

Création de personnages

Ou comment bien démarrer dans la campagne



Campagne *Star Wars Infinity*

La campagne *Star Wars Infinity* est une initiative lancée en 1998. Il s'agit d'une campagne collective dans l'univers de *Star Wars*. Plusieurs MJ y participent ou y ont participé au fil des années. Chacun s'engage simplement à construire son background en adéquation avec les éléments déjà créés par les MJ précédents. L'objectif est de mettre en commun les créations de différentes tables de jeu pour enrichir l'univers des parties. Ainsi des centaines de PNJ et de PJ « vivent » dans la galaxie *Star Wars Infinity*, rendant ce décor de jeu encore plus riche et passionnant que le jeu d'origine.

Les éléments mis en place par les MJ sont mis en commun à travers le site Internet de l'association [La Guilde des conteurs](#). La plupart des MJ communiquent par ailleurs entre eux régulièrement (emails, tchats, forums...) pour se partager des documents et se motiver les uns les autres à utiliser du matériel commun.

Les joueurs, quant à eux, sont également mis à contribution pour produire des résumés de parties (publiés sur le site) ou des aides de jeu diverses : dessins, cartes, schémas, logiciels, bases de données, compilations de documents, journal de bord, nouvelles, chansons... toutes les créations sont les bienvenues.

L'An 10 ap. B.Y.

Dix ans se sont écoulés depuis la première victoire de l'Alliance Rebelle sur l'ignoble Empire galactique et la destruction de la première Death Star. Après quelques années de guerre civile, l'Empire a connu sa plus grande défaite, lors de la bataille d'Endor, au cours de laquelle fut détruite la seconde Death Star. Luke Skywalker y a également vaincu l'Empereur Palpatine et son bras droit Darth Vader. Triomphante, l'Alliance a rapidement créé la Nouvelle République sur les ruines de l'Empire. Forte de cette grande victoire et d'un Empire désorienté par la perte de son chef, la Nouvelle République a reconquis Coruscant, la capitale galactique, ainsi que de nombreux systèmes stellaires.

Quatre ans après la création de la Nouvelle République, rien ne va plus. L'Empire a lancé une formidable contre-attaque et a reconquis Coruscant, qui n'est plus qu'un monde en ruines. On raconte que l'Empereur Palpa-





tine serait ressuscité et mènerait ses troupes vers la victoire, plus fort que jamais. La Nouvelle République s'est retranchée dans une base secrète pour se réorganiser.

Leia Organa a épousé Han Solo, et ils ont eu des jumeaux. Leia est actuellement enceinte d'un troisième enfant. Sensible à la Force, elle n'a pas vraiment eu le temps de suivre les entraînements de son frère, Luke Skywalker. Ce dernier, devenue grand maître Jedi, a pour projet de reformer l'Ordre Jedi. Il est donc parti à la recherche de survivants Jedi pour créer une académie avec eux.

Comment se créer un personnage ?

Voyons maintenant en détails la création d'un nouveau personnage.

Si vous êtes familiers avec le jeu, vous pouvez survoler, voire vous passer de ce chapitre. Si vous possédez déjà un personnage pour *Star Wars* qui pourrait s'intégrer logiquement à l'époque actuelle de jeu de la campagne *Infinity*, n'hésitez pas à le proposer à votre MJ. Nous intégrons facilement des personnages déjà expérimentés dans nos parties.

Pour créer un personnage prenez une feuille de papier, un crayon, et notez vos idées au fur et à mesure.

Les personnages habituels sont généralement tirés d'archétypes. Han Solo, dans les films, est l'archétype du Contrebandier à *Star Wars*. Lando Calrissian est le Joueur Professionnel, Luke Skywalker le Chevalier Jedi, Leia Organa la Diplomate, Chewbacca le Copilote Wookiee... Etc.

Vous devez vous trouver **votre** propre personnage dans toute cette faune. Comme vous êtes débutant, je vous conseille de ne choisir qu'un Humain, les E.T. sont plus difficile à gérer. Nous allons suivre un modèle de personnage, libre à vous d'en modifier les détails de votre choix.

Pour faire simple, disons qu'il vient de Tatooine, comme Luke, puisque vous connaissez forcément bien la planète grâce aux films.



Sur Tatooine, les gens sont soit fermiers, soit commerçants, soit truands. Vous devez choisir le milieu social de votre personnage (celui des parents, puis celui que le personnage a choisi en arrivant à l'âge adulte).

Il vous faut maintenant un nom (si possible qui sonne typiquement tatooïen : Jick Runaway, Lom Starjump, Ike Fogger... Ce sont des exemples typiques des noms de colons humains de Tatooine.)

Ensuite choisiez l'apparence : est-il grand, petit, gros, maigre ? Laid, beau ? Les yeux, les cheveux, sont de quelle couleur ?

Comme s'habille-t-il d'habitude ? Pauvre, riche (en accord avec ses moyens financiers), soigné, débraillé ? Que pense-t-il de sa propre apparence ? C'est un timide, un dragueur ? Quel est le point fort

de son caractère ? (il est courageux ? solidaire ? Sociable ? Économe ? Ordonné ? Calme ? Compréhensif ? etc.) Quel est le point faible de son caractère ? (Il est souvent énervé ? Solitaire ? Lâche ? Radin ? Revanchard ? Mauvais perdant ? Etc.)

Tout ça pour le rendre plus humain.



Ensuite vous essayez de trouver une illustration en JPEG qui correspond à ce personnage (vous pouvez le dessiner si vous savez faire, ou chercher sur le net).

Vous commencez à avoir une idée assez précise du personnage. Reste à réfléchir à son histoire. Qu'a-t-il fait de marquant pendant son enfance ? Son adolescence ? Sa vie d'adulte ? Quels événements ont marqué des tournants dans sa vie ? (Amours, décès, naissances, rencontres, opportunités, actes manqués, accidents, déménagements, travail...)

Plus vous trouverez de choses intéressantes à ajouter à sa vie passée, plus le personnage sera facile et plaisant à jouer... et plus votre MJ aura la possibilité de vous intégrer de manière personnelle dans ses scénarios.

Faites la même chose par rapport à son métier : quelle a été son évolution dans la branche ? Comment y est-il rentré ? Qu'est-ce qu'il sait le mieux faire ? Et le moins bien ? Aime-t-il son métier ?

Ensuite il faut le situer par rapport à la politique galactique et locale : que pense-t-il des Hutts, qui dirigent le secteur tatooinien, et la planète ? Et l'Empire ? Qu'en pense-t-il ? Est-ce une bonne ou une mauvaise chose ? Et la jeune Nouvelle République ? Correspond-elle à ce qu'on espérait ?

Vous pouvez faire la même chose avec d'autres factions politiques comme la Guilde du Commerce, la Frange ou les Corporations. Faites cela dans les limites de vos connaissances de l'univers de *Star Wars*. Notez qu'il sera ensuite possible à votre personnage d'intégrer plusieurs factions dans le jeu (Empire, Nouvelle République, équipage de pirates...)

Très bien. Maintenant vous avez un profil assez détaillé de votre personnage. Vous allez pouvoir penser aux Attributs et Compétences.

Les Attributs sont :

- **DEXTÉRITÉ** (l'habileté aux armes, à l'esquive et la précision manuelle en générale)
- **SAVOIR** (les connaissances propres au personnage, différentes de celles du joueur)
- **MÉCANIQUE** (la capacité de pilotage de vaisseaux et véhicules, l'utilisation de leurs différentes fonctions)
- **PERCEPTION** (la manière de faire face aux autres et la précision des cinq sens)
- **VIGUEUR** (force pure et résistance du personnage aux dommages)
- **TECHNIQUE** (aptitude à réparer/utiliser une machine et soigner)



Un personnage Humain dispose de 18D à répartir dans ces 6 Attributs. Les Compétences de la Force, pour être ouvertes à la création, nécessitent chacune l'utilisation d'1D (et pas plus) d'Attribut, ce qui baissera d'autant les Attributs...

La moyenne est de 3D par Attribut pour un héros. L'humain normal a une moyenne de 2D... votre personnage sera donc quelqu'un disposant de capacités supérieures à la normale.

Notez qu'1D est égal à 3 points et que 3 points font 1D. Ajouter 1 point à 3D fait 3D+1. Ajouter 1 point à 3D+2 fait 4D.

Score minimum d'Attribut pour un Humain : 2D. Score maximum : 4D.

Choisissez les scores de manière à coller avec le background de votre personnage : il est un garagiste de speeders sur Tatooine ? Il doit avoir un bon score en Technique. Il est barman sur Corellia ? Il est social, il doit être doué en Perception. C'est un ancien militaire ? Il est certainement bon en Dextérité...

Un fois les Attributs réglés, vous avez 7D à ajouter à des Compétences. Je vous conseille de choisir 7 points forts dans les compétences, où vous ajoutez 1D à chaque fois.

Si vous avez 3D en Dextérité et que vous augmentez Blaster (qui est sous Dextérité) de 1D vous mettez Blaster à 4D (3D d'attribut +1D de compétence).

On ne peut mettre plus de 2D dans une même compétence. 3 points font toujours 1D.

Pour le matériel : choisissez uniquement ce qui correspond au métier du personnage. Plus le matériel choisi est cher, plus le personnage aura de problèmes de finances en jeu...

Détails de la feuille de personnage

Ci-dessous, vous trouverez le détail de chaque élément de la feuille de personnage.

- **Profession** : Indiquez la profession du personnage
- **Joueur** : Indiquez ici votre nom/prénom/pseudo (libre) ; différent du nom de votre personnage
- **Race** : Humain, [race extraterrestre](#), [Droïd](#)...
- **Sexe** : M/F/Autre (préciser... pour les extraterrestres et les Droïds)
- **Âge** : Âge en années standards de Coruscant (éventuellement date de naissance selon le calendrier impérial)
- **Taille** : Taille en centimètres
- **Poids** : Poids en kilogrammes
- **Planète d'origine** : Monde où est né le personnage (consultez l'[atlas galactique](#) de l'[Holonet](#), dont la carte sert de référence pour *Star Wars Infinity*)
- **Loyauté** : *envers* Ce en quoi le personnage croit le plus au monde
- **Personnalité** : Caractère du personnage, intériorité
- **Carrière** : Au fil de ses aventures, votre personnage pourra changer de métier. Vous pourrez indiquer ici les anciens métiers exercés par votre personnage au cours de sa vie.

STAR WARS Infinity

- **Projet(s)** : Indiquez ici les projets de votre personnage. Un moyen pratique d'avoir un personnage qui regarde vers l'avenir est de lui imaginer 3 projets distincts : le premier à *cours terme* (quelques jours, quelques semaines, lui suffiront à le mener à bien), le second à *moyen terme* (plusieurs mois ou quelques années d'effort devraient lui permettre d'en venir à bout) et le troisième à *long terme* (c'est le but final de son existence, ce vers quoi il tend, il est prêt à y consacrer toute sa vie).
 - **Faction(s)** : Alliance, Empire, Gilde des Chasseurs de primes, équipage d'un vaisseau spatial, espèce extraterrestre... Une Faction permet à votre personnage de n'être jamais seul et d'avoir facilement des « missions » et des partenaires d'aventure.
 - **Qualité(s)** : Indiquez quelle est la plus grande qualité du personnage. Est-il généreux ? Patient ? Doux ? Courageux ? Bon en calcul mental ? Ces traits de caractère vous permettront de faire vivre plus facilement le personnage dans les séances de jeu.
 - **Défaut(s)** : Comme pour les qualités, indiquez ici les plus gros défauts du personnage. À noter qu'il est indispensable que votre personnage possède au moins un défaut, car personne n'est parfait. Grognon, Timide, Râleur, Colérique, Impatient, grande gueule, casse-cou, infidèle, dépensier... sont des exemples de défauts.
 - **Présentation** : Ou, autrement dit, votre « background ». N'hésitez pas à décrire en détails votre personnage : sa vie passée, sa famille, les événements forts de son existence... si ces aspects vous semblent mériter de longs textes, voire des fanfics ou nouvelles, vous pouvez basculer sur l'[interface de rédaction du site de la guilde d'Altaride](#) pour y poster vos contributions.
-
- **DEXTERITÉ** (aptitude à utiliser des armes, souplesse et rapidité)
 - **Arme Blanche** (combat à l'arme blanche : tesson de bouteille, couteau, vibrolame...)
 - **Blaster** (combat avec une arme énergétique à distance : pistolaser, fusil blaster, miniblaster...)
 - **Blaster de Véhicule** (utilisation d'une arme énergétique à distance accrochée à un véhicule)
 - **Course à Pied** (vitesse et endurance, terrain accidenté)
 - **Esquive** (défense contre les attaques à distance)
 - **Grenade** (lancé d'objets, puissance et précision du lancé)
 - **Lance-Projectile** (utilisation d'un lance-projectile : arbalète, lance-grappin, sarbacane...)
 - **Parade Arme Blanche** (défense au corps-à-corps à l'aide d'une arme blanche)
 - **Parade Mains Nues** (défense au corps-à-corps sans arme)
 - **Sabre Laser** (attaque et défense à l'aide d'un sabrolaser)
 - **SAVOIR** (connaissances et capacité de réflexion)
 - **Art** (Connaissances et sens artistique)
 - **Bureaucratie** (Connaissance et utilisation des rouages politiques et bureaucratiques)
 - **Cultures** (Connaissance des détails culturels des autres peuples et planètes)
 - **Érudition** (Connaissances générales)
 - **Illégalité** (Connaissance du milieu de la pègre, de la Frange)



- **Intimidation** (Capacité à effrayer autrui, à utiliser sa peur)
- **Langages** (Capacité à parler et comprendre d'autres langages)
- **Maintien de l'Ordre** (Connaissance et utilisation des forces de l'ordre)
- **Races Extraterrestres** (Connaissance détaillée des autres espèces)
- **Survie** (Capacité à survivre en milieu hostile)
- **Tactique** (Capacité à anticiper les mouvements ennemis)
- **Technologie** (Bricolage, connaissances techniques)
- **Volonté** (Résistance à la persuasion, l'intimidation et aux sentiments)
- **MÉCANIQUE** (Utilisation d'équipements technologiques et pilotage)
 - **Astrologation** (Calcul de sauts en hyperspace à l'aide d'un navordinateur)
 - **Canons de Vaisseau** (Attaque avec une arme à l'échelle des Chasseurs Stellaires)
 - **Canons de Vaisseau de Guerre** (Attaque avec une arme à l'échelle des Vaisseaux de Guerre)
 - **Communications** (Utilisation, réglage et réparation d'appareils de télécommunication)
 - **Écrans de Vaisseau** (Permet de lever les boucliers énergétiques à l'échelle des Chasseurs Stellaires)
 - **Écrans de Vaisseau de Guerre** (Permet de lever les boucliers énergétiques à l'échelle des Vaisseaux de Guerre)
 - **Équitation** (Dressage, monter un animal, rapport avec les bêtes)
 - **Pilotage de Chasseur Stellaire** (Capacité à diriger un vaisseau dédié au combat à l'échelle des Chasseurs Stellaires : Aile-X, Tie...)
 - **Pilotage de Foncéur** (Capacité à diriger un module de course - pod - ou un foncéur...)
 - **Pilotage de Quadripode** (Capacité à diriger un engin à l'échelle des Quadripodes : TB-TT, TR-TT...)
 - **Pilotage de Vaisseau de Guerre** (Capacité à diriger un vaisseau à l'échelle des Vaisseaux de Guerre : corvette, croiseur, destroyer...)
 - **Répulseurs** (Capacité à diriger un engin à l'échelle des Speeders : landspeeder, airspeeder...)
 - **Senseurs** (Utilisation, réglage et réparation d'appareils de télé-détection)
 - **Transports Spatiaux** (Capacité à diriger un vaisseau non-militaire à l'échelle des Chasseurs Stellaires : YT-1300, Gthroc-720...)
- **PERCEPTION** (Utilisation des 5 sens, contact social)
 - **Commandement** (Capacité à diriger des troupes, donner des ordres)
 - **Discrétion** (Capacité à passer inaperçu, se cacher)
 - **Dissimulation** (Capacité à cacher des objets)
 - **Escroquerie** (Jouer la comédie, mentir, se déguiser)
 - **Investigation** (Enquêter, faire des recherches)
 - **Jeu** (Connaissance des jeux, des règles et talent à jouer)
 - **Marchandage** (Argumenter pour faire baisser les prix)
 - **Persuasion** (Discourir, Discuter pour faire changer d'avis, séduction)
 - **Recherche** (Sens de l'observation)
- **VIGUEUR** (Force physique)

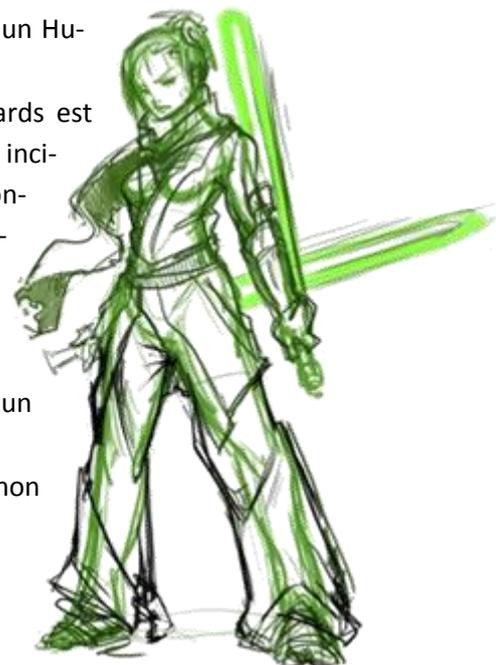


STAR WARS Infinity

- **Combat Mains Nues** (Attaque sans armes)
- **Escalade / Saut** (Escalader avec ou sans matériel, amortir les chutes)
- **Levage** (Soulever et transporter des poids imposants, bras-de-fer, force brute)
- **Résistance** (Résistance physique à la douleur, la maladie, la privation)
- **Natation** (Nager en surface ou en plongée, voire déplacement en impesanteur)
- **TECHNIQUE** (Réparation, création d'objets)
 - **Démolition** (Utilisation d'explosifs)
 - **Premiers Soins** (Pour soigner un être vivant)
 - **Programmation de Droid** (Changer la programmation d'un Droid)
 - **Programmation / Réparation d'Ordinateur** (Créer un programme, entrer dans une interface, réparer un ordinateur)
 - **Réparation d'Arme de Vaisseau** (Réparer une arme à l'échelle des Chasseurs Stellaires)
 - **Réparation de Blaster** (Réparer une arme à l'échelle des Personnages)
 - **Réparation de Chasseur Stellaire** (Réparer un appareil nécessitant la compétence Pilotage de Chasseur Stellaire)
 - **Réparation de Droid** (Réparer un Droid)
 - **Réparation de Répulseurs** (Réparer un véhicule à l'échelle des Speeders)
 - **Réparation de Sabre-Laser** (Réparer ou fabriquer - avec des plans - un sabrolaser)
 - **Réparation de Transport Spatial** (Réparer un appareil nécessitant la compétence Transport Spatial)
 - **Sécurité** (Crochetage et ouverture des verrouillages mécaniques et électroniques)
- **Compétences de la Force**
 - **Contrôle** (Maîtriser le corps)
 - **Sens** (Maîtriser les sens)
 - **Altération** (Maîtriser l'environnement)



- **Déplacement** : (nombre de mètres parcourus en 1 round. Pour un Humain : 10)
- **Sensibilité à la Force** : OUI/NON (un personnage sur 10 milliards est sensible à la Force. Si c'est le cas, toutes ses actions ont une incidence importante dans la Force et la Force influence le personnage. Dans le cas contraire, les rapports entre la Force et le personnage sont imperceptibles)
- **Points de Force** : 1 pour tous les personnages débutants (2 s'il est sensible à la Force)
- **Points du Côté Obscur** : 0 (pour en gagner en jeu, il faut utiliser un Point de Force pour faire le mal ou faire Appel au Côté Obscur)
- **Cyberpoints** : 0 (Si vous n'avez pas de prothèse cybernétique, sinon contactez le MJ)



- **Points de personnage** : (Tout le monde démarre avec 5PP pour un personnage débutant)
 - *Total* : 5
 - *Actuels* : 5 (utiliser 1 PP en cours d'aventure retire 1PP au Total et 1PP à Actuels)
- **Matériel** : (Indiquez ici vos possessions)
- **Vaisseau** : (Indiquez ici vos éventuels vaisseaux spatiaux)
- **Véhicule** : (Indiquez ici vos éventuels véhicules n'allant pas dans l'espace)

Personnages sensibles à la Force



Ce type de personnage est un peu plus difficile à jouer car on rajoute une composante importante dans l'interprétation. Les actions du personnage sont liées à la Force. Donc si le personnage agit en faisant le mal, ou en se laissant aller aux émotions du Côté Obscur, la force l'influence directement et il s'approche du Côté Obscur. Inversement, dans le cas de bonnes actions, il est possible que le Côté Lumineux l'influence. Alors qu'un personnage qui n'est pas sensible à la Force peut faire ce qu'il veut, il y a très peu de chances pour que ses actions aient une incidence dans la Force.

Concrètement, vous pouvez choisir de créer un personnage sensible ou non, c'est à vous de voir. Sachez simplement qu'une telle personne est incroyablement rare dans la galaxie, la proportion est de l'ordre de 1 pour 10 milliards

environ, mais établir une moyenne galactique n'a pas vraiment de sens, la Force se transmettant de génération en génération dans de nombreux cas on trouve facilement des zones où les personnes sensibles sont relativement nombreuses alors qu'il n'y en aura pas du tout dans d'immenses secteurs galactiques.

Les Compétences de la Force

Créer un personnage sensible à la Force est une chose, créer un personnage capable de manipuler la Force en est une autre. Ces derniers sont encore plus rares, ils ont été presque tous exterminés par la Grande Purge orchestrée par Darth Vader sous l'Empire. La plupart des survivants se cachent et évitent d'utiliser leurs pouvoirs, certains les ont même oubliés.

Si vous voulez que votre personnage sensible à la Force sache utiliser la Force, vous pouvez choisir de mettre des dés de compétences dans les compétences de la Force (toujours avec la limitation d'un maximum de 2D dans une compétence), mais il faudra dépenser 2D de compétence pour allouer 1D dans une compétence de la Force (ces dernières étant plus compliquées à apprendre). Je vous con-

seille donc d'utiliser cette possibilité avec modération, sans quoi votre personnage risque fort d'être incompetent dans d'autres domaines importants. Vous pouvez également utiliser des dés d'attributs dans les compétences de la Force (1D pour 1D cette fois), avec un maximum de 1D par compétence de la Force.

Espèces non-humaines

Dans *Star Wars*, il existe de très nombreuses créatures. Il est donc logique qu'il soit possible de jouer autre chose qu'un personnage humain.

Chaque race possède un profil type, qui indique le minimum et le maximum qu'il est possible d'avoir dans un attribut (Dextérité, Savoir, Mécanique...) Certaines créatures sont particulièrement douées naturellement dans un domaine précis (par exemple les Wookiees sont bien plus forts que les humains), d'autres disposent de talents spécifiques à leur race (les Twi'leks, par exemple, ont des sortes de tentacules derrière la tête qui peuvent leur servir à communiquer secrètement entre eux).

Il existe de très nombreuses races officielles, et il est également possible d'imaginer une nouvelle race, en accord avec le MJ.

Vous pourrez trouver quelques descriptifs de races extraterrestres sur le site de [la guilde d'Altaride](#).

Pour plus de races, je vous conseille le fan book *Alien Stats* de Thiago "Gry Sarth" Aranha, que vous pouvez télécharger en PDF sur [Game Resources for the Star Wars D6 RPG](#) (en anglais).



Droïds

Dans le même esprit, il est également possible de créer un droïd. Il existe cependant de nombreuses règles pour gérer ces derniers, qui impliquent un gameplay très différent selon le choix.

Voici la méthode que je vous propose, assez proche de la version officielle de la seconde édition révisée des règles.

Commencez par choisir le type de droïd que vous souhaitez interpréter. Pour cela, consultez les règles ou un supplément sur les droïds. Je vous conseille le fan book *Droïds Stats* de Thiago "Gry Sarth" Aranha, que vous pouvez télécharger en PDF sur [Game Resources for the Star Wars D6 RPG](#), il contient une liste importante de caractéristiques de droïds (en anglais).

Un droïd possède des attributs, généralement faibles, et peu de compétences, mais généralement élevées.

Un droïd PJ dispose de 25D de création, y compris les dés d'attributs et de compétences de son modèle d'origine.

Exemple : DGT-56 est un modèle DG qui a 1D en Dextérité et 5D en Esquive. On comptera donc 5D de création pour la colonne Dextérité car on ne compte les dés de compétences qu'en partant du code-dé de l'attribut qui en dépend.

Les équipements comptent chacun pour 1 point dans ce décompte. 3 équipements équivalent donc à 1D de création, sauf dans le cas d'un équipement impliquant un nombre de dés. Dans ce cas c'est ce nombre de dés qui est utilisé pour comptabiliser l'équipement en question.

Exemple : R2-V8 a un chalumeau qui fait 4D de dégâts. Cet équipement ne compte donc pas pour 1 point mais pour 4D dans le décompte des dés de création.

Une fois les attributs, compétences et équipements comptabilisés, le joueur est libre de répartir les dés restant de sa réserve de 25D de création. La répartition est limitée aux compétences et aux équipements. La limite maximum d'une compétence pour un droïd est 12D. Un joueur peut rajouter autant de dés qu'il le souhaite dans une compétence dès la création. Les équipements ajoutés à la création doivent être validés par le MJ.

Un droïd ne peut pas être sensible à la Force ni, par conséquent, utiliser de compétence de la Force. Il peut cependant utiliser les points de Force comme n'importe quel personnage non-sensible à la Force.

Un droïd possède des limitations comportementales. Sauf exception, tout droïd obéit aux Trois Lois de la Robotique¹ :

1. Un robot ne peut porter atteinte à un être intelligent, ni, restant passif, permettre qu'un être intelligent soit exposé au danger.
2. Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être intelligent, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi.
3. Un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la seconde loi.

Il existe cependant certains droïds qui disposent de règles différentes, notamment les droïds assassins (strictement interdits dans toute la galaxie) ou plus simplement les droïds médicaux, amenés à faire des choix dramatiques concernant les créatures vivantes qu'ils soignent. La plupart des droïds possèdent, ancrées en eux, de nombreuses autres lois avec divers niveaux de priorité, bien qu'il soit très rare que ces lois additionnelles passent avant les trois premières.

Ces lois ont été implémentées suite à la Révolte des Droïds sur Coruscant, il y a quelques siècles, et qui a engendré une peur du droïd assez profondément dans les esprits.

¹ Ces lois sont adaptées de celles édictées par l'auteur de science fiction [Isaac Asimov](#).



Table des matières

| | |
|---|---|
| Campagne <i>Star Wars Infinity</i> | 1 |
| L'An 10 ap. B.Y..... | 1 |
| Comment se créer un personnage ? | 2 |
| Détails de la feuille de personnage | 4 |
| Personnages sensibles à la Force | 8 |
| Les Compétences de la Force | 8 |
| Espèces non-humaines..... | 9 |
| Droïds | 9 |