

HOLLOW EARTH EXPEDITION

Création de Personnage V1.2

Par Khomenor !

Etape 1 : Les archétypes

Choisissez un archétype qui représentera le rôle de votre personnage et qui servira de guide durant la sa création (Hex p. 38 – Livret p. 3) :

- **Aventurier** (Casse-cou, Pilote aguerri, Contrebandier...)
- **Célébrité** (Starlette d'Hollywood, Réalisateur de film, Scénariste...)
- **Chasseur** (Chasseur de gros gibier, Guide indigène, Pisteur...)
- **Criminel** (Faussaire, Innocent en cavale, Gangster...)
- **Espion** (Agent double, Femme fatale, Saboteur...)
- **Erudit** (Anthropologue culturel, Historien célèbre ou spécialiste des langues mortes...)
- **Explorateur** (Cartographe, Meneur sans peur, Héros national...)
- **Financier** (Magnat excentrique, Banquier, Producteur de films...)
- **Homme d'équipage** (Aéronaute, matelot, sous-marinier...)
- **Ingénieur** (Forgeron, Ingénieurs des ponts et chaussées, Mécanicien automobile...)
- **Journaliste** (Biographe, Journaliste d'enquête, Photographe...)
- **Médecin** (Médecin de brousse, Chirurgien naval, Vétérinaire...)
- **Missionnaire** (Evangéliste, Prêtre jésuite, Théologien...)
- **Occultiste** (Diseur de bonne aventure, Enquêteur de l'occulte, Spiritualiste...)
- **Scientifique** (Savant fou, Naturaliste, Théoricien en science physique...)
- **Soldat** (Agent du gouvernement, Ancien Marine, Soldat sans formation...)
- **Survivant** (Exilé, Réfugié politique, Voyageur perdu...)

Etape 2 : Les motivations

Choisir une motivation, elle représente le but directeur de votre personnage et lui donne une raison de participer au jeu (p. 41 – Livret P. 1):

- **Amour** (Célébrités, Explorateurs, Journalistes)
- **Cupidité** (Aventuriers, Criminels, Financiers)
- **Foi** (Erudits, Missionnaires, Occultistes)
- **Fuite** (Aventuriers, Criminels, Survivants)
- **Gloire** (Célébrités, Explorateurs, Journaliste)
- **Pouvoir** (Espions, Financiers, Occultistes, Scientifiques)
- **Mystère** (Espions, Missionnaires, Occultistes)
- **Revanche** (Chasseurs, Scientifiques, Survivants)
- **Survie** (Médecins, Chasseurs, Survivants)
- **Vérité** (Erudits, Espions, Journalistes, Scientifiques)

Etape 3 : Les attributs primaires

15 Points à dépenser, Vous devez attribuer au moins 1 point, mais pas plus de 5 points, à chacun des six attributs (p. 43):

Corps Charisme Dextérité Intelligence Force Volonté

Etape 4 : Les attributs secondaires

Vos niveaux d'Attributs secondaires sont calculés en fonction de vos Attributs primaires (p. 45):

Taille = 0 (humain moyen)

Déplacement = Force + Dextérité

Perception = Intelligence + Volonté

Défense = Corps + Dextérité – Taille

Etourdissement = Corps

Santé = Corps + Volonté + Taille

Initiative = Dextérité + Intelligence

Etape 5 : Les compétences

Vous avez **15 points** de Compétences pour acquérir des degrés de compétence, à raison d'1 point par degré.

Vous pouvez acheter jusqu'à 5 degrés pour une compétence donnée. Les compétences spécialisées coûtent ½ point chacune et nécessitent au moins un degré de compétence pour acquérir une spécialisation. La spécialisation ajoute un bonus +1 quand elle s'applique (p. 47)

Compétence	Attribut primaire (base)	Spécialisations et Disciplines
Acrobaties	Dextérité	Chutes. Contorsions. Equilibre, Jonglerie, Pirouettes
Armes à feu	Dextérité	Anciennes. Fusils. Fusils à pompe, Mitraillettes. Pistolets
Armes de Irait,	Dextérité	Arbalètes. Arcs. Filets. Frondes. Sarbacanes
Arnaque	Charisme	Baratin. Bluff. Duperie. Mensonges. Séduction
Art *	Intelligence	Écriture. Musique, Peinture. Photographie. Sculpture
Artillerie	Intelligence	Bombes. Canons. Mitrailleuses, Roquettes. Tirs d'artillerie
Bagarre	Force	Coups bas. Coups de pied. Coups de poing. Lutte. Projections
Bureaucratie	Intelligence	Affaires. Gouvernementale. Juridique. Militaire. Scolaire
Conduite	Dextérité	Bus. Camion. Moto. Tank. Voiture
Débrouillardise	Charisme	Beuverie. Marchandage. Marché noir. Récupération. Rumeurs
Démolition	Intelligence	Artisanal. Désamorçage. Dynamite. Incendiaire. Poudre à canon
Diplomatie	Charisme	Commandement. Étiquette. Négociations. Persuasion. Politique
Discretion	Dextérité	Camouflage. Déguisements. Filature. Se cacher. Se faufiler
Dressage	Charisme	Chats. Chevaux. Chiens. Oiseaux. Reptiles
Empathie	Intelligence	Émotions. Intuition. Langage corporel. Mensonges. Objectifs
Équitation	Dextérité	Chameau. Cheval. Eléphant, Mule, Taureau
Érudition	Intelligence	Droit. Histoire. Littérature. Philosophie, Religion
Interprétation	Charisme	Chant, Danse. Discours. Instrument de musique. Théâtre
Intimidation	Charisme	Interrogatoire. Menaces. Ordres. Regard menaçant. Torture
Investigation	Intelligence	Crimes. Énigmes. Fouilles. Interrogatoire. Recherches
Jeu	Intelligence	Blackjack, Craps, Poker. Roulette. Tricherie
Linguistique	Intelligence	Codes. Déchiffrage. Langue des signes. Lecture sur les lèvres. Traduction
Médecine	Intelligence	Chirurgie. Diagnostics. Maladies. Médecine vétérinaire. Premiers soins
Mêlée	Force	Couteaux. Épées. Gourdins. Haches. Lances
Métier*	Intelligence	Apothicaire. Charpentier. Chimiste. Électronicien. Mécanicien
Pilotage *	Dextérité	Aérostat. Avion. Foreuse. Navire. Sous-marin
Sciences *	Intelligence	Biologie. Chimie, Ingénierie. Géologie. Physique
Sports	Force	Course. Escalade. Natation. Lancer. Saut
Survie	Intelligence	Abris. Chasse. Cueillette, Orientation. Pistage
Vol	Dextérité	Crochetage. Perçage de coffres. Prestidigitation. Sécurité. Vol à la tire

* *Compétences à discipline*

Calculez la moyenne suivant le niveau :

Niveau	Moyenne	Niveau	Moyenne	Niveau	Moyenne
0	0	4	2	8	4
1	0+	5	2+	9	4+
2	1	6	3	10	5
3	1+	7	3+	11	5+

Etape 6 : Les talents et ressources

Choisissez un Talent ou une ressource. Les talents représentent une compétence particulière de votre personnage alors que les Ressources jaugent le pouvoir, la richesse et l'influence du personnage. Les talents ne sont jamais perdus mais les Ressources peuvent s'accroître ou décroître au cours du jeu (p. 59)

Talent	Condition	Avantage
Affinité avec les animaux	-	Bonus de Charisme +1 face aux animaux
Agilité *	-	Niveau de Dextérité +1
Ambidextre	Dextérité 3	Réduit la pénalité liée aux attaques avec deux armes
Ange gardien	Intelligence 3	Procure un bonus de Défense aux alliés
Aptitude au combat	Intelligence 3	Intervient les dés d'attaque et de défense
Attaque audacieuse	Charisme 3	Recours au Charisme avec une Compétence de combat particulière
Attaque calculée	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence avec une Compétence de combat particulière
Talent	Condition	Avantage

Attaque concentrée	Volonté 3	Permet d'utiliser la Volonté avec une Compétence de combat spécifique
Attaque en finesse	Dextérité 3	Permet d'utiliser la Dextérité avec une Compétence de combat spécifique
Attaque en déplacement	Dextérité 3	Permet de bouger et d'attaquer simultanément
Attaque puissante	Force 3	Permet d'utiliser la Force avec une Compétence de combat spécifique
Attaque robuste	Corps 3	Permet d'utiliser le Corps avec une Compétence de combat spécifique
Blocage	Bagarre 4	Fait des blocages en actions réflexes
Captivant	Interprétation 4	Hypnotise temporairement une cible
Chanceux	-	Bonus de .2 à n'importe quel test. Une fois par session de jeu
Charismatique*	-	Charisme +1
Combat en aveugle	-	Pénalité réduite en cas de visibilité limitée
Compétence accrue	-	Niveau de Compétence +2 dans une Compétence spécifique
Compétence de combat	Compétence 4	+2 en Défense avec une Compétence spécifique hors combat
Coriace *	-	Corps .1
Coup assommant	Bagarre 4	Permet de faire reculer l'adversaire
Coup contondant	Mêlée 4	Cause des dommages non létaux avec une arme létale
Coup mortel	Bagarre 4	Cause des dommages létaux avec des attaques de Bagarre
Coureur	•	Vitesse de course accrue
Défense audacieuse	Charisme 3	Recours au Charisme pour le niveau de Défense
Défense calculée	Intelligence 3	Recours à l'Intelligence pour le niveau de Défense
Défense concentrée	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau de Défense
Défense puissante	Force 3	Recours à la Force pour le niveau de Défense
Défense totale	Dextérité 3	Défense améliorée
Défense vigoureuse	Dextérité 3	Pénalités réduites contre des attaques multiples
Dur à cuire	-	Améliore le Seuil mortel
Grimpeur.	-	Vitesse d'escalade accrue
Esquive	Sports 4	Esquive en action réflexe
Excellente mémoire*	-	N'oublie jamais rien
Fort*	-	Force +1
Gâchette rapide	-	Dégaine son arme en action réflexe
Géant*	-	Taille +1
Guérison rapide*	Corps 3	Double la vitesse de guérison normale
Guérisseur	Médecine 4	Améliore les capacités de guérison
Horloge interne	-	Sait toujours l'heure
Intelligent*	-	Intelligence +1
Mâchoire d'acier	-	Étourdissement +1
Maîtrise d'une compétence	Intelligence 3	Expertise générale dans une Discipline
Mise au tapis	Bagarre 4	Facilite les mises au tapis
Mitrailage	Armes à feu 4	Améliore le mitrailage
Motivant	Diplomatie 4	Procure un bonus de Compétence eux alliés
Nageur	-	Distance parcourue en nageant améliorée
Parade	Mêlée 4	Fait une parade en action réflexe
Précision	-	Pénalités de tir moins élevées
Provocateur	Arnaque 4	Provoque temporairement des adversaires
Rapide	-	Déplacement +2
Rebond	-	Se relève en action réflexe
Rechargement instantané	-	Recharge une arme en action réflexe
Réflexes rapides	-	Initiative +2
Résistance accrue à la douleur	-	Réduit les pénalités liées aux blessures
Robuste	-	Santé +2
Saut	-	Améliore les distances de saut
Séduisant	-	Bonus de Charisme +2 face aux personnes
Sens aiguisés*	-	Perception +4 pour un sens spécifique
Sens de l'orientation	-	Sait toujours la direction
Sensibilité psychique*	-	Sensibilité aux phénomènes psychiques
Sixième sens	-	Réduit les pénalités liées à l'effet de surprise
Terrifiant	Intimidation 4	Effraie temporairement des adversaires
Têtu	Volonté 3	Recours à la Volonté pour le niveau d'Étourdissement
Tir à longue portée	-	Double la portée de l'arme
Tir automatique	Armes à feu 4	Attaque eu tir automatique améliorée
Tir rapide	Dextérité 3	Réduit les pénalités pour des tirs multiples
Vif	Dextérité 3	Pénalité réduite pour les attaques multiples
Vigilance	-	Perception +2
Volonté de fer*	-	Volonté +1

* Ces talents ne sont disponibles que lors de la création du personnage

Les talents uniques sont indiqués en italique et gras

Ressource	Description
Alliés	Des amis proches ou des membres de la famille à appeler en cas de besoin
Artefact	Objet puissant et unique en possession de votre personnage
Contacts	Réseau d'associés qui peuvent être appelés pour obtenir des objets ou des informations
Compagnons	Amis fidèles ou serviteurs qui accompagnent votre personnage
Rang	Rang et appartenance à une organisation secrète ou exclusive
Mentor	Mécène, professeur ou protecteur influent qui veille sur votre personnage
Notoriété	Réputation, notoriété et influence liées à la popularité de votre personnage
Refuge	Maison sûre et confortable, retraite privée ou laboratoire secret
Richesses	Revenus et biens, plus les montants disponibles pour des investissements
Statut	Statut social et revenus liés à la profession de votre personnage ou résultant d'un héritage

Etape 7 : Les défauts

Choisissez un défaut (optionnel). Si votre personnage est blessé ou que son défaut le limite au cours du jeu, il gagne des points de style qui pourront être dépensés plus tard sous forme de dés bonus lors d'un test. Lors de la création le choix d'un défaut offre un point de style pour commencer (p. 76)

Défauts	Description
Défauts physiques	
Aveugle	Échoue systématiquement aux tests de vue
Borgne	N'a qu'un œil et a une mauvaise perception de la profondeur
Dur d'oreille	Entend mal et peut mal comprendre ce qu'on lui dit
Manchot	N'a qu'un bras et peut avoir des difficultés à faire certaines choses
Mourant	A une maladie incurable et pourrait mourir prochainement
Muet	Ne peut pas parler et doit écrire ou faire des gestes à la place
Myope	Voit mal et à de la difficulté à identifier les objets
Nain	N'est pas aussi grand ou aussi fort que les autres
Pied bot	A une jambe boiteuse ou un pied bot et se déplace plus lentement
Sourd	Échoue systématiquement aux tests d'ouïe
Défauts mentaux	
Amateur de grands frissons	Dépendance à l'adrénaline, se met inutilement en danger
Amnésique	A perdu la mémoire et a des réminiscences
Arrogant	Téméraire au point de se créer des problèmes
Curieux	Retournera la moindre pierre dans sa quête de réponses
Dépendant	A une dépendance à une substance ou activité spécifique
Distract	Oublie des choses ou néglige des détails importants
Illettré	Dyslexique ou sans éducation. Ne sait ni lire ni écrire
Impulsif	Impatient et casse-cou au point de se créer des problèmes
Lâche	Craint les conflits et peut fuir les bagarres
Obsession	Compulsion à effectuer une activité particulière
Paranoïaques	Anxieux. Se méfie de tout le monde
Phobie	Effrayé d'une chose particulière qu'il évite
Défauts sociaux	
Borné	Refuse d'entendre quoi que ce soit une fois qu'il a décidé quelque chose
Cœur de pierre	Égoïste et insensible
Condescendant	Se pense meilleur que tout le monde
Défiguré	Laid et repoussant
Fanatisme	Agit selon ses croyances même si cela doit lui coûter la vie
Pacifiste	Opposé à la violence et à la guerre pour une raison quelconque
Préjugés	A des préjugés contre un groupe particulier
Recherché	Censé avoir commis un crime sérieux
Secret	A un secret embarrassant ou honteux
Superstitieux	Se donne du mal pour respecter ses croyances extraordinaires
Timide	N'aime pas les situations sociales et tente de les éviter
Problème d'élocution	A des problèmes d'élocution et pourrait être mal compris
Défauts divers	
Aimant à problèmes	Attire les problèmes sans les chercher
Malchanceux	Maudit ou malchanceux
Rétrograde	Non familier avec les technologies modernes

Etape 8 : L'expérience et les derniers ajustements

Le personnage commence le jeu avec une certaine expérience de la vie. 15 points d'expériences à dépenser.

Les points non consommés peuvent être conservés pour plus tard (p. 80)

Caractéristiques	Coût en points d'expérience
Attributs primaires	Nouveau degré x 5 points
Compétence	Nouveau degré x2 points
Compétence spécialisée	3 points
Talent	15 points
Ressources	15 points

Remplissez vos charges sur votre feuille de perso

Force	Charge légère	Charge moyenne	Charge lourde
1	0 – 5 kg	5 – 12 kg	12 – 25 kg
2	0 – 12 kg	12 – 25 kg	25 – 50 kg
3	0 – 25 kg	25 – 50 kg	50 – 125 kg
4	0 – 50 kg	50 – 125 kg	125 – 250 kg
5	0 – 125 kg	125 – 250 kg	250 – 375 kg

Puis remplissez votre tableau de déplacement

Déplacement	Combat (tour)	Natation (tour)	Escalade (tour)	Saut en longueur*	Saut en hauteur*
1	1,5 m	75 cm	75 cm	75 cm	30 cm
2	3 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	60 cm
3	4,5 m	1,5 m	1,5 m	1,5 m	1 m
4	6 m	3 m	3 m	3 m	1,2 m
5	7,5 m	3 m	3 m	3 m	1,5 m
6	9 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	1,8 m
7	10,5 m	4,5 m	4,5 m	4,5 m	2,1 m
8	12 m	6 m	6 m	6 m	2,5 m
9	13,5 m	6 m	6 m	6 m	2,8 m
10	15 m	7,5 m	7,5 m	7,5 m	3 m

* Si votre personnage ne bénéficie pas d'une course d'élan, ces distances sont diminuées de moitié.

Etape 9 : Les points de style

Calculez vos points de style, 1 point pour un défaut, écrire son background, ou, lui trouvé des accessoires ou un costume peut aussi rapporter des points de style à l'appréciation du MJ

Etape 10 : Les emplettes !

Armement.

Arme de mêlée	Dom.	For.	Vit.	Coût	Pds.	Munitions	Coût
Arme d'hast	4L	2	L	10 \$ +	5 kg	25 cartouches, calibre 20	1 \$
Baïonnette (fixe)	2L	2	M	2 \$	0,5 kg	25 balles, calibre 20	1 \$
Canif	0L	1	R	0,50 \$	-	25 cartouches, calibre 12	1 \$
Chaîne	1N*	2	M	1 \$	3 kg	25 balles, calibre 12	1 \$
Cimeterre	3L	2	M	10 \$ +	1,5 kg	25 cartouches, calibre 10	1,25 \$
Couperet	2L	2	M	1,25 \$	1 kg	25 balles, calibre 10	1,25 \$
Coutelas	3L	2	M	6 \$	2 kg	100 balles, calibre .22 long rifle	0,50 \$
Crosse de fusil	2N	2	M	-	-	100 balles, calibre .30-06	8 \$
Crosse de pistolet	1N	1	M	-	-	100 balles, calibre .32 ACP	5 \$
Dague	1L	1	R	1 \$	0,5 kg	100 balles, calibre .38	5 \$
Epée à deux mains	4L	3	L	20 \$ +	4 kg	100 balles, calibre .445	9 \$
Epée canne	2L	2	R	10 \$ +	1,5 kg	100 balles, calibre .45 ACP	9 \$
Epée courte	2L	2	M	4,50 \$	1 kg	100 balles, calibre 9mm Parabellum	6 \$
Epée longue	3L	2	M	15 \$ +	1,5 kg	20 flèches	2 \$
Gourdin	2N	2	M	-	1,5 kg	20 carreaux	4 \$
Gourdin à deux mains	3N	2	M	-	4 kg	1 fusée éclairante	0,50 \$
Hache	2L	2	M	1 \$	1,5 kg	25 balles pour arme à silex	3 \$
Hache à deux mains	3L	2	M	2 \$	2 kg		
Katana	3L	2	M	45 \$ +	1,5 kg		
Kukri	2L	2	M	6 \$ +	1,5 kg		
Lance	3L	2	M	-	4,5 kg		
Machette	2L	2	M	1,50 \$	1 kg		
Marteau	2N	2	M	1 \$	1 kg		

Arme de mêlée	Dom.	For.	Vit.	Coût	Pds.	Arme de tir	Dom.	For.	Por.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
---------------	------	------	------	------	------	-------------	------	------	------	------	------	------	------

Marteau à deux mains	3N	2	M	1,50 \$	3,5 kg	Arbalète	3L	2	32 m	½**	M	9 \$	3,5 kg
Matraque (grande)	2N	2	M	0,75 \$	0,7 kg	Arc long	3L	3	32 m	1**	M	12 \$ +	1,5 kg
Matraque (petite)	1N	1	R	0,25 \$	1,5 kg	Arc long	2L	2	16 m	1**	M	5 \$	1,5 kg
Pelle militaire	2N*	2	M	2,50 \$	1,5 kg	Bolas	*	1	8 m	1	M	-	1 kg
Pioche	3L	2	M	1,50 \$	3 kg	Boomerang	1N	1	8 m	1	M	0,75 \$	1 kg
Poing américain	1N*	1	R	1 \$	0,2 kg	Filet	*	2	3 m	1	L	5 \$	10 kg
Rapière	2L	2	R	12 \$	1,2 kg	Fouet	0N	1	3 m	1	M	2 \$	1 kg
Rasoir plat	0L	1	R	0,75 \$	-	Fronde	1N	1	16 m	1**	M	-	0,25 kg
Sabre	3L	2	M	15 \$	1,5 kg	Javeline	1L	2	8 m	1	M	0,50 \$	1 kg
Styilet et cran d'arrêt	1L	1	R	1 \$	0,2 kg	Sarbacane	0L	1	8 m	1**	M	0,75 \$	0,5 kg
Torche enflammée	1L*	2	M	0,10 \$	0,5 kg								

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales

** Les personnages ayant le Talent Rechargement Instantané double la cadence de tir de cette arme

Arme à feu archaïque	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Fusil à silex	3L	2	32 m	1 @	½**	M	20 \$ +	2,7 kg
Pistolet à silex	3L	2	16 m	1 @	½**	M	15 \$ +	0,7 kg
Tromblon	4L*	3	8 m	1 @	½**	M	40 \$ +	3 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales

** Les personnages ayant le Talent Rechargement instantané doublent la cadence de tir de cette arme.

Pistolets modernes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Calibre .22 semi-automatique	1L	1	16 m	6 (ch)	S	M	6 \$	0,2 kg
Calibre .32 automatique	2L	2	16 m	8 (ch)	S	M	15 \$	0,5 kg
Colt M1911	2L	3	16 m	7 (ch)	S	M	40 \$	1,5 kg
Colt Peacemaker	2L	3	16 m	6 (bar)	S	M	40 \$	1,5 kg
Derringer	2L	1	3 m	1 (c)	1	M	4 \$	0,5 kg
Double Derringer	2L	1	3 m	2 (c)	1	M	8 \$	0,5 kg
Luger P08	2L	2	16 m	8 (ch)	S	M	70 \$	1 kg
Mauser M1896	2L	2	16 m	10 (ch)	S	M	80 \$	1,5 kg
Revolver de poche	2L	2	16 m	6 (bar)	S	M	15 \$	0,5 kg
Smith & Wesson calibre .38 spécial	2L	2	16 m	6 (bar)	S	M	25 \$	1 kg
Walther PPK	2L	2	16 m	8 (ch)	S	M	40 \$	0,5 kg
Webley Mark 1	3L	3	16 m	6 (bar)	S	M	35 \$	1,5 kg

Armes modernes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Calibre 322 à culasse	2L	2	32 m	6 (c)	S	M	13 \$	3,7 kg
Calibre .33-06 à culasse	3L	2	32 m	5 (c)	S	M	75 \$	4,5 kg
Fusil à pompe, calibre 10	4L	3	8 m	5 (c)	S	M	60 \$	5 kg
Fusil à pompe, calibre 12	3L	2	8 m	5 (c)	S	M	40 \$	4 kg
Fusil à pompe, calibre 20	2L	2	8 m	5 (c)	S	M	35 \$	3 kg
Fusil à pompe, canon scié	4L	2	3 m	2 (c)	S	M	20 \$	2,5 kg
Fusil Buffalo	4L	3	32 m	1 (c)	½	M	100 \$	6 kg
Fusil Lee-Enfield .303	3L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,5 kg
Fusil Mauser	3L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,2 kg
Fusil Springfield M1903	3L	2	32 m	5 (ch)	S	M	50 \$	4,5 kg
Thompson M1921 SMG	2L	2	16 m	50 (cb)	A	M	100 \$	6 kg
Winchester M1894	3L	2	32 m	8 (c)	S	M	40 \$	3,5 kg

Armes lourdes	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Browning calibre .30 MG	3L	*	32 m	100 (b)	A	M	n/a	50 kg
Browning M2 calibre .50 MG	4L	*	83 m	100 (b)	A	L	n/a	64 kg
Fusil automatique Browning	3L	3	32 m	20 (ch)	A	A	n/a	9 kg
Mitrailleuse Gatling	4L	*	83 m	400 (ch)	A	L	n/a	250 kg

* Cette arme doit être montée sur un véhicule ou un trépied

Explosifs	Dom.	For.	Por.	Cap.	Cad.	Vit.	Coût	Pds.
Bâton de dynamite	4L*	2	3 m	n/a	1	M	1 \$	0,5 kg
Cocktail Molotov	2L*	2	3 m	n/a	1	M	n/a	0,5 kg
Grenade (lancé à la main)	4L*	2	3 m	n/a	1	M	n/a	0,5 kg
Lance-flammes	3L*	3	8 m	6 (c)	1	L	n/a	35 kg
Lance-grenades	4L*	2	16 m	n/a	1	M	n/a	1 kg
Pistolet de détresse	2L*	2	16 m	1 (c)	½	M	1 \$ +	1 kg

* Consultez la description de l'arme pour les règles spéciales

Vêtements et équipement

Armure	Déf.	For.	Dex.	Coût	Poids	Équipement professionnel	Coût	Poids
--------	------	------	------	------	-------	--------------------------	------	-------

Armure de plate	+4	3	-1	100 \$	5 kg	Appareil photo	4 \$	1 kg
Bouclier, bois	+1	2		10 \$	0,5 kg	Bobine de film pour caméra	10 \$	1 kg
Bouclier, métal	+2	3		25 \$	-	Caméra	100 \$	10 kg
Cotte de mailles	+2	2		50 \$	3 kg	Emetteur portatif	500 \$	50 kg
Cuir	+1	1		25 \$	7 kg	Kit de chirurgien	15 \$	1,5 kg

Vêtements	Coût	Poids
Combinaison de plongée, basique	12 \$	2 kg
Combinaison de plongée, sèche	75 \$	4 kg
Uniforme	10 \$	1 kg
Vêtements, arctiques	40 \$	5 kg
Vêtements, désert	20 \$	1 kg
Vêtements, explorateur	20 \$	1 kg
Vêtements, luxueux	50 \$ +	1 kg
Vêtements, moyens	10 \$	1 kg
Vêtements, ouvriers	7,50 \$	1 kg
Vêtements, pauvres	5 \$	1 kg

Équipement de survie	Coût	Poids
Bâche, 7 x 7 mètres	10 \$	2,5 kg
Boussole	2 \$	0,2 kg
Bougies (12)	0,25 \$	0,5 kg
Corde, 15 mètres	1,50 \$	2 kg
Couverture de survie	2 \$	0,5 kg
Crampons pour la glace	5 \$	1 kg
Fusée éclairante (1)	0,50 \$	0,2 kg
Gamelle	0,50 \$	0,2 kg
grappin	3 \$	1 kg
Imperméable	5 \$	1 kg
Jumelles	30 \$	1 kg
Kit de base personnel	1 \$	-
Kit de premiers soins	2,50 \$	0,5 kg
Lampe de poche	3 \$	0,5 kg
Lampe frontale (pour spéléologue)	6 \$	0,5 kg
Lanterne au carbure	0,50 \$	1 kg
Lit de camp portatif	6 \$	1,5 kg
Lunettes de ski	2 \$	-
Moustiquaire	2 \$	0,5 kg
Pitons d'escalade (6)	0,50 \$	0,5 kg
Rations de nourriture (par jour)	0,50 \$	0,5 kg
Sac à dos	5 \$	2 kg
Sac de couchage	4 \$	2,5 kg
Tapis de couchage	3 \$	-
Télescope rétractable	50 \$	0,5 kg
Tente, 1 personne	9 \$	2,5 kg
Tente, 2 personnes	12 \$	5 kg
Tente, 4 personnes	25 \$	10 kg

Kit de développement de photos	15 \$	1,5 kg
Pellicule 24 poses pour appareil photo	0,50 \$	-
Trépied pour caméra	8 \$	5 kg

Outils	Coût	Poids
Boîte à outils de mécanicien	15 \$	18 kg
Coupe-boulon	3,50 \$	2,5 kg
Coupe-fils	1,25 \$	-
Coupe verre	0,75 \$	-
Couteau suisse	1 \$	-
Kit de charpentier	10 \$	25 kg
Kit d'horloger	5 \$	0,5 kg
Kit de forgeron	100 \$	50 kg
Levier	2 \$	1 kg
Pelle	1,50 \$	2,5 kg
Pioche	1,50 \$	3 kg
Scie à main	2,50 \$	0,5 kg
Scie à métaux	0,75 \$	0,5 kg

Équipement divers	Coût	Poids
Briquet	0,35 \$	-
Cartouchière	1 \$	1 kg
Holster camouflé	4 \$	0,5 kg
Holster de ceinture	3 \$	1 kg
Kit de nettoyage d'arme	4 \$	0,2 kg
Lunette de visée	30 \$	-
Machine à écrire	35 \$	5 kg
Masque à gaz	15 \$	1 kg
Mèche, 3 mètres	2 \$	0,2 kg
Menottes	2,50 \$	-
Montre (au poignet ou gousset)	5 \$ +	-
Phonographe	50 \$	5 kg
Récepteur radio	50 \$	10 kg
Réveil	3 \$	0,2 kg
Valise	6 \$	2,5 kg