaaran uhatessa. Huonovointisuus voi johtaa vaikeuksiin keskittyä (esim. miinoituksen purkamiseen) tai siihen että hahmosi pitää liikaa ääntä vaikkapa kun yritetään väijyttää vihollista. Huonovointisuus on lievä taistelustressi-ilmiö.
153	157	Huumorintajuton	Hahmosi ei ymmärrä huumoria konseptina vaan pitää sitä ihan ajanhukkana. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi.
158	160	Hygieniaongelma	Vietnamissa ei kukaan ole kovin hygieeninen, mutta hahmosi kohdalla ongelma on erityisen paha. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluku on kahta, ja Reaktioheitojen kolmea suurempi. Ylennykset -10, Mitalit -10.
161	165	Hysterinen	Hahmollasi on taipumus sortua hysteeriseen valitukseen kun hän kohtaa vastoinkäymisiä: "Tää peli oli tässä, jätkät, tää peli oli tässä!" "Kaikki on lopussa!" "Mistään ei tule enää mitään!" "Ampukaa minut!" Johtajuus -2. MT -2, Ylennykset -5, Mitalit -5. Johtaessaan alaisiaan tilanteessa jossa on jo kohdattu jokin hankaluus, hänen kohdelukunsa on kaksi enemmän.
166	170	Hyökkäävä	Hahmosi on aggressiivinen. MT+2. Lähihaistelussa hahmosi saa ylimääräisen nopan. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitoissa sekä kommunikointitilanteissa joissa ei saisi olla hyökkäävä hahmosi kohdeluku on yhden suurempi kuin muutoin. Tilanteissa, joissa aggressiivisuudesta on hyötyä hahmosi kohdeluku on yhden pienempi kuin muutoin.
171	175	Hyvä John	Hahmosi tyttöystävä/vaimo on jättänyt hänet. Heitä ongelman intensiivisyys (d100): 01-33 vain jättänyt. Saat 1 kpl lieviä taistelustressireaktioita. MT -1. 33-67 Jättänyt ja mennyt naimisiin. Saat 2 kpl lieviä taistelustressireaktioita. MT -1. 67-80 Jättänyt ja mennyt naimisiin hipin kanssa. Saat 1 kpl vakavia Taistelustressireaktioita. MT -1. 81-100 Jättänyt ja mennyt naimisiin kolmen hipin kanssa ja asuu nyt niiden kanssa kommuunissa. Saat 1 kpl vakavia ja 2 kpl lieviä taistelustressireaktioita. MT -1.
176	180	Hyväuskoinen	Hahmosi mieluusti uskoo kaikista hyvää. Luottavainen +5d6, antelias +3d6. Heittäessään epäileväinen tai muita heittoja, joissa olisi hyvä olla epäileväinen, hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi.
181	183	Hämäräsokea	Hahmosi näkee tosi huonosti pimeässä ja hämärässä. Tehdessään näköhavaintoja sellaisissa olosuhteissa hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
184	185	Hölösuu	Hahmollasi on taipumus kertoa kaikki tietämänsä salaisuudet suunnilleen ensimmäiselle vastaantulijalle. Hänen elämäntilanteensa ja historiansa ovat kaikkien tiedossa. Hänen toverinsa oppivat nopeasti, ettei hahmollesi kannata kertoa mitään henkilökohtaista sillä hahmosi puhuu sivu suunsa tosi usein. Yrittäessään salata aikomuksiaan hahmosi kohdeluku on kaksi enemmän kuin yleensä.
186	188	Impulsiivinen	Hahmosi tekee päätöksiä tosi nopeasti mutta yleensä siten että hän ei ole harkinnut asiaa tarpeeksi. KET +1. ITS +1d6. Mielivaltainen +5d6. Äimistymisheitossa hänen kohdelukunsa on kaksi vähemmän kuin normaalisti silloin, kun hänellä on ainakin kaksi vaihtoehtoista toiminta-tapaa joista pelaaja valitsee satunnaisesti. Keskittymistä ja harkintaa vaativissa toiminna (vaikkapa miinoituksen purkamisessa) hahmosi kohdeluku on yksi suurempi kuin muuten.
189	193	Inkompetentti	Hahmosi ei ole kovin hyvä oikeastaan missään. Hänen kohdelukunsa on aina yhtä korkeampi kuin tavallisesti. Huomaa, että tämä on eri haitta kuin Inkompetentti-johtamistyyli!
194	198	Introvertti	Sisäänpäin suuntautunut hahmosi pärjää huonosti sosiaalisissa tilanteissa. Johtajuus -1, Ensivaikutelmaheitojen kohdeluku on kahta suurempi, Reaktioheitojen yhtä. Ylennykset -5. Käyttäessään taitoja joissa introverttiudesta on haittaa hänen kohdelukunsa on yhden suurempi. Juhliessaan hänen kohdelukunsa on kahta suurempi.
199	200	Itkupilli	Hahmollasi on taipumusta sortua itkemään kun hän kohtaa vastoinkäymisiä. MT-2, Johtajuus -6, Ryytynyt +6d6. Ylennykset -20, Mitalit -20. Itkeminen saattaa olla vakava taistelustressireaktio.
201	205	Itsesäälijä	Hahmosi on vakuuttunut, ettei hän ole missään yhtä hyvä kuin muut ja rypee tästä syystä itsesääliässä. MT -2, Johtajuus -3, Ryytynyt +4d6. Hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi aina kun hän tekee jotain missä on jo epäonnistunut tänään.
206	210	Itsetietoinen	Hahmosi on kopea, koppava, tärkeilevä, ylimielinen, ylpeä, pöyhkeä, ja/tai omahyväinen. Armeijassa tämä ei ole oikeastaan huono juttu. MT +1. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi.
211	215	Itsetuhoinen	Hahmosi ei välitä omasta hengestä, kenties hän jopa leikittelee ajatuksella että kalma korjaa hänet! Hän ottaa turhia riskejä ikään kuin uhmatukseen kuolemaa. Hänen kohdelukunsa on yhtä alempi aina silloin kun hän samalla turhaan vaarantaa henkensä. Kohdeluku on kahta alempi ja hän saa etunopan kun hän toimii lähes itsemurhaavasti. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi. Ryytynyt +4d6. Varomaton +6d6.
216	220	Jalkapuoli / Ontuu	Hahmosi on luokannut jalkansa. Ehkä siinä on vanha haava, uusi haava, viidakkomätä ja/tai joku paise tai iso, parantumaton rakko. Liikkuessaan hän saa pikajuoksuheittoihinsa haittanopan.

221	225	Juoppo	Hahmosi tykkää kovasti juomisesta, mutta se ei ole hänelle varsinaisen ongelma. Lankeava +5d6. Ryytynyt +2d6. MAK -1. Sosiaalisissa tilanteissa joissa hän on ottanut pienen rohkaisu ryypyn hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä pienempi.
226	232	Jähmettyjä	Hahmosi ei ole parhaimmillaan taistelussa. Aggressiiviseen toimintaan ryhtyminen on vaikeaa, mutta kun on alkuun päästy hän toimii tehtävässään hyvin. Jos tehtävä vaihtuu, hänen voi jälleen olla vaikea ryhtyä toimeen. Suojautuminen ja pakeneminen onnistuvat aina. Pelinjohtaja voi määrätä sinut heittämään Itsehillintä-heittoja tilanteissa, missä jähmettyminen on mahdollista. Esimerkki: Ryhmä joutuu taisteluun ja hahmosi heittäytyy maahan (suojautuminen onnistuu aina). Ilmoitat, että hahmosi haluaa poistaa varmistimen ja ryhtyä tulittamaan vihollista. Pelinjohtaja määrää sinut heittämään Itsehillintä, jos et onnistu olet jähmettynyt etkä pysty aggressiiviseen toimintaan loppuvuoron aikana. Ensi vuorolla saat heittää uudestaan, onnistut ja poistat varmistimen ja aloitat tulitoiminnan. Voit jatkaa tulitoimintaa siihen asti, kunnes lippaasi tyhjenee. Lippaan vaihtamisen aloittaminen vaatii jälleen uuden, onnistuneen Itsehillintä-heiton. Jähmettyminen taistelussa voi olla vakava taistelustressireaktio.
233	237	Jättiläinen	Hahmosi Koko on 21 ja Raami vähintään 25.
238	240	Kaupunkilainen	Hahmosi ei ole kotonaan metsissä. Et voi lisätä pisteitä Sotilaan taidot – Erätaidot -puuhun. Hän havainnoi ympäristöään ja toimii huonosti maaseudulla, jossa kaikki kohdeluvut ovat yhtä suuremmat kuin muilla ja hän saa haittanoppia. Toisaalta hahmosi ymmärtää kaupunkien sielunelämää ja saa bonusta erilaisissa asioissa urbaanissa ympäristössä, siellä hänen kohdelukunsa on yhtä alempi. .
241	246	Ketjupolttaja	Hahmosi on pahasti koukussa nikotiiniin ja hänen on saatava sauhut aina kun se vain on mahdollista. Mieluusti hän tupakoi koko ajan, mikä on hankalaa esimerkiksi vartiossa jolloin hän saattaa yrittää laittaa hylsyn sätkänsä päähän tai mennä sadeviitan alle tupakoimaan. Kumpikaan näistä ei varsinaisesti auta vartiointitehtävän suorittamisessa. Jos hahmosi ei ole saanut tupakoida, hänellä voi olla keskittymisvaikeuksia jolloin hänen kohdelukunsa kaikessa keskittymistä vaativassa on yhtä suurempi.
247	249	Kipuherkkä	Hahmosi reagoi tavallista voimakkaammin kipuun. Haavoittuessaan vaikutuksia tulkitaan kuin jos hän olisi saanut kaksi kertaa enemmän vahinkoa.
250	256	Kitsas	Itsekäs+6d6. Hahmosi ei mielellään anna mitään omaisuuttaan kenellekään toiselle. Tämä ei johdu siitä etteikö hänellä olisi varaa siihen, vaan vain siksi ettei hän halua toimia niin. Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi.
257	261	Kleptomaani	Hahmollasi on sairaaloinen tarve pölliä toisten omaisuutta. Varastettavan esineen ei tarvitse olla kallisarvoinen tai hyödyllinen, riittää kun se on kaunis tai muuten kiinnostava. Epärehellinen +6d6, Epäoikeudenmukainen +6d6, Itsekäs +4d6
262	266	Koheltaja	Hahmosi käyttää usein ylimääräistä aikaa tehdessään asioita. Tämä ei johdu niinkään taidon kuin keskittymisen, asioiden keskinäisten suhteiden ymmärryksen ja/tai älyn puutteesta, hän koheltaa asian kimpussa saamatta edistettyä sitä. Hahmosi joutuu heittämään Kohellusheiton jokaisen fyysisen suorituksen kohdalla. Jokainen heitetty ykkönen lisää suorituksen pituutta yhdellä Toiminnolla. Asetta puhdistessaan hahmosi hukkaa sen lukon hetkeksi, kiivetessään hahmosi sutii paikoillaan, asetta ladatessaan hän laittaa aluksi lipasta väärin päin aseeseen, miinoitusta asentaessaan hän laittaa ensin miinan ylösalaisin kuoppaan, hän ei löydä peltisaksia repustaan kun pitäisi leikata piikkilankaa jne... Hahmosi kohellus ei johda vaaratilanteisiin muutoin kuin myöhästymisien kautta. Ryytynyt +4d6. ÄLY -2. Ylennykset -5.
267	273	Kompulsiivinen käytös / Pakko-oire	Hahmollasi on pakonomaisia ajatusmalleja ja/tai tapana tehdä joitakin rituaalinomaisia tehtäviä eli pakkotoimintoja, joiden tarkoituksena on suojella häntä oletetulta uhkalta tai katastrofilta. Hahmosi yrittää varmistaa, ettei itse aiheuta muille tai itselle peruuttamatonta vahinkoa. Hahmosi ahdistuu näistä ajatuksista, ja pakkotoimintojen avulla hän yrittää poistaa tai vähentää huolta ja siitä seuraavaa ahdistusta. Hahmollasi on omat rituaalinsa, joiden hän uskoo tuovan onnea tai ainakin estävän katastrofeja - sovi nämä pelinjohtajan kanssa. Kenties hänen on kierrettävä helikopteri kolmesti ennen siihen nousemista? Ehkä hänen pitää aina vaihtaa jokin esine toverin kanssa ennen kuin lähdetään partioon? Tai hänellä on "onnekkaat sukat" jotka pitää aina olla pestyinä jalassa kun poistutaan tukikohdasta? Tai keskipäivällä on aina saatava tuoremehua juodakseen? Jos hahmosi tarpeet eivät täyty, hän kärsii keskittymisongelmista ja voi saada moraalivahikoa ja hänen kohdelukunsa on aina yhtä suurempi.
274	280	Konservatiivinen	Hahmosi ei pidä muutoksista vaan haluaisi, että kaikki pysyisi samana kuin ennenkin. Se olisi turvallisempaa ja toimivampaa, miksi uusia jotain joka toimii niin hyvin? Samoin on hyvä että tehdään kaikki asiat samalla tavalla kuin tähänkin asti. Tehdessään jotain uutta hahmosi kohdeluku on yhtä korkeampi.
281	287	Kostonhimoinen	Kostonhimoinen = ((nykyinen arvo + 100)/2). Hahmollasi on kana kynimättä vähän kaikkien kanssa. Kostaessaan itseensä kohdistunutta vääryyttä ("He vuodattivat ensiveren!") hän saa MT +2. Kostaessaan hänelle rakkaaseen henkilöön (esim. paras ystävä, tai vaimo) joka ei ole paikalla kohdistunutta vääryyttä hän saa MT +3. Kostaessaan hänelle rakkaaseen henkilöön (esim. paras ystävä, tai vaimo) joka on paikalla kohdistunutta vääryyttä hän saa MT +6. Koston peruste on hyväksyttävä pelinjohtajalla.
288	290	Kukkakauppias	Hahmosi on, tai on aina halunnut olla kukkakauppias. Tämä on jostain syystä armeijan mielestä Huono Juttu. Hahmosi eteneminen sotilasuralla voi jäädä tähän. Ylennykset -20

			Kaikilla Merijalkaväen jäsenillä on kunniakasitys Merijalkaväen perinteet.
291	295	Kunniakasitys	Hahmollasi saattaa myös olla ylimääräinen kunniakasitys, jos olet heittänyt tämän Haitan. Kenties hän pitää itseään gentlemannina eikä voi ampua ketään selkään tai olla pelastamatta naisia henkensä kaupalla? Jos hän edustaa vähemmistökansallisuutta niin onko hän militantin rotujärjestön (vaikkapa Mustat pantterit) edustaja?
296	309	Kunnianhimoinen	Hahmosi on kunnianhimoinen ja hänellä on tarve saada lisää vastuita, valtaa ja huomiota. Hahmosi saa MT+1. Johtajuus +1.
310	316	Kusee housuihinsa	Hahmollasi on vaikeuksia pidätellä ja hän joutuu käymään usein vessassa. Hän saattaa stressitilanteissa laskea housuihinsa. Tämä on itse asiassa melko yleistä, mutta Vietnamin kosteissa olosuhteissa sitä ei aina huomaa. Virtsaamisongelmat ovat lievää stressireaktio.
317	320	Kuulee olemattomia	Toisinaan hahmosi kuulee ääniä joita muut eivät kuule, ehkä siksi että ne johtuvat hahmosi mielikuvituksesta. Heittäessään kuulohavainnointi-heittoa kaksi ykköstä johtaa perättömään kuulohavaintoon. Olemattomien kuuleminen voi olla vakava taistelustressireaktio.
321	327	Kyllästyttävä	Hahmosi ei ole hyvää seuraa eikä hyvä esiintyjä. Syystä tai toisesta hän ei kykene esittämään asioita siten että kuulijat jaksaisivat seurata tai oppia. Kenties hän selittää asioita käsittämättömällä detaljitason tai moneen kertaan epäolennaisuuksia korostaen? Ilta hahmosi seurassa voi olla elämänsammuttava kokemus hänen selittäessään sukulaissuhteitaan tai postimerkkiharrastustaan. Hahmosi kommunikointitaitojen kohdeluku on aina yhtä suurempi kuin muuten.
328	334	Kylmäsydäminen	Hahmosi ei juuri tunne myötätuntoa. Hän saa aina -1 Traumaa kaikista Traumaa aiheuttavista kokemuksista. Itsekäs +5d6, Julma +3d6, Epäoikeudenmukainen +3d6. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
335	338	Käsiapuoli	Hahmosi on loukannut toisen kätensä. Ehkä häneltä puuttuu sormi tai kaksi, kenties hänen ranteensa on murtunut aiemmin ja parantunut huonosti ja on nyt jäykkä. Valitse kumpaa kättä ongelma koskee. Kun hahmosi tekee ketteryttä vaatuvia asioita huonolla kädellään, hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi.
339	343	Kävelevä maalitaulu	Jostain syystä vihollisella tuntuu olevan tapana ampua juuri sinun hahmoasi. Kun pelinjohtaja valitsee ketä ryhmässäsi ammutaan, hahmollasi on suurempi mahdollisuus joutua vihollisen maalitauluksi kuin muilla.
344	348	Kääpiö	Muuta KOK kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa koosta olisi hyötyä (vaikkapa kiipeäminen) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
349	353	Kömpelö	Muuta KET kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa ketterydestä olisi hyötyä (vaikkapa jonglööräus) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
354	360	Köyhä	Hahmosi on joko kotoisin köyhästä perheestä tai hän on muuten vaan menettänyt lähes kaikki rahansa. 90% jokaisesta palkasta muutoin käteen jäävästä rahasta menee velkojen hoitoon. Pidättyväinen +4d6, KOU -4.
361	367	Laiha	Hahmosi Raami on pysyvästi korkeintaan 20 Hoikka. KOK-1. Käyttäessään taitoja joissa hoikkuudesta on etua, hänen kohdelukunsa on yhden pienempi kuin muuten.
368	370	Lainsuojaton	Hahmosi on paennut lakia liittymällä Merijalkaväkeen. Joko tuomari on antanut hänen valita vankilan tai Vietnamin välillä, tai hän on värvännyt itsensä ennen tuomion täyttöönpäntä ja tuomio odottaa häntä kotimaassa. Hahmollasi on rikosrekisteri. Epärehellinen +7d6, Epäoikeudenmukainen +5d6, Itsekäs +3d6. Ylennykset -20, Mitalit -20.
371	373	Laiska	Hahmosi ei jaksaa vaivautua tilanteissa joissa ei ole ihan pakko vaivautua. Ryytynyt = ((Ryytynyt+100)/2). Itsekäs +4d6. Ylennykset -10, Mitalit -10.
374	378	Lapsellinen	Hahmollasi on taipumus ruveta leikkimään ja/tai käyttäytyä muuten lapsellisesti. Kenties hän painii tovereidensa kanssa? Ehkä hän pöllii heidän tavaroitaan ja piilottaa ne? Tai kirjoittaa ruokottomuuksia näiden kypäriin? Tai tekee muuta jäynää, vaikkapa laittaa kenkäplankkia hammastahnatuubiin? Reaktioheittojen kohdeluku on kahta korkeampi, Itsekäs +4d6, Lankeava +6d6, Varomaton +4d6, Ryytynyt +5d6. Ylennykset -15, Mitalit -5.
379	381	Lasileuka	Hahmosi taintuu helpommin kuin muut. Jos osuma aiheuttaa shokkipisteitä, ne tuplataan.
382	386	Leski	Hahmosi tyttöystävä/vaimo on kuollut. Heitä ongelman intensiivisyys (d100): 01-33 Vain kuollut. Ei vaikutusta. 33-67 Kuollut ja kaipaus on kova. Saat 1 kpl lieviä taistelustressi-imiöitä 67-80 Kuollut ja ajattelet vain häntä. Saat 2 kpl lieviä taistelustressi-imiöitä 81-100 Kuollut etkä voi elää ilman häntä. Saat 1 kpl vakavia taistelustressi-imiöitä
387	389	Lihaskäntä	Hahmosi hermoilee eikä osaa rentoutua. Jatkuva lihasjännitys johtaa pää- tai selkäsärkyihin tain muihin krampeihin. Jatkuva Lihaskäntä voi myös johtaa Väsymykseen. Tilanteissa joissa olisi pakko olla liikkumatta hahmosi saattaa saada krampeja ja/tai joutua liikahuttamaan. Hänen tulee heittää Lihaskäntä-intensiteetti vastaan Itsehillinta-intensiteetti. Joka kuukausi hän joutuu heittämään onnistuneen Kunto-heiton jottei saisi Väsymys-haittaa. Lihaskäntä ovat lieviä taistelustressi-ilmio.
390	394	Lihava	Merijalkaväen harjoituskersantin yrityksistä huolimatta hahmosi Raami on alussa 31 Lihava. Vuonna 1968 Merijalkaväen on vain otettava kaikki, jotka ovat tarjolla. KOK+2. Käyttäessään taitoja joissa hoikkuudesta olisi etua, hänen kohdelukunsa on kaksi suurempi kuin muuten.
395	401	Liipasinherkkä	Hahmollasi on taipumus aloittaa ampuminen tilanteissa, joissa hän joutuu yllätetyksi tai muuten säikähtää, tai vihollinen lähestyy. Jos hän ei onnistu Itsehillinta-heitossa, avaa tulen väärällä hetkellä. Varomaton +4d6. Lankeava +4d6. Ylennykset -5.
402	421	Likinäköinen	Hahmollasi on silmälasit. Ilman laseja hän näkee hyvin vain lähietäisyydellä (alle kaksi metriä) ja huommin aina mitä pitemmälle katsoo. Merijalkaväessä kaikki käyttävät samanlaisia, standardin mukaisia silmälasia, joiden suunnittelija ei ole pitänyt estetiikkaa tärkeänä. Jos hahmosi menettää silmälasinsa, hänen kohdelukunsa on kauas näkemistä vaativassa toiminnassa kolmea korkeampi. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Johtajuus -1.

422	428	Linssilude	Hahmollasi on kamera ja hän haluaa aina että häntä kuvataan. Hänellä on mukanaan tukku valokuvia tyyliin "Tässä minä ja Petersen olemme juuri kaivaneet uuden avokäymälän" ja lehtiartikkeleita "Tässä minä olen kotikaupungissani osoittamassa mieltäni uuden kirjaston kattohanketta vastaan, olen tuo neljästoista kaveri oikealta" joita hän mieluummin esittelee kaikille. Jos taistelulentäille ilmestyy lehtimiehiä tai muita ulkopuolisia, hahmosi rientää heti haastateltavaksi ja kuvattavaksi. Särnä +1d6. Itsekäs +2d6.
429	431	Loppu	Hahmosi on psyykkisesti antanut kaikkensa eikä enää jaksa enempää. Ryytynyt = ((Ryytynyt+100)/2). Ylennykset -15, Mitalit -15.
432	434	Lukihäiriö	Hahmollasi on taipumus lukea tekstejä, kirjaimia ja numeroita väärin. Yleensä tämä ei ole varsinaisesti vaarallista, mutta hidastaa viestintää ja oppimista. Tilanteissa joissa tekstin oikein ymmärtäminen olisi tärkeää (vaikka radion käyttö, viuhkamiinan asennus) hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi. Jokainen ykkönen hidastaa toimia ainakin yhdellä Toiminnolla. Lisäksi jos hän heittää enemmän ykkösiä kuin onnistumisia hän tekee pahan virheen. Kaikki oppiminen, jossa tarvitaan kirjallisen tekstin tai numeroiden ymmärtämistä, vie kaksi kertaa enemmän oppimispisteitä. Ylennykset -5.
435	439	Lukutaidoton	Hahmosi ei ole oppinut lukemaan. Vähättele KOU. Nollaa kirjoitustaitoon viittaavat taidot. Ylennykset -20. Hahmosi voi kampanjan aikana opetella lukemaan.
440	442	Luuranko kaapissa	Hahmollasi on salaisuus, joka paljastuessaan asettaisi hänen uransa vaakalaudalle hyvin konservatiivisella 1960-luvulla. Voit itse päättää, mikä tämä salaisuus on, mutta sovi se pelinjohtajan kanssa. Onko hahmosi seksuaalisuudeltaan erilainen kuin mikä on asevoimissa sallittua? Onko hänen veljensä vangittu kommunisti tai vakooja? Onko hän ateisti tai saatananpalvoja tai kuuluuko hän johonkin muuhun kulttiin? Tekikö hän teinänä positiivisen kouluaitelmän sosialismista? Jos hänen salaisuutensa paljastuu, Ylennykset -50, Mitalit -50,
443	449	Luuseri	Hahmosi on surkea monissa asioissa ja tietää sen. MT -2, Ryytynyt +4d6. Kaikki kohdeluvut ovat yhtä suuremmat.
450	456	Lyhenlääntä	Vähennä hahmosi Pituudesta 3d6+3 cm. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä korkeampi. Vastustajan osumatodennäköisyys kertalaukauksilla on -1 ALM.
457	463	Malttamaton	Hahmosi ei jaksa odottaa. Tämä voi johtaa siihen, että hänen johtamansa joukko esim. lähtee reissuun ilman kunnan valmisteluja tai varusteita. Tilanteissa, joissa odottaminen olisi järkevää, hahmosi kohdeluku on yhtä suurempi.
464	470	Marttyyri	Hahmosi on varma, että koko maailma on häntä vastaan ja että hänet on tuomittu kärsimään kaikkien muidenkin edestä. Hän valittaa kaikesta koko ajan. MT+1. Reaktioheittojen kohdeluku on kaksi suurempi. Johtajuus -4. Kriittinen etäisyys -1 (aina kuitenkin vähintään 1).
471	474	Matkamuistojen kerääjä	Hahmollasi on paha tapa napata mukaan matkamuistoja. Vihollisen aseet, vyöt, punatähdet ja muutkin varusesineet kiinnostavat. Ehkä hän trokaa niitä eteenpäin tai lähettää niitä kotiin aikeinaan avata joskus oma yksityinen museonsa?
475	481	Mitalinmetsästäjä	Hahmosi on hyvin kunnianhimoinen ja hänellä on suuri tarve saada itselleen jokin mitali. Mitalin on oltava jokin muu kuin Purppurasydän. Toimiessaan niin sankarillisella tavalla, että siitä voisi saada mitalin, hahmosi saa MT+2. Vihje: jos heittäytyy räjähtävän käsikranaatin päälle siitä saa usein Yhdysvaltain eniten arvostetun mitalin – Kongressin kunniamitalin.
482	483	Muistinmenetys	Hahmosi on menettänyt 1d6 päivän verran traumaattisia muistoja. Muistinmenetys voi olla vakava taistelustressi-ilmiö.
484	491	Mukavuudenhaluinen	Hahmosi arvostaa mukavuutta ja pyrkii tekemään Vietnamin pestinsä mahdollisimman mukavaksi, vaikka se on vaikeaa. Hänellä on taitettava telttatuoli ja riippumatto. Ryytynyt +4d6, Itsekäs +3d6. Ylennykset -5, Mitalit -5.
492	493	Mykkä	Hahmosi osasi kyllä puhua, mutta mieluummin ei sano mitään. Tämä johtuu joko lapsuuden traumoista tai sitten hän muuten vaan on tuommoinen. KOU-1. Käyttäessään Kommunikointitaitoja hänen kohdelukunsa on kaksi korkeampi kuin muutoin. Käyttäessään johtamistaitoja hänen kohdelukunsa on kolme korkeampi kuin muutoin.
494	498	Narsisti	Hahmosi on ihastunut erääseen ihmiseen... itseensä! Hän on mielestään erinomainen kaikessa ja niin komeakin. MT +1. Käyttäessään taitoja, jotka perustuvat omaan ulkonäköön tai lahjakkuuteen, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi.
499	501	Nisti	Hahmosi on koukussa huumausaineisiin ja hänen on pakko saada jotain huumaavaa joka päivä ja suuri osa hänen ajastaan menee näiden asioiden ympärillä. Onneksi ollaan Vietnamsissa, missä tällaisen addiktion tyydyttäminen on kovin helppoa. Lankeava +7d6. Ryytynyt +3d6. MAK -2. Tilanteissa, joissa hänellä on mahdollisuus saada huumeita hänen kohdelukunsa on yhtä pienempi. Jos hän ei ole saanut huumeita vuorokauteen, hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi.
502	503	Näkee olemattomia	Hahmosi näkee keijukaisia tai tonttuja. Tai vaihtoehtoisesti tappamia henkilöitä ja/tai kuolleita ystäviään. Olemattomien näkeminen voi olla vakava taistelustressireaktio.
504	511	Näsäviisas	Hahmosi ei malta olla viisastelematta, kun muut yrittävät keskustella hänen kanssaan. ÄLY -1. Ryytynyt +1d6, Itsekäs +1d6. Reaktioheittojen kohdeluku on yksi suurempi.
512	517	Ongelma-magneetti	Hahmosi vetää puoleensa ongelmia, jotka eivät ole hänen syytään. Nämä eivät yleensä ole välttämättä tappavia, mutta haittaavat päivittäistä elämistä aika lailla. Esimerkki: Hahmosi haluaa ostaa auton. Rahat, jotka hän saa pankista tähän tarkoitukseen osoittautuvat väärennetyiksi, ja niillä ostettu autokin osoittautuu varastetuksi.
518	521	Oikku	Hahmollasi on jokin oikku. Oikku on harvinaisempi ominaisuus tai tapa, josta hahmosi muistetaan mutta joka ei ole varsinaisesti vahingollinen/vaarallinen. Kenties hän pureskelee koko ajan purukumia, tai keräilee baseball-kortteja? Ehkä hän esittää a capella -lauluja, tai kantaa mukanaan ovenkahvaa "koska haluaa pitää elämän otteessaan". Oikulla voi olla vaikutusta hahmosi heittoihin.

522	524	Outo	Hahmosi on jotenkin omalaatuinen, erikoinen, kumma, tärähtänytkin? Kenties hän toisinaan puhuu henkilöille joita muut eivät näe, tai sanooko hän "Aivan!" tavattoman usein ja väärässä paikassa? Lukeeko hän UFO-kirjoja ja selittää kuinka Vietkongin sissit ovat itse asiassa kotoisin Arcturuksen tähtisumusta? Kasvattaako hän sieniä kalsareissaan? Päättää hänen outoutensa laatu. Hänen selvästi häiriintynyt käyttöksensä ei lisää ylempään johdon luottamusta häneen. Ylennykset -15, mitalit -10, Reaktioheittojen kohdeluku on neljä suurempi, Johtajuus -3. Outous voi olla vakava taistelustressireaktio.
525	528	Painajaisia	Painajaiset aiheuttavat Unettomuutta ja Väsymystä. Joka kuukausi hahmosi on selvittävä KUN heitosta tai hänestä tulee Väsynyt. Painajaiset voivat olla vakava taistelustressireaktio.
529	535	Pasifisti	Hahmosi on vastustaa sotaa ja pyrkii saavuttaamaan tavoitteensa täysin väkivallattomin keinoin ja samalla ennaltaehkäistä konflikteja. Tämä on tietysti aika hankalaa Vietnamsissa, missä kaikki yrittävät tappaa hänet. Hän voi käyttää väkivaltaa itsepuolustuksena mutta jos hän haavoittaa tai tappaa vihollisen hän saa saman verran traumaa kuin jos olisi vahingoittanut omia. Käyttäessään taitoja pasifististen tarkoituksensa hyväksi hahmosi kohdeluku on yhtä alempi.
536	542	Pelko	Hahmosi pelkää jotain melko irrationaalisesti, esim. hyönteiset, klaustrofobia, käärmeet, vainoharhaisuus, pimeys, kuolleet, sairaat, koneet, lentäminen, eläimet, räjähteet... Jos hän kohtaa pelon kohteen, hänen toimintansa ei ole välttämättä järkevää.
543	553	Pelkuri	Hahmosi ei ole rohkea. MT -2. ITS -2d6. Taistelutahtoheittojen kohdeluku on neljä suurempi kuin muuten. Ylennykset -20.
554	564	Perhosia vatsassa	Hahmosi hermoilee ennen kuin ampuminen alkaa. Kun on mahdollista, että kohta tapahtuu jotain väkivaltaista tai stressaavaa, hänen kohdelukunsa on yhtä suurempi. Vaikutukset katoavat, kun taistelu tai stressitilanne lopulta alkaa. MT-1. ITS -5.
565	578	Pessimisti	Pessimisti ei pety koskaan. Hahmosi on varma, ettei tästä tule yhtään mitään. MT-1. Reaktioheittojen kohdeluku on kaksi suurempi. Johtajuus -2.
579	583	Piereskelijä	Hahmollasi on voimakkaita ilmavaivoja, joita hän ei kykene tai halua peitellä. Reaktioheittojen kohdeluku on neljä suurempi.
584	593	Pitkä	Hahmosi on pitkä. KET-1, pituuteen ja ruumiinrakenteeseen. Vastustaja saa +1 ALM osumatodennäköisyyteen. Ensivaikutelmaheiton kohdeluku on yhtä pienempi.
594	612	Pitkänäköinen	Hahmollasi on silmälasit. Ilman laseja hän näkee huonosti lähietäisyydellä (alle kaksi metriä) ja paremmin aina mitä pitemmälle katsoo. Merijalkaväessä kaikki käyttävät samanlaisia, standardin mukaisia silmälasia, joiden suunnittelija ei ole pitänyt estetiikkaa tärkeänä. Jos hahmosi menettää silmälasinsa, hänen kohdelukunsa on lähityöskentelyssä kahta korkeampi. Ensivaikutelmaheiton kohdeluku on yhtä korkeampi. Johtajuus -1.
613	615	Primitiivinen	Hahmosi on tottunut olemaan primitiivisissä oloissa (esim. asui lapsena metsässä mökissä jossa ei sähköä ja kaikki ruoka piti itse metsästä, tai varttui intiaanireservaatilla tai perävaunupuistossa). Hahmosi saa etua kaikkiin primitiivisten kansojen suosimiin taitoihin (havainnointi, metsästys, ansoitus), hänen kohdelukunsa on kaksi pienempi. Kaikkein nykyaikaisiin taitoihin (radiot, sosiaalinen kanssakäyminen jne.) hänen kohdelukunsa on kaksi enemmän. Ylennykset -10.
616	617	Pyromaani	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
618	621	Radikaali	Hahmosi uskoo johonkin radikaaliin poliittiseen ideologiaan, jonka on tarkoitus muuttaa yhteiskunta ja/tai poliittinen järjestelmä täysin toisenlaiseksi kuin mikä se nyt on, ja tarvittaessa käyttää väkivaltaa tässä muutoksessa. Kenties hän on anarkisti (haluaa purkaa valtiot ja oikeusjärjestelmät kokonaan jotta kansalaiset voivat tehdä ihan mitä haluavat), kommunitaristi (haluaa rajoittaa yksilönvapautta jotta yksilöiden toimet eivät vaikuta negatiivisesti yhteiskuntaan ja yhteiseen hyvään), kommunisti (haluaa hankkiutua eroon kapitalisteista ja jakaa näiden varat ja tuotantolaitokset kansalaisille), Marksisti (suunnilleen sama kuin edellinen), separatisti (haluaa, että Texas tai Alabama tms. eroaa Yhdysvalloista), uusnatsi (haluaa fasistisen yhteiskunnan, jossa ei tarvita demokratiaa eikä vähemmistöjen oikeuksia), Ku Klux Klanin jäsen (haluaa valkoista ylivaltaa), korporatisti (haluaa yhteiskunnan, joka koostuu pienistä, erikoistuneista yksiköistä), tai Mustien Pantterien jäsen (haluaa oikeuksia ja riippumattomuutta mustille)? Yhdysvaltain Merijalkaväen pääasiallinen olemassaolotarkoitus on tietenkin estää hahmosi kaltaisia tyyppisiä pääsemästä valtaan, joten Ylennykset -10, Mitalit -5. Hahmosi saa kuitenkin MT+1 taistellessaan tilanteessa, joka hyödyttää hänen radikaalia ideologiaansa. Varomaton +2d6, Julma +2d6, Itsekäs +2d6, Ateisti +2d6. Reaktioheittojen kohdeluvut ovat yhtä korkeampia silloin, kun hahmosi yleisö ei kannata samantyyllisiä aatteita.
622	637	Rakastunut	Hahmosi on rakastunut. Hän ajattelee paljon rakastaan. MT-1 sillä hahmosi ei keskity sataprosenttisesti siihen mitä tekee. Hiljaisina hetkinä, kuten esim. vartiassa, hahmosi saattaa jäädä ajattelemaan rakastaan tai lukemaan hänen kirjeitään, eikä hän silloin välttämättä kiinnitä huomiota ympärillä olevaan maailmaan.
638	648	Rasisti	Hahmosi halveksii toisen rotuisia ihmisiä. Ensivaikutelma-, ja sosiaalisen kanssakäymisen heittojen kohdeluku toisen rotuisten kanssa yhtä suurempi, Reaktioheittojen kohdeluku kolmea korkeampi. MT+1 taistellessaan toisen rotuisia ihmisiä vastaan.
649	655	Rauhaton	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Rauhattomuus on vakava taistelustressi-ilmio.
656	662	Rehellinen	Hahmosi ei juuri koskaan valehtelee. Armeijassa tämä on hankala juttu. Rehellinen = (Rehellinen + 100) / 2, Oikeudenmukainen +4d6, Pidättyväinen +3d6, Antelias +2d6, Johtajuus +2. Ylennykset -3, Mitalit -3.
663	664	Riippuvuus	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Esim. Seksi, alkoholi, huumeet, uhkapelaaminen, kahvi, jne.

665	669	Rikollinen	Hahmosi on aiemmassa elämässään tehnyt rikoksen. Hahmollasi on rikosrekisteri. Tehdessään jotain, missä hän voi hyödyntää rikollisia kokemuksiaan, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Epärehellinen +5d6, Epäoikeudenmukainen +5d6, Itsekäs +3d6. Ylennykset -20, Mitalit -10.
670	674	Riskeeraaja	MT+3. Hahmosi ottaa enemmän riskejä kuin hänen täytyisi. Pelinjohtaja voi määrätä sinut heittämään Itsehillintä-heittoja tilanteissa, missä riskinottohalukkuus voi tulla esiin. Tällaisia voi olla vaikkapa... "Mutta jos puran tämän ansapommin niin meillä on yksi kranaatti enemmän" "Ei tässä mitään köyttä tarvita, kiivetään tuosta alas!" "Katsokaa jätkät, tämä kranu on suutari!" "Jaa että miinakenttä? Miinakentät on ihan yliarvostettuja!" "Hei jätkät, katsokaas tätä!"
675	681	Roiski ja rukoile	Hahmollasi on kontrolloimaton taipumus ampua piitkiä sarjoja. Taistelutilanteessa hänen lippaansa tyhjenee/puolittuu heitolla ..8 ja ..9. Hän ei myöskään kykene ampumaan lyhyitä sarjoja.
682	688	Ruma	Muuta VET kuin se olisi vähätelty, ts. jaa 2:lla. Jos hahmosi yrittää käyttää jotain taitoa jossa vetovoimasta olisi hyötyä (vaikkapa kommunikointi) hänen kohdelukunsa on yhtä korkeampi.
689	692	Ruokahaluton	Hahmosi ei tunne tarvetta syödä, tai jos tuntee niin hän ei halua syödä. Hahmosi voi heikentyä sekä fyysisesti että psyykkisesti ja lopulta saattaa käydä niin, ettei hän enää kykene taistelutoimintaan. Joka kuukausi hahmosi joutuu heittämään Kuntoheiton, jotta hänen kuntosaa ei vähentyisi yhdellä ja Raaminsa yhdellä. Ruokahaluttomuus on lievä stressireaktio.
693	694	Saarnaaja	Hahmollasi on tapana pitää liian pitkiä ja liian tunteikkaita puheita jonkin asian puolesta. Särämä +4d6, oikeudenmukainen +3d6. Samaa mieltä olevien kuulijoiden vakuuttamisessa hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi, muiden yhtä suurempi.
695	697	Sadisti	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
698	699	Sairaalloinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
700	701	Sairas	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Hahmollasi on pysyvä sairaus. Esim. Astma, syöpä, yliherkkyys, tinnitus jne.
702	703	Salaisuus	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
704	707	Seksihullu	Hahmollasi on tapana kertoa loputtomia tarinoita kymmenistä naisista joiden kanssa on ollut (tai väittää olleensa) vällyjen välissä. Näitä tarinoita kukaan ei jaksaa kuunnella pitkän päälle. Reaktioheittojen kohdeluku on kahta korkeampi.
708	713	Sietämätön	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
714	717	Silmäpuoli	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
718	723	Silmätikku	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
724	729	Sisukas	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
730	734	Sovinisti	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
735	740	Suulas	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
741	745	Suuntavaistoton	Suunnistus ei ole hahmosi parhaita puolia. Hänellä on taipumus eksyä heti, kun joutuu vaikkapa metsään. Suunnistukseen ja paikannukseen liittyvien heittojen (esim. suunnistus tai tulenjohto) kohdeluku on kaksi korkeampi.
746	750	Suuruudenhullu	Hahmollasi on megalomaaninen päähänpintymä, jonka kohteena on raha, valta, nerokkuus tai kaikkivaltius. Hän on vakuuttunut siitä, että hänen kohtalonaan on tulla rikkaaksi, saada paljon valtaa (intensiivisyydestä riippuen saada ylennyksiä, johtaa suuria joukkoja kuten kokonaisia armeijoita, tulla kuvernööriksi, ministeriksi tai presidentiksi), keksiä jotain todella hienoa (ikiliikkuja, parannuskeino syöpään, aikakone) tai (intensiivisyyden ollessa 85+) hän voi tuntea olevansa lähes puolijumala tai enkelin kaltainen täydellinen johtaja. Hänen projekteistaan ja johtamistaan tehtävistä tulee helposti ylisuuria ja/tai täysin väärin mitoitettuja käytettäviin resursseihin nähden, mutta kun ne epäonnistuvat hän saa niistä vain puolet normaalista traumamäärästä. MT +1. Käyttäessään taitoja, jotka tuovat hahmollesi rahaa, tai perustuvat hahmosi valtaan tai nerokkuuteen tai tukevat niitä, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Onneksi Merijalkaväki pitää hahmoasi vähän liikoja itsestään uskovana, Ylennykset -10. Varomaton +1d6, Luottavainen +1d6, Lankeava +3d6, Itsekäs +8d6.
751	754	Suurieläinen	Hahmollasi on taipumus olla mahtailava, tärkeilevä, mahtipontinen, suurellinen ja turhantärkeä. Hän yrittää tehdä itsestään tärkeämmän kuin onkaan ja esittää aikaansaannoksensa suurempina ja parempina kuin ne itse asiassa ovat. Viittoessaan alaisiaan etenemään hän on eepisisessä asennossa jalka kiven päällä, haavoituessaan äärimmäisen lievästi hän kaatuu hidastetun dramaattisesti kädet levitettyinä kuin Platoon-elokuvassa ainakin. Käyttäessään taitoja, joissa suurieläisyydestä on hyötyä (esim. kuulustelu, johtaminen), hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä pienempi, Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Ylennykset +5 ja mitalit +5, sillä hahmosi osaa markkinoida saavutuksiaan. Särämä +4d6, Epärehellinen +4d6, Mielivaltainen +3d6, Lankeava +3d6, Itsekäs +4d6.
755	758	Suvaitsematon	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
759	763	Syrjäytynyt	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Syrjäytyminen voi olla vakava taistelustressireaktio.
764	766	Syyläinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
767	769	Syylästävä	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
770	776	Säikky	Säikkyminen on vakava taistelustressi-ilmiö. Hahmosi pelästyy/säikähtää helposti ja myös sellaisissa tilanteissa, joissa se on turhaa. ITS -20, Kriittinen etäisyys +2.
777	783	Taikauskoinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
784	790	Tavallinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
791	794	Teeskentelijä	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
795	798	Teknofobi	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
799	802	Tuhlaaja	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)

803	809	Tylsä	Hahmosi ei ole hyvää seuraa, eikä hänellä tunnu olevan mitään erityistä tai kiinnostavaa sanottavaa. "On ilmoja pidellyt..." "Veljeni Joe aloitti juuri työt sementtintentaassa" Hän kykenee latistamaan melkein minkä tahansa tilaisuuden tunnelman latteuksillaan. Syystä tai toisesta hän ei kykene esittämään asioita siten, että kuulijat jaksaisivat olla hänen seurassaan, ja hänen kirjoittamansa raportit kuivattavat sateisenkin päivän. Hahmosi kommunikointitaitojen, kirjallisen ja kaikenlaisen taiteellisen tuotannon kohdeluku on aina kahta suurempi kuin muuten. Ensivaikutelma- ja Reaktioheittojen kohdeluku on kahta suurempi. Juhlituksen kohdeluku on kolme suurempi kuin muutoin.
810	814	Uhkapelaaja	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) +4d6 Lankeava.
815	821	Uhkarohkea	tyhmänrohkeakin. Tilanteissa, joissa hän ottaa turhan riskin ja on vaarassa loukkaantua, hahmosi voi heittää Uhkarohkea-intensiivisyytensä ja lisätä puolet onnistumisista noppina taitoheittoonsa. Taistellessaan hän voi vähentää Puolustustaan jopa 1-10 pistettä ja lisätä vastaavan määrän osumatodennäköisyyteensä ALM plussina. MT+2. Varomaton +6d6. Lankeava +2d6.
822	826	Ujo	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
827	831	Uneksija	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
832	836	Uneton	Hahmosi voi viikoksi päästä kiinni. Taistelujen traumat vaivaavat häntä eikä hän saa levätyä. Joka viikko hänen on onnistuttava KUN/2 heitossa tai hänestä tulee Väsynyt. Jatkuva hereillä olo johtaa Väsymykseen ja Unettomuus on lievä taistelustressireaktio.
837	843	Uskovainen	Hahmollasi on vahva usko. MT+1. Reaktioheittojen kohdeluvut uskonnollisten (Uskovainen 60+) henkilöiden kanssa ovat kanssa ovat yhtä pienemmät, muiden yhtä suuremmat.
844	848	Vaihtuvat tunnetilat	Hahmosi tunnetilat vaihtuvat nopeasti suuresta ilosta suruun, vihaan ja takaisin. Heitä hahmollesi joka päivä aamu- ja iltapäivätuuli: 1 Asiallinen 2 Diplomaatti 3 Edistyksellinen 4 Ekstrovertti 5 Empaattinen 6 Itsevarma 7 Jääräpäinen 8 Kohtelias 9 Kovis 10 Optimisti 11 Tappelija 12 Tarmokas 13 Ystävällinen 14 Apaattinen 15 Brutaali 16 Hermoilija 17 Huumorintajuton 18 Impulsiivinen 19 Konservatiivinen 20 Loppu Moni tunnetiloista muuttaa hahmosi arvoja väliaikaisesti. Ole varovainen ja varmista että osaat palauttaa hahmosi lähtötilanteeseen kun hänen tunnetilansa kphtha taas vaihtuu.
849	854	Vallanhimoinen	Nopeasti vaihtuvat tunnetilat voivat olla vakava taistelustressireaktio.
855	861	Vanha	Hahmosi janoaa valtaa, ei siksi että haluaisi muuttaa huonolla tolalla olevia asioita parempaan ja siksi hakeutuisi asemaan jossa on valtaa, vaan vallan itsensä vuoksi. Vallanhaluinen johtaja voi olla, ilkeä, vainoava ja hyväksikäyttävä. Hahmosi saattaa nauttia alaiensa tuskasta ja kärsimyksistä, jolloin hän pyrkii tekemään heidän elämästään hankalaa. Hän ei välitä etiikasta tai moraalista, kun hän haluaa saada jotain suoritettua. Hän voi viedä kunnian jonkun toisen saavutuksista ja tai jopa yrittää sabotoida toisten saavutuksia. Hän voi myös käyttäytyä henkisesti tai fyysisesti loukkaavasti alaisiaan kohtaan. MT +1. Käyttäessään taitoja, jotka tuovat hahmollesi valtaa tai perustuvat hahmosi valtaan tai tukevat sitä, hahmosi kohdeluku on yhtä pienempi. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Onneksi Merijalkaväki pitää hahmoasi vähän liian innokkaana, Ylennykset -5. Särnä +2d6, Julma +2d6, Epärehellinen +3d6, Mielivaltainen +2d6, Varomaton +1d6, Lankeava +2d6, Itsekäs +6d6.
862	868	Vanne kiristää päätä	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Hahmostasi tuntuu siltä kuin vanne kiristäisi hänen päätänsä. Armeijan mielestä tämä on tosi huono juttu, ja hahmosi mahdollisuudet edetä sotilasurallaan ovat huonot. Yleneminen -10. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä korkeampi. Vanne kiristää päätä on voimakas taistelustressireaktio.
869	875	Vapaaehtoinen	Hahmollasi on pakottava tarve ilmoittautua vapaaehtoiseksi, suunnilleen mihin vain. Kiusaus ilmoittautua vapaaehtoiseksi voi vaatia hahmosi Varovainen-heiton tuloksen vertaamista Vapaaehtoinen-intensiivisyyshiton tuloksen kanssa, jotta hahmosi ei ilmoittautuisi vapaaehtoiseksi. Joko hahmollasi haluaa näyttää rohkeutensa muille ja siksi ilmoittautuu vaarallisiin hommiin. "Tuo tunneli pitäisi tutkia kyllä. Vapaaehtoisia?" Tai hahmosi yrittää päästä porukkaan mukaan ja ilmoittautuu tekemään kaikkia jokapäiväisiä juttuja. "Kuka hakee vettä? Kuka kantaa nämä loput kamat?"

876	878	Vapina ennen taistelua	Hahmosi hermoilee. Jännittävässä tilanteessa ennen toimintaa hänen kätensä tai mahdollisesti muut raajansa tärisyvät hallitsemattomasti. Lataaminen ja esimerkiksi kranaatin valmisteleminen on vaikeaa ja hidasta. Onnistuneella Itsehillintä-heitolla hahmosi kykenee peittämään tärinän. Hahmosi alaiset saattavat ajatella, että tärinä on merkki pelosta. Tilanteesta riippuen hahmosi reaktioheiton kohdeluku voi olla yhtä korkeampi, tai alaisten taistelumoraali voi kärsiä jo ennen taistelua. Vapina ennen taistelua on voimakas taistelustressi-ilmio. MT -2. Johtajuus -4. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluvut ovat kahta suuremmat kun vapina on päällä. Alaiset heittävät ITS-heiton, epäonnistujat saavat kaksi pistettä Moraalivahinkoa.
879	881	Vapina taistelussa	Vapina taistelun aikana kun vastustaja osuu Kriittisen etäisyyden sisäpuolelle on normaali reaktio vaaratilanteeseen. Johtajuus -1. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluvut ovat yhtä suuremmat kun vapina on päällä.
882	884	Vapina taistelun jälkeen	Hahmosi hermoilee. Jännittävän toiminnan jälkeen toimintaa hänen kätensä tai mahdollisesti muut raajansa tärisyvät hallitsemattomasti. Lataaminen ja esimerkiksi kranaatin valmisteleminen on vaikeaa ja hidasta. Onnistuneella Itsehillintä-heitolla hahmosi kykenee peittämään tärinän. Hahmosi alaiset saattavat ajatella, että tärinä on merkki pelosta. Tilanteesta riippuen hahmosi reaktioheiton kohdeluku voi olla yhtä korkeampi, tai alaisten taistelumoraali voi kärsiä jo ennen taistelua. Vapina taistelun jälkeen on lievä taistelustressi-ilmio. MT -1. Johtajuus -1. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluvut ovat kahta suuremmat kun vapina on päällä. Alaiset heittävät ITS-heiton, epäonnistujat saavat yhden pisteen Moraalivahinkoa.
885	887	Vapina ilman syytä	Hahmosi hermoilee. Ihan milloin tahansa hänen kätensä tai mahdollisesti muut raajansa tärisyvät hallitsemattomasti. Lataaminen ja esimerkiksi kranaatin valmisteleminen on vaikeaa ja hidasta. Onnistuneella Itsehillintä-heitolla hahmosi kykenee peittämään tärinän. Hahmosi alaiset saattavat ajatella, että tärinä on merkki pelosta. Tilanteesta riippuen hahmosi reaktioheiton kohdeluku voi olla yhtä korkeampi, tai alaisten taistelumoraali voi kärsiä jo ennen taistelua. Tärinä ilman syytä on voimakas taistelustressi-ilmio. MT -2. Johtajuus -4. Ensivaikutelma- ja Reaktioheitojen kohdeluvut ovat kahta suuremmat kun vapina on päällä. Alaiset heittävät ITS-heiton, epäonnistujat saavat kaksi pistettä Moraalivahinkoa.
888	895	Vasenkätinen	Hahmosi on vasenkätinen. Valitettavasti kaikki aseet ja laitteet on tehty oikeakätisille. Aseiden lataaminen kestää 25% kauemmin kuin oikeakätisiltä. Lähitaistelussa hahmosi saa ylimääräisen nopan siitä, etteivät vastustajat osaa puolustaa vasenkätistä vastaan.
896	901	Vastarannankiiski	Hahmosi on kaikissa asioissa periaatteenkin vuoksi vastaanpaneva, hieman hankala kaveri. Vastustaessaan jotain ehdotusta ("Kannapas tätä ammusvyötä"), käskyä ("Mene siivoamaan käymälät") tai vaatimusta ("Antautukaa!"), hahmosi kohdeluku on kaksi pienempi.
902	906	Vatsakipu	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Vatsakivut voivat olla lievä taistelustressi-ilmio.
907	909	Velkaantunut	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
910	916	Verenhimoinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
917	920	Vieraan maan kansalainen	Merijalkaväessä voi palvella, vaikkei olisikaan Yhdysvaltain kansalainen. Päätä kansallisuus itse, ja varmista pelinjohtajalta että se on ok. Vieraan maan kansalainen ei etene yhtä nopeasti urallaan (Ylennykset -10), eikä voi saada kaikkia mitaleita. Vieraan maan kansalaisesta ei voi tulla upseeria.
921	922	Vihollinen	Hahmollasi on vaikutusvaltainen häntä vihaava henkilö merijalkaväessä, armeijassa, ARVN:ssä tai jossain muualla. Tämä henkilö pyrkii vahingoittamaan hahmosi etenemistä urallaan. Sovi asia pelinjohtajan kanssa.
923	926	Viidakkomätä	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Hahmollasi on paha viidakkomätä. Hänen nivusensa ja jalkansa hiertävät verille.
927	930	Väsynyt	Hahmosi on hidas reagoimaan ja hänellä on ongelmia keskittyä ja asettaa asioita tärkeysjärjestykseen. Rutiinitehtävien työn alle saaminen on usein vaikeaa ja hän kiinnittää aivan liikaa huomiota irrelevantteihin pikkuasioihin. Hän saattaa muuttua passiiviseksi ja vaellella päämäärättömästi. Ryytynyt +4d6. Väsymys on lievä taistelustressi-ilmio.
931	937	Vähemmistön jäsen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta) Hahmosi kuuluu sosiaaliseen tai uskonnolliseen vähemmistöön.
938	941	Välinpitämätön	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
942	944	Värisokea	Hahmollasi on vaikeuksia erottaa värejä toisistaan. Tämä haittaa estää pääsyn tiedustelutarikka-ampujakouluun.
945	947	Yhteiskunnallinen asema	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
948	953	Yksinkertainen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
954	959	Yksinäinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
960	963	Yliempaattinen	(kuvaus ei valmis, kysy pelinjohtajalta)
964	968	Ylimielinen	MT+3. Itsekäs +6d6, Mielivaltainen +3d6. Varomaton +4d6. Hahmosi tuntee voimakasta yliveritaisuuden tunnetta muita kohtaan "Vihollisiahan on vain kaksi, peittoon ne helposti!" "Ei ne osu kuitenkaan, ne on vinosilmia!" Ylimielinen-intensiteettiheiton tulosta verrataan pelaajan valitsemaan toiseen heittotulokseen (esim. Varovainen tai Pidättyväinen), jos Ylimielinen-heiton tulos on parempi niin hän tekee jotain potentiaalisesti typerää.
969	972	Yllytyshullu	Hahmosi haluaa kuulua porukkaan ja niinpä hänet voidaan yllyttämällä saada toimimaan tahtoaan vastaan: "Hyppää hyppää, ei se ole kuin kolmen metrin pudotus!" "Lähde meidän kanssa puntikselle!" "Et uskalla vittuilla kersantille!" Yllytyshullu-intensiteettiheiton tulosta verrataan pelaajan valitsemaan toiseen heittotulokseen (esim. Varovainen tai Pidättyväinen), jos Yllytyshullu-heiton tulos on parempi niin hän tekee jotain potentiaalisesti typerää. VII -3. Varomaton +4d6, Luottavainen +6d6, Lankeava +3d6, Antelias +3d6.
973	977	Ylpeä	Hahmosi on ylpeä saavutuksistaan, omasta arvostaan, suvustaan... Näitä korostavien taito yms. heittojen kohdeluku on yhtä pienempi. Reaktioheitojen kohdeluku on yhtä suurempi. Itsekäs +5d6. MT +1. TAH +1. Särmä +2d6.

978	982	Äkkipikainen	Hahmosi kiivastuu helposti, ottaen käyttöön väkivaltaiset keinot lievittääkseen omaa harmistumistaan. MT+1. Varomaton +4d6, Kostonhimoinen +4d6, Mielivaltainen +4d6, Lankeava +3d6.
983	985	Änkyttäjä	Hahmosi änkyttää. Puhutun ilmaisen kohdeluku on yhtä suurempi. Johtajuus-3. Ylennykset -5. Mitalit -5. Änkytys voi olla vakava taistelustressi-ilmio.
986	988	Ääliö	Hahmosi toimii välillä käsittämättömän typerästi. ÄLY puolitetaan. Ääliö-intensiteettiheiton tulosta verrataan taitoheiton tulokseen, jos Ääliö-heiton tulos on parempi niin hän tekee jotain typerää. Reaktioheittojen kohdeluku on yhtä suurempi. Johtajuus -8. Esimerkki: "Kummin päin tämä Claymore nyt sitten piti asentaa?"
989	991	Öykkäri	Hahmosi on äänekkäs, huonotapainen henkilö joka tykkää olla esillä ja ensimmäisenä. Hän on aina oikeassa, ainakin omasta mielestään ja turvautuu herkästi vaikka väkivaltaan itsekkäiden tarkoituksiensa saavuttamiseksi, erityisesti alkoholin vaikutuksen alaisena. Hänen kykynsä oman toiminnan kriittiseen arviointiin on hyvin vajaavainen, jos sitä on ollenkaan. Särmä +2d6, Varomaton +4d6, Epäileväinen +1d6, Mielivaltainen +3d6, Itsekäs +6d6. Äänekkäiden, huonotapaisten, hahmoa itseään korostavien ja esille panevien heittojen kohdeluku on yhtä pienempi. Ensivaikutelmaheittojen kohdeluku on yhtä, ja Reaktioheittojen kahta suurempi.
992	1000	(Heitä kaksi Haittaa)	