

STAR WARS™

LES SHARPTROOPERS



Une aide de jeu pour **Star Wars**

- Romain d'Huissier -



Fondé peu après l'avènement de l'Empire, le Corps des sharpshooters regroupe des soldats formés à affronter des Jedi et à offrir un support aux Inquisiteurs. Spécialistes du maniement des armes de corps à corps, ils ont ainsi contribué à la Purge Jedi.

Cette aide de jeu fournit au MJ des adversaires clef-en-main à opposer aux personnages de ses joueurs, afin de changer des sempiternels stormtroopers. Les sharpshooters appartiennent eux aussi aux troupes d'élite de la machine de guerre impériale, mais leur spécialisation en fait des ennemis naturels pour les individus sensibles à la Force. Leur armement inhabituel offrira la possibilité de mettre en scène des affrontements épiques, dignes des meilleurs moments de la saga cinématographique !

DISCLAIMER

Le contenu de ce document ne peut être vendu. Vous êtes cependant libre de l'utiliser, de le copier et de le partager sans l'altérer.

Star Wars, son univers, ses concepts et ses termes restent la propriété de *Lucasfilm Ltd.* Les illustrations proposées afin d'enluminer cette aide de jeu restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

Ce texte a été écrit avant que les purgetroopers ont été introduits dans l'univers de **Star Wars** - les sharpshooters semblant faire doublon avec ce corps. Vous êtes libres de les fusionner ou de considérer les sharpshooters comme l'équivalent des purgetroopers.

Le Corps des sharpshooters

Bien que fort peu connu dans la galaxie, le Corps des sharpshooters joua un rôle essentiel durant la Purge Jedi – en fournissant un soutien militaire aux Inquisiteurs impériaux.

Fondation

Peu de temps après avoir donné l'Ordre 66, l'Empereur Palpatine mit sur pied l'Inquisitorius – constitué d'adeptes du côté obscur ou de Jedi déchus – afin d'aider son disciple Dark Vador à traquer et détruire les derniers vestiges de l'Ordre Jedi. Mais, par essence peu nombreux, les Inquisiteurs eurent rapidement besoin de troupes afin de les appuyer dans leur mission. En effet, de nombreux Jedi éparpillés dans toute la galaxie menaçaient encore l'hégémonie de l'Empereur et celui-ci – en Sith prudent – préférait ne pas former trop d'Inquisiteurs, de crainte que ceux-ci ne se retournent contre lui et son apprenti légitime.

Les clones ayant participé en première ligne à l'exécution de l'Ordre 66 furent donc détachés des troupes régulières de l'Empire (en cours de remplacement par des recrues sélectionnées parmi la population humaine galactique) afin de former un corps d'élite, rompu à la lutte contre les Jedi et rattaché directement à l'Inquisitorius. Baptisés sharpshooters, ces soldats assistèrent les Inquisiteurs – et parfois Dark Vador en personne – dans la traque et la neutralisation de nombreux Chevaliers Jedi en

fuite. Lorsque la cible s'avérait n'être d'un simple Padawan, les Inquisiteurs n'intervenaient parfois même pas – laissant leurs unités de sharpshooters se charger d'écraser ce menu fretin.

Histoire

Du fait de la croissance accélérée des clones (et donc de leur vieillissement prématuré) et du fort taux de mortalité de ce corps d'élite, les rangs des sharpshooters se mirent à recruter de plus en plus d'humains au sein des troupes impériales. Peu à peu, au fil des années, les clones furent démobilisés et les inquiétantes armures des sharpshooters n'abritèrent plus que des soldats réguliers formés par leurs aînés. Durant presque quinze ans, ces combattants contribuèrent activement à l'élimination de tous les Jedi ayant survécu à la destruction de leur Ordre, au cours d'une purge dirigée par Dark Vador et les Inquisiteurs.

Et finalement, alors que les partisans de « l'hérésie Jedi » disparaissaient les uns après les autres (ainsi que les autres utilisateurs de la Force : Sœurs de la Nuit, Gardiens des Whills...), l'utilité des sharpshooters finit par être questionnée. Puisqu'il ne restait quasiment plus aucun adepte de la Force à combattre, à quoi servait ce corps d'élite ? La même question se posa pour l'Inquisitorius, et le nombre d'Inquisiteurs diminua drastiquement. La grande majorité des Sharpshooters se trouva alors démobilisée. Certains prirent leur retraite



tandis que d'autres rejoignent d'autres corps de l'armée impériale, avec les honneurs. Mais Dark Vador plaide auprès de l'Empereur pour que ces troupes ne soient pas entièrement dissoutes et que quelques unités restent actives. Après tout, qui sait si des Jedi survivants ne se dissimulaient pas dans les recoins de la galaxie – à l'image des maîtres disparus Obi-wan Kenobi et Yoda... Mieux valait donc garder sous la main des soldats spécialisés en vue d'un déploiement rapide.

Organisation

Le Corps des Sharpshooters n'appartient pas à l'Armée Impériale mais se trouve sous le commandement direct de l'Inquisiteur. Le Grand Inquisiteur est donc considéré comme le général de ces troupes – lui-même rendant directement compte à Dark Vador. Quant aux Inquisiteurs, ils jouent le rôle d'officiers supérieurs et disposent de l'autorité nécessaire pour mobiliser des unités de sharpshooters en fonction de leurs besoins.

Toutefois, les Inquisiteurs se comportent comme des adeptes du côté obscur : arrogants et solitaires, ils préfèrent ne pas s'encombrer avec les sharpshooters et agissent bien souvent seuls – ou plus rarement en duo. À l'époque actuelle, les sharpshooters ne sont donc que peu sollicités par leurs supérieurs directs (à l'exception de la Quatrième Sœur) et remplissent diverses missions au service de l'Armée Impériale – qui est habilitée à requérir leurs services.



Les sharpshooters sont recrutés au sein des divers corps de l'Armée Impériale – et en majorité parmi les stormtroopers. Les soldats ayant déjà été confrontés à la Force et ayant survécu intègrent ainsi rapidement les rangs de l'Inquisiteur tandis que ceux qui montrent une certaine aisance dans le maniement d'armes de corps à corps sont observés et éventuellement cooptés. Le fort taux de mortalité de ce corps oblige à un grand *turn-over* de ses membres – et les vétérans ayant survécu à plusieurs missions gagnent bien souvent une place d'officier formateur.

Une unité de sharpshooters se compose toujours de quatre hommes de la manière suivante :

- Un sergent (reconnaissable à son épaulette noire), dirigeant ses hommes et relayant les ordres de ses supérieurs (dont les Inquisiteurs).
- Trois soldats ayant été formés ensemble et ainsi capables de se battre en parfaite harmonie.

Équipement

Les sharpshooters disposent de l'équipement standard des stormtroopers : fusil blaster lourd, pistolet blaster léger, munitions, grenades, ceinture multi-usage et bien sûr armure.

La principale différence entre les deux corps tient au fait que les sharpshooters se spécialisent dans le maniement d'une arme de corps à corps de leur choix, qui devient une pièce incontournable de leur équipement. Dans tous les cas, cette arme est conçue pour résister aux coups d'un sabre laser – elle peut intégrer du cortosis dans sa composition, s'entourer d'un champ statique ou disposer d'un filament électro-plasmique (une technologie d'avant-garde). En termes de jeu, cela revient à améliorer certaines armes de corps à corps présentées à la p.173 de *Force et Destinée* en leur adjoignant l'attribut Cortosis.

Cette particularité vient de la capacité des Jedi à dévier – voire renvoyer – les tirs de blasters avec leur sabre laser. Une escouade entière de soldats impériaux peut ainsi se faire décimer sous le feu de ses propres armes retournées contre elle. Pour éviter un tel sort, les sharpshooters affrontent donc les Jedi au corps à corps – armés d'épées, de bâtons, de matraques ou de lances. De plus, ils bénéficient ainsi d'un certain effet de surprise – leurs



adversaires s'attendant rarement à voir des soldats de l'Empire attaquer au contact.

Chaque sharptrooper est libre d'opter pour l'arme avec laquelle il se sent le plus à l'aise, ce qui constitue une personnalisation de son équipement – une exception à l'uniformisation des soldats de l'Empire. Et il ne s'agit pas de la seule : les sharptroopers ont repris l'habitude des clones de décorer leur armure et de s'octroyer un surnom. Cette originalité ne gêne pas les Inquisiteurs tant que les membres du corps se montrent efficaces ; mais elle a tendance à choquer les autres militaires quand ils doivent collaborer avec les sharptroopers.

Le vaisseau réglementaire utilisé par les sharptroopers pour se déplacer dans la galaxie est la navette T4-A de classe lambda (cf. *Force et Destinée*, p.260).

Entraînement

Les sharptroopers reçoivent dans un premier temps une formation initiale concernant la Force. Ils prennent ainsi connaissance des pouvoirs que cette énergie mystique octroie à leurs futurs adversaires, afin de ne pas être pris par surprise et de concevoir des tactiques adaptées. À la théorie s'ajoute ensuite la pratique : les sharptroopers sont soumis aux capacités des Inquisiteurs – contrôle mental, illusion, télékinésie... – afin de les éprouver physiquement et mentalement, de se préparer à y faire face sur le champ de bataille. Les soldats apprennent quelques techniques basiques de méditation ou de renforcement psychique afin de mieux résister à ces pouvoirs – insuffisantes face à un Chevalier Jedi accompli mais utiles contre de simples Padawans ou adeptes.

Si les sharptroopers suivent un entraînement militaire classique, leur originalité tient à l'apprentissage drastique du maniement d'une arme de corps à corps. Après avoir sélectionné celle avec laquelle il se sent le plus compétent, un sharptrooper va en étudier l'utilisation en lisant tous les manuels consacrés, puis il mettra alors à profit ce savoir face à ses camarades. Les sharptroopers passent de longues heures chaque jour à s'affronter les uns les autres avec des armes d'entraînement afin de maîtriser leur équipement à la perfection.

Dès lors que les unités sont formées, le trio de soldats qui en compose la base met au point des tactiques de combat en groupe afin que chacun apporte ses atouts à ses camarades. Par exemple : l'un des sharptrooper armé

d'une pique électrostatique frappe de loin afin de déstabiliser l'adversaire ; le deuxième se porte au corps à corps avec sa vibro-épée pour profiter des ouvertures ainsi créées ; le troisième couvre ses deux camarades en utilisant son bâton en cortosis pour parer les coups adverses. Cette synergie dans le combat est la grande force des sharptroopers. Un sergent est quant à lui suffisamment expérimenté pour affronter seul des ennemis de taille.

Une fois qu'une unité de sharptroopers a mis au point ses routines, elle peut les tester et les perfectionner face à un Inquisiteur chargé de parachever la formation de ces troupes. Ce type de combat – bien que destiné à l'entraînement – peut s'avérer rude du fait de l'absence de scrupules et de retenue des Inquisiteurs. En conséquence, les accidents (parfois mortels) n'y sont pas rares...

L'influence du côté obscur

Les sharptroopers se retrouvent souvent en présence des Inquisiteurs impériaux, aussi baignent-ils dans le côté obscur. Même s'ils ne sont pas sensibles à la Force, cette énergie délétère finit par s'insinuer dans leur esprit et les corrompre lentement. Ces soldats tendent ainsi à développer diverses névroses (telles que la paranoïa) et à adopter une attitude cruelle – apte à choquer même d'autres membres de l'Armée Impériale.

Ainsi, les sharptroopers ne sont pas craints uniquement pour leur efficacité martiale mais également à cause de leur faible équilibre mental – qui se concrétise par des accès de colère dévastateurs ou une propension à causer des dommages collatéraux de façon volontaire.



L'Unité Inquisitorius 36 - les Lames de Mustaphar

Les Lames de Mustaphar est une unité de sharpshooters se targuant d'avoir accompagné Dark Vador quand le Sombre Seigneur Sith traquait le Chevalier Jedi rescapé Tolinn Lenkar. Les soldats découvrirent le repaire du fuyard et tentèrent de le contenir jusqu'à l'arrivée de leur maître – combat au cours duquel le Sergent SH-5490 fut défiguré par un coup de sabre laser. Dark Vador arriva à temps pour sauver l'unité et acheva Tolinn Lenkar. Un laconique « *Bien joué* » de sa part créa la réputation de l'unité, dès lors considérée comme l'une des meilleures de tout l'Inquisitorius.

Les Lames de Mustaphar tiennent à se montrer à la hauteur de cette renommée et n'ont de cesse de se perfectionner, ayant eu l'occasion d'éprouver dans leur chair la puissance d'un véritable Chevalier Jedi. Ces sharpshooters se portent volontaires pour toutes les missions les plus risquées, dans le but de se montrer dignes de l'estime de Dark Vador. La Quatrième Sœur apprécie leurs services et fait souvent appel à eux.

Les profils techniques suivants fournissent au MJ de quoi concevoir ses propres unités de sharpshooters.

- **Sergent SH – 5490**, dit « **Lightface** » [Rival]



Compétences : Athlétisme 2, Calme 2, Commandement 3, Corps à Corps 3, Distance (Armes lourdes) 2, Résistance 3, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1

Capacités : Ordre tactique

Équipement : fusil blaster lourd (Distance [Armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3), armure de sharpshooter (encaissement +2) ; ceinture multi-usage, munitions supplémentaires, bâton statique (Corps à Corps ; dégâts + 4 ; critique 3 ; au contact ; Cortosis, Difficile à manier 3, Encombrant 3, Jumelé 1, Réglage étourdissant)

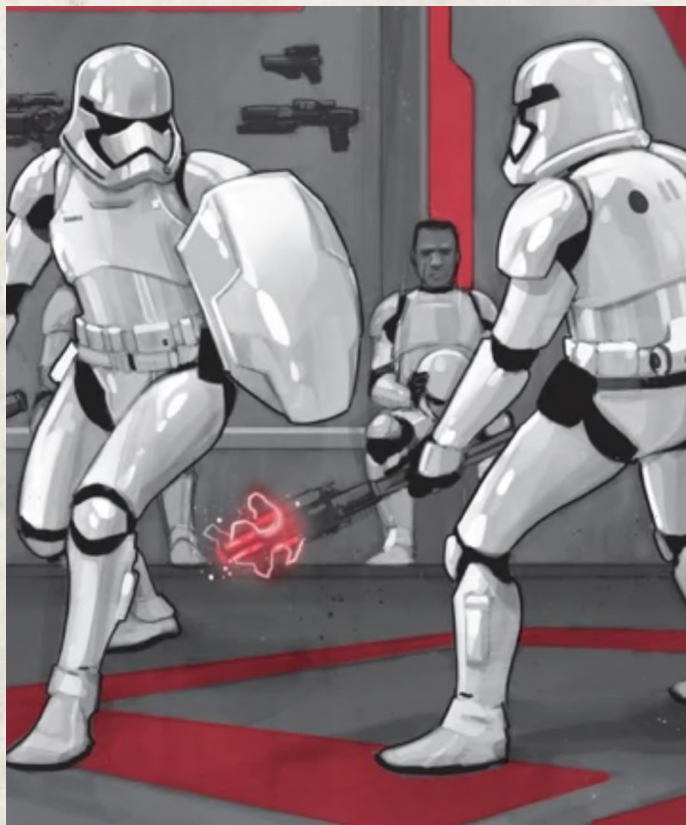
- **SH-2653**, dit « **Bloodfun** » [Sbire]
- **SH-9678**, dit « **Slash** » [Sbire]
- **SH-4109**, dit « **Slowbrain** » [Sbire]



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à Corps, Distance (Armes lourdes), Pugilat, Sang-froid

Équipement : fusil blaster (Distance [Armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; Réglage étourdissant), armure de sharpshooter (encaissement +2) ; ceinture multi-usage, munitions supplémentaires

- *Bloodfun* : matraque statique (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 3 ; au contact ; Désorientation 2, Cortosis, Réglage étourdissant)
- *Slash* : vibro-épée électro-plasmique (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 2 ; au contact ; Cortosis, Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1)
- *Slowbrain* : hache en cortosis (Corps à Corps ; dégâts + 3 ; critique 2 ; au contact ; Cortosis, Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 2).



Jouer un sharptrooper

Interpréter un sharptrooper ayant déserté les rangs de l'Inquisitorius peut s'avérer séduisant pour un joueur. Du fait de leur connaissance des arcanes les plus secrètes de l'Empire et de leur maîtrise des armes de corps à corps, de tels personnages se révèlent très typés – et donc tentant à incarner.

Les sharptroopers ne sont jamais sensibles à la Force – l'Inquisition sondant chaque candidat au recrutement dans ce corps prestigieux. Ainsi, il est difficile d'en intégrer un dans un groupe de *Force et Destinée* – même si le challenge peut se montrer intéressant. Mieux vaut donc réserver cette possibilité à des tables d'*Aux Confins de l'Empire* et de *l'Ère de la Rébellion*.

Un sharptrooper déserteur peut chercher refuge dans la Bordure Extérieure ou l'Espace Hutt afin d'échapper à ses anciens supérieurs – l'Inquisition n'étant pas réputée pour sa mansuétude à l'égard des traîtres. Là, il n'aurait aucun mal à devenir chasseur de primes ou mercenaire au vu de ses qualités martiales particulières. Sa connaissance des procédures de l'Empire lui permettrait également d'épouser avec bonheur une carrière de contrebandier.

Rejoindre l'Alliance Rebelle est une autre possibilité pour un tel sharptrooper. Une fois la confiance des officiers acquise (ce qui peut s'avérer long), il pourrait faire profiter la Rébellion de tout ce qu'il sait à propos de l'Inquisitorius et des infrastructures impériales. Peut-être pourrait-il même fournir la localisation de plusieurs cibles des Inquisiteurs – des personnes sensibles à la Force, qui feraient de bonnes recrues pour les Rebelles. Quant à ses compétences militaires, elles se révèlent plus que précieuses au sein d'une organisation qui manque cruellement d'effectif et de puissance de feu.



La Quatrième Soeur

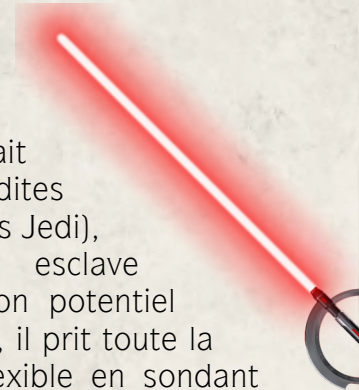
La Quatrième Soeur est une Inquisitrice un peu à part, qui préfère la compagnie des sharptroopers à celle des autres adeptes du côté obscur. Ses talents de commandement et sa maîtrise du côté obscur la rendent particulièrement redoutable sur un champ de bataille et plus d'un adepte de la Force a péri sous les coups de son sabre laser.

Biographie

Née sur Arkania, la Quatrième Soeur appartient à la sous-espèce des Scions – une race d'esclaves génétiquement créées par les Arkaniens purs afin de les servir. N'ayant même pas de nom, la jeune fille vécut toute son enfance dans les laboratoires de bio-ingénierie de ses maîtres, accomplissant toutes les viles tâches qui étaient exigées d'elle. Ombre anonyme hantant les couloirs des vastes complexes scientifiques d'Arkania, elle se familiarisa avec nombre d'appareils et de procédés dans l'espoir d'utiliser un jour ce savoir pour changer d'existence.

Mais son salut vint d'ailleurs. Alors que le Grand Inquisiteur inspectait Arkania afin de s'assurer que son peuple ne procédait pas à des expériences interdites (comme tenter de cloner des Jedi), il remarqua la jeune esclave industrielle et discerna son potentiel dans la Force. Mais surtout, il prit toute la mesure de sa volonté inflexible en sondant son esprit. Satisfait de cette découverte, il exigea des Arkaniens que la jeune femme lui soit remise afin de la former lui-même au côté obscur.

Une fois intégrée à l'Inquisitorius, celle qui allait adopter l'identité de la Quatrième Soeur entrevit toutes les possibilités qui s'offraient à elle. S'entraînant avec acharnement, elle gagna en puissance et devint l'une des Inquisitrices les plus redoutables au service de l'Empire. Rusée et coriace, elle s'avère un limier sans égal capable de retrouver même les proies les mieux dissimulées. Elle compte bien augmenter encore son pouvoir et s'élever dans la hiérarchie impériale – peut-être jusqu'à détrôner son bienfaiteur...



Personnalité

La Quatrième Sœur se mêle peu aux autres Inquisiteurs et préfère la compagnie des sharpshooters. En effet, elle n'a pas oublié son passé d'esclave et sait que même les plus modestes peuvent receler un certain potentiel – aussi ne part-elle jamais en mission sans au moins une unité de sharpshooters sous ses ordres. Avec le temps, elle a pris goût au pouvoir et se délecte de commander des troupes dans le feu de l'action. Ce penchant, encouragé par les murmures du côté obscur, la pousse à vouloir se hisser de plus en plus haut – par tous les moyens possibles.

C'est ainsi que quand la Quatrième Sœur débusque une proie, elle lui propose en premier lieu de la rejoindre – par des promesses de puissance, tout comme le Grand Inquisiteur le fit avec elle. Elle espère ainsi rassembler une petite armée de disciples maîtrisant la Force afin de prendre la place de son maître – puis, qui sait, d'abattre Dark Vador et l'Empereur pour régner sur la galaxie. L'ambition semble folle, mais après tout la Quatrième Sœur s'est déjà hissée du rang d'esclave à celui d'Inquisitrice impériale...



Compétences : Commandement 2, Distance (Armes légères) 3, Informatique 2, Magouilles 3, Médecine 2, Perception 4, Pugilat 2, Sabre laser 4, Survie 2, Système D 3, Vigilance 2, toutes les Compétences de Connaissance 2

Talents : Adversité 2, Concentration intense, Parer 4

Capacités : Aura d'autorité, Maîtrise du sabrelaser (Ruse au lieu de

Vigueur)

Équipement : sabre laser double-lame (Sabre laser ; dégâts 6 ; critique 2 ; au contact ; Brèche 1, Briseur, Difficile à manier 2, Jumelé 1), pistolet blaster lourd (Distance [Armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), armure de l'Inquisitorius (encaissement + 1, défense au corps à corps 1)



Les sharpshooters en fonction de la gamme

Pour Force et Destinée

La mission première des sharpshooters consiste à traquer et éliminer les derniers Jedi survivants, assistant en cela les Inquisiteurs impériaux. Autant dire qu'ils constituent le genre d'ennemis récurrents que des adeptes de la Force risquent de croiser plus souvent qu'à leur tour ! Surtout s'ils usent de leurs capacités de façon trop ostensible ou brandissent leur sabre laser à chaque escarmouche : l'Empire a des yeux et des oreilles partout... Nul doute que leur surprise sera grande de voir des troopers brandir des armes de corps à corps en lieu et place de blasters aux tirs si aisément détournables.

Quant à la Quatrième Sœur, du fait de ses ambitions, elle peut jouer le rôle de la tentatrice – murmurant aux sensibles à la Force de sombres promesses de puissance en échange de leur allégeance. Et ceux qu'elle ne peut corrompre, elle est plus que de taille à les éliminer. Elle sait toutefois démontrer une certaine mansuétude, dans l'espoir que ses proies mûrissent et que ses paroles insidieuses fassent leur chemin dans leurs esprits.



Pour l'Ère de la Rébellion

Dans sa lutte contre l'Empire, l'Alliance Rebelle nécessite toute l'aide possible et celle des Jedi – ou de leurs héritiers – se révèle particulièrement précieuse. L'Armée Impériale a bien conscience de cela : les multiples incidents impliquant l'Escadron Phénix (soupçonné d'abriter pas moins de deux Jedi : Kanan Jarus et Ezra Bridger) et ayant abouti à l'élimination de quatre membres de l'Inquisiteur (dont le Grand Inquisiteur lui-même) ont largement prouvé que les adeptes de la Force étaient capables de faire basculer le cours d'une bataille.

Aussi les officiers impériaux sont-ils habilités à requérir les services d'unités de sharpshooters dès lors qu'ils soupçonnent qu'une cellule rebelle bénéficie des pouvoirs d'un Jedi ou assimilé – sans mobiliser immédiatement un Inquisiteur. Ces troupes d'élite ont alors pour mission d'identifier la menace et de l'éliminer si nécessaire. Ce n'est qu'en cas d'opposition trop puissante qu'un Inquisiteur peut être sollicité.

Pour Aux Confins de l'Empire

Les sharpshooters peuvent être mobilisés par l'Armée Impériale en vue de traquer et neutraliser certains hors-la-loi fameux pour leur maîtrise des armes de corps à corps. De nombreuses races non-humaines sont connues pour l'utilisation de tels équipements : les Zabraks et leurs zhabokas, mais aussi les Niktos, les Weequays ou les Gamoréens, par exemple.

Affronter et éliminer de tels adversaires permet aux sharpshooters non seulement d'asseoir leur réputation mais aussi de s'entraîner à combattre des guerriers faisant usage d'une grande variété d'armes blanches (lances, vibrolames, bâtons...). De plus, écraser une opposition en l'affrontant sur son propre terrain permet à l'Empire d'inspirer crainte et respect – ce qui s'avère des plus utiles face aux barons du crime de la Bordure Extérieure, souvent prompts à remettre en question l'autorité de l'Empereur.

Pour le Réveil de la Force

Durant la Guerre Civile Galactique, il ne restait que peu de sharpshooters encore en activité. Toutefois, quelques unités survécurent à la fin de l'Empire et – fanatisées par leur trop longue fréquentation du côté obscur – s'exilèrent dans les Régions Inconnues avec les amiraux qui refusaient la capitulation face à la Nouvelle République. Là, ils continuèrent leur entraînement et formèrent les éléments les plus prometteurs des enfants-soldats embrigadés par l'organisation qui allait devenir le Premier Ordre.

Discernant tout l'intérêt de ce corps d'élite, le Suprême Leader Snoke lui offrit une place de choix dans son armée – car il savait que Luke Skywalker risquait de son côté de former une nouvelle génération de Jedi. Il se murmure même que parmi les gardes prétoriens du maître du Premier Ordre se trouvent plusieurs sharpshooters des plus redoutables. Les Chevaliers de Ren, adeptes du côté obscur au service de Snoke et dirigés par Kylo Ren, s'entraînent avec cette nouvelle génération de sharpshooters et n'hésitent jamais à faire appel à eux.

