

Aide à la création de personnage

J. Darmont, 2026 – http://darmont.free.fr

1. Concept

Un paragraphe

Noms (D100)

1	Johnson	26	Nguyen	51	Mo	76	Sidney
2	Wei	27	Kit	52	Zain	77	Lockwood
3	O'Neil	28	Freddie	53	Bao	78	Indiana
4	Bridgers	29	Jones	54	Denaley	79	Rio
5	Tan	30	Hadel	55	Reed	80	Mel
6	Laurie	31	Frankie	56	Fontaine	81	Pat
7	Walker	32	Shelby	57	Martinez	82	Kennedy
8	Mallory	33	Sunny	58	Chi	83	Dian
9	Sandy	34	Avery	59	Ivory	84	Robyn
10	Baez	35	Dallas	60	Micah	85	Reyes
11	PJ	36	Duke	61	Cameron	86	Winters
12	Hawkins	37	Wang	62	Ripley	87	Wu
13	Quinn	38	Chen	63	Aran	88	Wyatt
14	Nicky	39	Jet	64	Parker	89	Ade
15	Wesley	40	Isakov	65	Anh	90	Hunter
16	Garcia	41	Li	66	Jules	91	Murphy
17	Yang	42	Rosenstock	67	Sacha	92	Sanchez
18	Caden	43	Singh	68	O'Connor	93	Dell
19	Red	44	Khan	69	Stirling	94	Paz
20	Harper	45	Charlie	70	Rivers	95	Faris
21	Rook	46	Presley	71	Tango	96	Rodriguez
22	Eli	47	Morgan	72	Geo	97	Jo
23	Taylor	48	Nat	73	Gabriel	98	Cooper
24	Deckard	49	Tyler	74	Bardot	99	Emerson
25	Cash	50	Kingsley	75	JD	100	Valentine

2. Stats & Jauges

Nerfs	**Niaque**	**Neurones**
Allouer à une stat à **+2**, une autre à **+1** et à la dernière à **+0**.		
Tripes		**Blues**
8 points (Nerfs, Niaque ou Neurones)		S'obtient avec un trouble
Gambit (talent)		**Trouble**
Gagne en jeu ou s'achète avec un trouble		1 trouble au départ

3. Gambits

A fighter, not a lover	*Personne ne vous arrive à la cheville en combat.*	p. 34
As du pilotage	*Personne ne vous surpasse à la barre d'un vaisseau.*	p. 34
La bandite	*Vous avez acquis une incroyable agilité.*	p. 34
La bête	*Vous êtes très intimidant.*	p. 34
La belle	*Vous êtes intensément attirante.*	p. 34
Universitaire	*Choisissez un domaine d'étude spécifique ou académique.*	p. 35
La capitaine	*Votre équipage vous fera toujours confiance à travers vents et marées.*	p. 35
Desperado	*Vous pouvez aller au-delà de vos limites quand la situation l'exige.*	p. 35
Devil's right hand	*Un flingue est autant une arme qu'une extension de votre volonté.*	p. 35
Ingénieure	*Vous êtres sans cesse de créer et d'inventer de nouvelles technologies.*	p. 36
Plus vite que son ombre	*Vous êtes la tireuse la plus rapide de la Périphérie.*	p. 36
Friends in low places	*Vous avez connu votre lot de combines.*	p. 36
Gambler	*Vous êtes un expert en détournement d'attention.*	p. 36
Bagou	*Vous avez la capacité de tisser des mensonges plus vrais que nature.*	p. 36
Grease-monkey	*Vous pouvez accomplir des tâches techniques que quasi-impossibles.*	p. 36
Déluge de coups	*Vous pouvez rouer de coups vos ennemis jusque ce qu'ils rendent grâce.*	p. 36
Heard it through the grapevine	*Vous connnaissez tout sur le monde.*	p. 37
Cœur en or	*Vous êtes célèbre pour votre honnêteté et vos bonnes intentions.*	p. 37
Le diable est dans les détails	*Vous remarquez tout un tas de petites choses.*	p. 37
C'est juste la base	*Vous êtres une magicienne de la mécanique.*	p. 37
Doigts de velours	*Vous connaissez les systèmes de cadenas, de serrures et autres pièges.*	p. 38
Chanceux	*La chance vous sourit.*	p. 38
Sniper	*Vous faites pencher la balance avec une seule balle.*	p. 38
Art martial	*Vous êtes entraîné·e au combat à mains nues.*	p. 38
Chirurgien	*Vous êtes un médecin compétent.*	p. 38
Intérim	*Vous avez une occupation hors de votre job de chasseur de primes.*	p. 38
Toujours prêt	*Vous avez tous les gadgets possibles.*	p. 39
The perfect lie	*Quand vous montez un bobard, on vous croit toujours.*	p. 39
Experte technique	*Les entrailles d'un vaisseau n'ont plus aucun secrets pour vous.*	p. 39
Poches sans fond	*Vos poches sont pleines à craquer.*	p. 39
True grit	*Vous avez vraiment de l'aplomb.*	p. 39
Inarrêtable	*Il faut plus que des balles, des couteaux et des bombes pour vous arrêter.*	p. 39
Bourlingueur	*Vous avez roulé votre bosse dans chaque spatioport de la Périphérie.*	p. 39
Bécane	*Vous avez une belle caisse.*	p. 39

4. Troubles

Un plat qui se mange froid	*Ils vous ont mis des bâtons dans les roues et ils vont le regretter.*	p. 40
Soif de sang	*Le meilleur moyen de mettre la fin à combat est plus de violence.*	p. 40
Brick in the wall	*Pas de drama. Pas de trauma. Comment vous êtes vous arrivé·e là ?*	p. 41
Bien cacher son jeu	*Vous avez obtenu une information extraordinairement dangereuse.*	p. 41
Le diable en bouteille	*Vous vous répétez que vous êtes hautement fonctionnel·le. Mais non.*	p. 42
Au nom de la cause sup.	*Vous avez des croyances qui ne sont pas celles des hors-la-loi stellaires.*	p. 42
Dedans jusqu'au cou	*Vous vous êtes accoquiné avec les mauvaises personnes.*	p. 43
Lost it all on the river	*Vous devez jouer avec les cartes qu'on vous a données.*	p. 43

En mal d'amour	*Vous aviez un·e amant·e, mais plus maintenant.*	p. 44
En cavale	*Vous avez énervé quelqu'un que vous n'auriez pas dû provoquer.*	p. 44
Blues de l'orbitale	*La réalité est impitoyable. Vous avez essuyé une belle défaite.*	p. 45
Papa was a rolling stone	*Vous vivez encore et toujours dans l'ombre de votre mère, père ou les 2.*	p. 45
Le sens de la fête	*Vous savez profiter. Ne laisser personne vous persuader du contraire.*	p. 46
Le mal de la planète	*Vous aviez une belle vie. Ça vous manque à en bouffer de l'intérieur.*	p. 46
The road not taken	*Quelque chose vous est passé sous le ne nez. Vous-y pensez toujours.*	p. 47
L'artiste en galère	*Vous êtes un·e artiste. Un jour, vous serez reconnu·e de toustes.*	p. 47
L'égo chevillé au corps	*Vous êtes le meilleur·e à quelque chose et vous le savez.*	p. 48
Serpent à sornettes	*Vous n'avez jamais trouvé un mot qui ne soit supplanté par un mensonge.*	p. 48
À l'ombre	*Vous avez passé du temps derrière les barreaux. Ça vous a changé.*	p. 49
Poule mouillée	*On vous dit lâche. Le pire, c'est que c'est vrai.*	p. 49

5. Équipement

Les PJ démarrent avec une arme de mêlée **ou** une arme à distance.

Armes à distance

1	Pistolet Derringer	Personnelle – dissimulable
2	Pistolet tranquillisant	Personnelle – étourdissante
3	Revolver à canon court	Personnelle – dissimulable
4	Pistolet automatique	Personnelle – tir rapide
5	Pistolet 9 mm	Personnelle – précise
6	Revolver à simple action	Personnelle – intimidante
7	Fusil à canon scié	Personnelle – shrapnel, bruyante
8	Pistolet mitrailleur – PM	Personnelle – tir rapide
9	Canon à main	Militaire – perforante, bruyante
10	Fusil de précision	Militaire – portée longue, munitions limitées
11	Fusil d'assaut	Militaire – tir rapide, bruyante
12	Fusil calibre 12	Militaire – intimidante, bruyante
13	Fusil anti-matériel	Militaire – perforante, portée longue, munitions limitées, lourde
14	Fusil de chasse automatique	Militaire – performante, bruyante
15	Fusil de chasse à double canon	Personnelle – shrapnel
16	Lance-grenade	Militaire – explosive
17	Lance-missile antiaérien	Militaire – explosive, lourde, bruyante, munitions limitées
18	Lance-roquette	Militaire – intimidante, explosive, lourde, bruyante, mun., lim.
19	Lasso	Improvisée – précise, entravante
20	Mitraillette	Personnelle – tir rapide
21	Mitrailleuse	Militaire – tir rapide, lourde
22	Pistolet lourd	Militaire – perforante, bruyante
23	Revolver	Militaire – intimidante, bruyante
24	Revolver à canon court	Personnelle – dissimulable
25	Tommy Gun	Militaire – tir rapide, bruyante
26	Winchester	Personnelle – portée longue

*NB : Toutes les **armes militaires** sont aussi **létales** et **dangereuses**.*

Armes de mêlée

1	Coup-de-poing américain	Improvisée – étourdissante
2	Couteau à cran d'arrêt	Improvisée – dissimulable
3	Batte de baseball	Improvisée – intimidante
4	Matraque	Mêlée – étourdissante
5	Clé à molette	Improvisée – étourdissante
6	Couteau de botte	Improvisée – dissimulable
7	Clé anglaise	Improvisée – étourdissante
8	Torche à plasma	Improvisée – perforante
9	Machette	Mêlée – intimidante
10	Couteau à simple tranchant	Mêlée – perforante
11	Taser	Mêlée – étourdissante
12	Bouclier antiémeute	Improvisée – défensive
13	Canne-épée	Mêlée – dissimulable
14	Épée	Martiale – défensive
15	Hache	Personnelle – perforante
16	Masse	Martiale – intimidante
17	Outil	Improvisée – étourdissante
18	Pistolet d'abatage	Personnelle – silencieuse
19	Tonfa	Martiale – défensive
20	Arme martiale	Perforante, dissimulable, létale, défensive, intimidante ou précise **et** voyante ou lourde

Inventaire

- Un objet dans chaque maintenant
- Deux objets dans un manteau, en bandoulière ou dans un sac
- Deux objets accrochés ou glissés à une ceinture
- Petits objets

Souvenirs

1	Baskets vintage
2	Jeton de 2 millions de crédits d'un casino désaffecté
3	Écusson d'un ancien équipage
4	Ancien dollar
5	Avis de recherche d'un·e ancien·e amant·e
6	Acte de propriété non réclamé
7	Un crédit de votre première prime
8	Photographie gardée dans votre portefeuille
9	Une compil sur une K7 audio
10	Briquet d'un·e vétéran·e de guerre
11	Bijou sentimental
12	Clés de votre premier vaisseau

13	Vielle veste préférée
14	Flasque de votre spiritueux préféré, qui n'est plus distillé
15	Puce électronique contenant des données secrètes d'une autorité
16	Tatouage d'appartenance à un gang
17	Animal de compagnie de votre choix
18	Carte postale d'un jardin botanique

6. Équipage

L'équipage commence avec autant d'équipements que le nombre des PJ.

Équipements d'équipage (cf. p. 5)

1	D6 combinaisons spatiales de mauvaise qualité	
2	Cargo-scanneur	Intégré
3	Biolocalisateur	
4	Module d'écoute	Intégré
5	Holopod de mauvaise qualité	
6	D3 charges perforantes	
7	Drone de récupération	Intégré
8	Androïde rudimentaire	Intégré
9	D3 combinaisons spatiales de qualité standard	
10	Scanner de vision nocturne	Intégré
11	D3 grenades EMP	
12	Scanneur judiciaire	Intégré
13	D3 fausses pièces d'identité de haute qualité	
14	Scanneur de fréquences	Intégré
15	Module Re-CEL	Intégré
16	D3+1 systèmes de communication	
17	D6 explosifs à détonation distanciée	
18	Scanneur planétaire	Intégré

7. Vaisseau

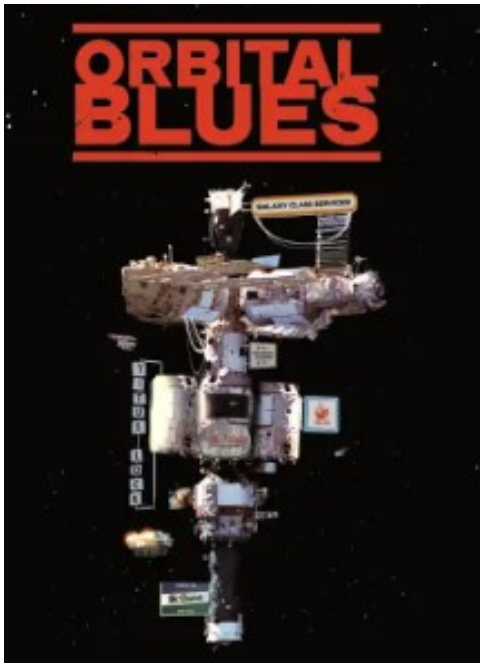
Propulsion	**Coque**	**Systèmes**
Allouer à une stat à **+2**, une autre à **+1** et à la dernière à **+0**.		
Taille **moyenne**		

	D6 – Commission précédente
1	Inconnue, archives effacées
2	Vaisseau de chasseur de primes
3	Casino flottant
4	Vaisseau de guerre
5	Ferrailleur de l'espace
6	Vaisseau officiel des autorités

	D6 – Origine de l'acquisition
1	Trouvé dans une décharge – qui jetterait ça
2	Obtenu par la force – durement acquis
3	Gagné sur un pari – un coup de bol
4	Retapé d'une casse – mais à quel point ?
5	Acheté aux enchères – aubaine ou regret ?
6	Volé – surveillez vos arrières

D6 – Châssis du vaisseau	
1	Décoré avec soin, la coqueluche du spatioport
2	Pitoyablement rafistolé, tombe en morceaux
3	Vintage, prisé des collectionneurs
4	Intimidant, ancien vaisseau de guerre
5	Des lignes pures, modèle dernier cri
6	Large, pesant, peu maniable – poids lourd

D6 – Dispositifs additionnels	
1	Infirmerie fonctionnelle, mal approvisionnée
2	IA de bord, manque d'empathie
3	Passerelle de cartographie galactique
4	Équipage d'androïdes, attaché au vaisseau
5	Holodeck, souvent défectueux
6	Réputation de prestige, précédente commission



Armement du vaisseau

1	Gatling	Personnelle – tir rapide
2	Canon laser minier	Improvisée – explosive
3	Canon laser à un impulsion	Personnelle – précise
4	Canons multiples	Militaire – perforante, lourde
5	Grappin d'intervention	Improvisée – entravante
6	Lance-missile	Militaire – explosive, munitions limitées
7	Bélier	Improvisée – étourdissante
8	Canon électromagnétique	Militaire – portée longue, lourde
9	Canon-harpon	Mêlée – entravante
10	Canon à impulsion	Militaire – étourdissante, bruyante
11	Crochets d'abordage	Mêlée – entravante
12	Grappin électromagnétique	Militaire – entravante, munitions limitées
13	Lance-missile antiaérien	Militaire – shrapnel, bruyante
14	Lance-torpille	Militaire – précise, munitions limitées
15	Laser d'intervention	Personnelle – dissimulable

Équipement du vaisseau (Qualité mauvaise, standard, haute – cf. p. 5 – intégré)

1	Androïdes	Varie	p. 100
2	Biolocalisateur	Illégal	p. 100
3	Bioscanneur	Légal	p. 101
4	Cargo-détecteur	Illégal	p. 101
5	Cargo-scanneur	Légal	p. 102
6	Charges perforantes	Légal	p. 102
7	Clé Peer-@	Illégal	p. 103
8	Combinaisons spatiales	Légal	p. 103

9	Cryptojeton	Illégal	p. 104
10	Cutter Carbone	Varie	p. 105
11	Drone de récupération	Légal	p. 105
12	Évaluateur marchand	Varie	p. 105
13	Explosifs à détonation distanciée	Illégal	p. 106
14	Faux moyen d'identification	Illégal	p. 107
15	Générateur de bouclier	Légal	p. 107
16	Grenades EMP	Illégal	p. 108
17	Holopod	Illégal	p. 108
18	Médikit	Légal	p. 109
19	Médipod	Illégal	p. 109
20	Module de communication	Légal	p. 110
21	Module d'écoute	Illégal	p. 110
22	Module Re-Cel	Illégal	p. 111
23	Moniteur galactique	Légal	p. 111
24	Pack de camouflage	Légal	p. 112
25	Puce Gam-Bit	Illégal	p. 112
26	Scan-détecteur	Illégal	p. 113
27	Scanneur de fréquences	Varie	p. 113
28	Scanneur à infrarouge	Légal	p. 114
29	Scanneur judiciaire	Légal	p. 114
30	Scanneur planétaire	Légal	p. 115
31	Scanneur de vision nocturne	Légal	p. 115

Noms de vaisseaux (D100)

1	Hound Dog	26	Peace Frog
2	Street Fighting Man	27	Band of Gold
3	Desperado	28	Murakami
4	Thunderbird	29	War Pig
5	Nautilus	30	Surfer Rosa
6	L.A. Woman	31	Ellison
7	21st Night of September	32	Sultan of Swing
8	Appetite for Destruction	33	Dirty Deeds
9	Rosalita	34	Seraph
10	Heart of Glass	35	Rhinestone Cowboy
11	Ohio	36	Albatross
12	Brass Monkey	37	O1' 55
13	Memphis	38	Ramblin' Man
14	Wayward Son	39	Ishimura
15	Steinbeck	40	Hemingway
16	Long Tall Sally	41	The Killing Moon

17	Second Hand News	42	Proud Mary
18	Fortunate Son	43	The Chain
19	Monday	44	Belafonte
20	Asimov	45	Woodstock
21	Boardwalk	46	Watanabe
22	Sign ‘O’ The Times	47	Wichita Lineman
23	Midnight Train	48	Piper Maru
24	Tennessee	49	Purple Rain
25	Calypso	50	Rolling Stone
51	Blast Tyrant	76	Tiny Dancer
52	Wildflower	77	Blackhammer
53	Downtown Train	78	Maiden
54	Runaway	79	Desire
55	Rebel Yell	80	Captain Jack
56	Pequod	81	Tusk
57	Mississippi Queen	82	Sweet Jane
58	Hanged Man	83	Heartbreaker
59	Ruby Tuesday	84	Killer Queen
60	Crazy Diamond	85	Hope
61	Jackdow	86	Unchained Melody
62	Eminence Front	87	Icarus
63	Black Dog	88	Kind of Blue
64	Black Rider	89	Queen Bitch
65	Interceptor	90	Time of the Season
66	Spirit in the Sky	91	Erebus
67	Lady Marmalade	92	Miéville
68	El Condor Pasa	93	Demeter
69	La Bamba	94	Empress
70	Angelou	95	Lucille
71	The Trooper	96	Bitches Brew
72	Shadowjack	97	Peggy Sue
73	Kestrel	98	Cosmic Dancer
74	Hell’s Bell	99	Santana
75	Barracuda	100	Alabama