ESCOUADE DEATH GAMBIT

Créé par le célèbre mercenaire galactique Dorian Dredd après la guerre des clones, l'escouade des Death Gambit était jusqu'à son extermination une grosse épine dans le pied de l'Empire. Bien qu'indépendante au départ, elle travailla à la fin de la guerre des clones pour la rébellion. Profitant de la création de la rébellion, le groupe s'est impliqué dans de nombreuses opérations de sabotages des infrastructures impériales, payées par des rebelles en manque d'effectifs combattants. Leur spécialité sont la guérilla, le harcèlement et le sabotage d'installations, bien qu'ils leurs soient arrivés de conduire des opérations de sauvetage et de libération de populations opprimées. Evidemment ils ont d'autres employeurs et restent une entité indépendante, mais leur accord tacite avec les rebelles leur donne un code moral les empêchant de s'attaquer directement à des populations opprimées ou des ennemis directs de l'Empire.

HISTOIRE

Au sortir de la guerre des Clones, Dorian Dredd, mercenaire qui avait travaillé avec la République et les commandos clones, comprit que l'Empereur avait pris le pouvoir de façon arbitraire et ne comptait pas s'arrêter là. Il avait un bon contact avec certains Jedis, notamment Quinlan Vos qu'il respectait énormément. Lors de la débâcle de l'Ordre 66, l'unité de Dredd fût presque entièrement décimée, et il ne dut sa survie qu'à ses compétences et sa chance, ainsi que le sacrifice de certains de ses hommes. Mû par un esprit de vengeance, il s'exila dans la bordure extérieure, attendant son heure. Il créa alors une nouvelle unité, les Death Gambit. Profitant du mouvement humano-centriste et renouant de vieilles amitiés avec d'anciens amis Républicains, un plan commençait à germer dans son esprit. Libérer les populations opprimées en sabotant les bases du pouvoir de l'Empereur. Bien que ne soutenant pas les « idéaux » Républicains, Dorian était un fervent anti humano-centristes, et comptait bien arrêter la mainmise de l'Empire sur la galaxie, car elle portait atteinte non pas à la République, mais à la liberté de chacun. Il fallut malgré tout bien des années pour que ce plan puisse devenir une réalité. Quelques années plus tard les Death Gambit devinrent alors une des premières entités « terroristes » au tableau de chasse de l'Empire. Réfugiés dans la bordure extérieure, ils profitaient de la présence d'autres pouvoirs pour se fondre dans la masse et passer des alliances avec les Hutts. Ils finirent même par devenir pour certains un symbole de la liberté et de la lutte contre l'oppression de Palpatine.

Les années virent passer, au sein de cette escouade, des hommes et femmes célèbres dans leurs rangs, parmi lesquels Voll Khool (qui deviendrait plus tard leader Zabrak du mouvement de Libération alien de Corellia) et Zol Kaor, le fameux mercenaire Zabrak et protecteur de Hel Khool (la fille exilée de Voll). Hel elle-même en fit partie pendant presque deux ans, suite à sa fuite de Corellia et au meurtre de son père.

Malheureusement, à force de s'attirer les foudres de l'Empereur, l'inévitable se produisit : ils furent piégés par le BSI, et l'unité ne devait jamais s'en relever. Suite à une série de faux renseignements destinés à éparpiller les forces des Gambits, les différentes cellules de l'unité de mercenaires furent presque entièrement exterminées.

Personne ne sait ce qu'il est advenu de Dorian ni de l'unité qui semble s'être depuis dissoute, ou a plongé dans l'ombre profonde de la bordure extérieure depuis un an.

MÉTHODES

La spécialité des Gambits est l'organisation de guérillas contre l'Empire, que celles-ci soient urbaines ou rurales. Sabotages, assassinats, entraînements de troupes rebelles et libérations de planètes sous le joug de l'Empire constituent leurs opérations quotidiennes. Pour cela ils utilisent toute sorte de troupes, des snipers aux experts en démolition en passant par les éclaireurs et les spécialistes des armes lourdes. Les troupes sont souvent initiées (pour ceux qui ne le sont pas déjà) à la guérilla urbaine, aux tactiques de combat rapproché et aux manœuvres de petites unités. Ensuite chaque spécialisation utile est encouragée et entraînée. Le matériel utilisé, en grande partie acquis en récupérant du matériel impérial ou financé par le mouvement de « rébellion », est constitué de quelques vaisseaux et véhicules, d'explosifs puissants et de matériel de sabotage. Reste aussi l'armement et les protections standards, ainsi qu'en certaines occasions des armes lourdes.

MISSIONS

Bien qu'acceptant théoriquement toutes les missions qui ne vont pas à l'encontre des principes de la rébellion, leur cœur de métier reste l'entraînement de troupes et le sabotage contre des installations de l'Empire en territoires ennemis. Ces missions concernent souvent des populations d'aliens, qui constituent en majorité l'unité. L'aspect moral de certaines missions (assassinats politiques, torture, kidnapping, etc.) ne semble pas leur poser de soucis particulier. Ce type de missions leur a valu d'être considérés non pas comme des mercenaires, mais comme un réel groupuscule terroriste aux yeux de l'Empire, qui a mis la tête de tous les membres connus à prix dans de nombreux systèmes. Leur spécialité consiste donc à entrer et sortir, le plus vite possible des zones en territoire ennemis, ou de s'y camoufler.

STRUCTURE ET HIÉRARCHIE

Les gambits sont organisés en plusieurs unités (ou cellules) de 8 à 12 soldats. Au total, il y a eut au fil de son existence entre 10 et 15 de ces escouades en activité dans différents coin de la bordure extérieure et quelquefois même au-delà. Chaque escouade est composée d'un Sergent et d'un Lieutenant, donnant des ordres à chaque « soldats ». En général chaque unité compte au moins huit types de spécialistes : un spécialiste des explosifs et mécanicien, un sniper (faisant souvent office d'éclaireur), un éclaireur (souvent spécialiste de la survie en milieu urbains et sauvages), un spécialiste des armes lourdes, un medic, un spécialiste des communications (sabotage informatique et électronique), un spécialiste en pilotage, un spécialiste des renseignements, puis d'autres soldats d'infanterie ou commandos de spécialités diverses. La structure est donc relativement simple, et chaque cellule (ou escouade) est assez indépendante pour arriver à survivre, permettant aux Gambits de ne pas avoir de tête à couper. Toutefois, l'unité Red Aurek (ou « R.A » ou juste) reste la plus prisée, car ce n'est personne d'autre que le Capitaine Dredd qui la dirige, avec ses deux Lieutenants, le placide Wookie Rashk et la rageuse Twilek Arika La'Han . Toutes les unités rendent des comptes devant ces trois personnages, qui dirigeaient jusqu'à récemment les Gambits. Personne ne sait ce qu'il est advenu d'eux, mais une chose est sûre, les impériaux ont définitivement considérés l'affaire comme classée suite à leur opération « Shadow Fist ».

MEMBRES CÉLÈBRES

Unité Red Aurek

Cette unité est la cellule dirigeante de l'escouade, dirigée par le Capitaine en poste, jusqu'ici Dorian Dredd lui-même. Il était accompagné de ses deux Lieutenants, appelés premier et second Lieutenant. Cette unité est évidemment la plus célèbre et fameuse de toute l'escouade, et y appartenir est une distinction en soi.

Capitaine Dorian Dredd, Chef de l'escouade des Death Gambit

Redoutable mercenaire, ce vétéran de la guerre des clones est un tacticien hors pair et un soldat d'Elite confirmé. Doté d'un charisme de leader né allié à un code de l'honneur très strict, il mène l'escouade d'une main de fer et ces hommes lui sont pour la plupart fidèles jusqu'à la mort.

1er Lieutenant Rashk, bras droit du Capitaine Dredd

Esclavagisé comme beaucoup de ces congénères, Rashk fût sauvé par Dredd il y a 10 ans. Suite à cela Rashk lui a confié sa vie et son honneur, et pour le moment il n'a pas eu à le regretter. Les deux sont inséparables, Rashk étant un officier efficace et un spécialiste du combat rapproché et de l'arbalète wookie.

2nd Lieutenant Arika La'Han, bras gauche du Capitaine Dredd

Arika a été élevé dans un bordel de Nar Shadda, jusqu'à ce que Dredd la libère du Baron Hutt qui la détenait. Elle était très jeune à l'époque et est tombée directement amoureuse de son sauveur, suivant ses traces comme son ombre. Elle a développée de grandes capacités de combattante et d'espionne, qui font d'elle une spécialiste des renseignements et un commando aguerri.

Unité Black Zerek

L'unité Black Zerek est l'unité qui prend les contrats à hauts risques, les missions dites « impossibles », et font en sorte que ces objectifs soient pourtant réalisés. Ils ont pour spécialité les guérillas dans les jungles urbaines, opérant depuis toutes les mégalopoles ou Cité-Planètes sur-industrialisées de la bordure extérieure. On fait en général appel à eux lorsqu'il s'agit de créer un mouvement de rébellion au sein d'une communauté, ou de mener des actions coup de poing violentes et spectaculaires contre les intérêts de l'Empire. Elle est l'unité la plus célèbre après Red Aurek, malgré son taux de mortalité lui valant une réputation d'unité suicide, souvent confirmée par les fous dangereux les plus recherchés de la galaxie qui l'ont composée.

Ex-Lieutenant Voll Khool, ancien membre des Gambit et meneur de la rébellion sur Corellia.

Voll fût un temps ami et un des Lieutenant de Dredd, ainsi que le plus jeune Lieutenant de l'escouade Black Zerek. Puis il partit sur Corellia vers un combat plus important, celui pour la libération de son peuple.

Lieutenant Zol Kaor, dirigeant de la cellule Black Zerek et protecteur de Hel Khool.

Zol était déjà un mercenaire intergalactique connu lorsqu'il a débarqué avec la fille de Voll pour demander l'aide de Dredd. Celui-ci, à la mémoire de son défunt ami zabrak accepta de les engager tous les deux dans l'escouade. Rapidement Zol devint incontournable, et fut promu Lieutenant de l'unité Black Zerek.

Sergent Hel Khool, fille de Voll Khool.

La fille de Voll Khool se fit rapidement une réputation de caractérielle têtue au sein de l'unité. Mais elle finit par gagner le respect du plus grand nombre par son sens de l'honneur et son courage. Malgré un sens du commandement un peu « rustre », elle était une très bonne tacticienne qu'on ne voyait pas venir, et finit par être promue sergent par Zol, avec l'accord de Dredd. Il y a des rumeurs sur cette promotion « canapé », mais aucun n'a jamais ouvert sa bouche là-dessus de peur de perdre ses dents (ou ses tentacules). De plus, ce serait maintenant plus une blague, puisqu'Hel fut promue le jour même où l'escouade des death gambits fut annihilée.

<Nom inconnu>, Spécialiste du tir à longue distance et de la reconnaissance.

Bien que son nom demeure un mystère, cette jeune fille semblait amie avec Hel Khool. Elle disaient être « sœurs » depuis leur enfance sur Corellia, mais avaient fini par se perdre de vue. Les retrouvailles furent de courte durée, puisque suite à l'opération Shadow Fist des impériaux sur Tatooine pour éliminer l'unité, Hel Khool en fut la seule survivante…Du moins le croyait-elle…

FICHE TECHNIQUE D'ORGANISATION

- Type : Paramilitaire.
- Amis : Tous les mouvements paramilitaires et de rébellion contre l'Empire.
- Ennemis : L'Empire et toutes les organisations associées à celui-ci.
- Taille : 12 (multiples planètes et systèmes de la bordure extérieure, 100 à 150 membres).
- Critères de recrutement : pour faire partie de l'Escouade des Death Gambit, le futur membre doit être parrainé par un membre à part entière. Il subit ensuite différents tests militaires pour prouver qu'il a sa place dans l'escouade, ainsi qu'un entretien avec Dredd et ses deux Lieutenants qui auront la décision finale. Une fois engagé, il dispose d'une paye basée sur des primes selon les contrats de missions et leur rang dans l'organisation.
  Les critères suivants peuvent par la suite affecter le rang du personnage dans l'organisation :

CRITERES POSITIFS	MODIFICATEURS DE SCORE D'ORGANISATION
Niveau du personnage	+1/2niveau
Skill focus dans une des compétences des classes de soldat ou éclaireur	+1
A au moins un niveau dans les classes soldat ou éclaireur	+1
A au moins un niveau dans les classes de prestige infiltrateur, saboteur ou soldat d'élite	+1
Dispose d'au moins un talent parmi les arbres de talents de Commando, spécialiste des armes, espionnage ou camouflage.	+1
Au moins dix missions réussies pour l'organisation	+1
Cinq ans en tant que membre des Death Gambit	+1
A participé au sabotage ou à la destruction d'une base impériale	+2
A participé à organiser la rébellion sur une planète opprimée par l'Empire	+2
A tué ou aidé à tuer un important officier Impérial militaire ou des renseignements	+1/4 du niveau de l'officier en question
A appartenu a une unité paramilitaire ou un groupe terroriste luttant contre l'Empire (y compris la « rébellion »)	+1
Ancien militaire de carrière	+1
A aidé à lutter contre l'esclavagisme	+1
Faire partie des Unités Red Aurek ou Black Zerek	+4

CRITERES NEGATIFS	MODIFICATEURS DE SCORE D'ORGANISATION
A appartenu à un groupe esclavagiste	-5
A donné ou vendu des renseignements à l'Empire, entraînant la mort ou la dissolution d'une cellule de rébellion	-5
A vendu ou trahi d'une quelconque manière d'anciens co-équipiers ou son unité	-10
A trahi les Death Gambit	-15
A appartenu à l'Empire	-20
A tué intentionnellement un membre des Death Gambit	-20

- Titres, bénéfices et devoirs : Les Death gambit étant une organisation paramilitaires typique d'un point de vue de leur organisation, il en va de même pour leur rangs, qui sont organisés de façon strictement hiérarchisée. La différence avec une unité militaire et certains rangs « flous » sont souvent dûs au fait que les Gambits agissent en cellules indépendantes, et qu'elles font la part belle à la loyauté et l'expérience de terrain autant qu'aux grades à proprement parler. Les membres doivent se montrer fidèles à l'organisation, et aux buts qu'elle porte, et être disponible n'importe quand, n'importe où pour partir en mission. Ils reçoivent en contrepartie un entraînement poussé avec les meilleurs instructeurs dans leur champ d'expertise, et l'organisation insiste sur l'apprentissage des tactiques de guérilla et de fonctionnement des petites unités.

SCORE	RANG	TITRE : BENEFICES ET DEVOIRS
0	3 ou moins	Rookie : ce sont les nouveaux venus dans les Gambits, et le rang le plus bas dans l'escouade. Ce sont des trouffions de base, et ils sont souvent bisutés par les autres membres plus gradés.
1	4-7	Soldat du Death Gambit : il est considéré comme membre à part entière de la team ayant fini son entraînement, même s'il n'est pas encore un vétéran de l'escouade. Une fois par rencontre, un Rookie peut ajouter +1 à une attaque si un membre de son escouade est à moins de 5 squares de lui.
2	8-10	Vétéran du Death Gambit : ces membres sont plus que de simples soldats, et ils sont considérés comme tels, que ce soit par leurs faits d'armes, leur réputation ou leurs compétences. Une fois par rencontre, il peut rajouter +2 à une attaque où il prend en tenaille un adversaire avec un ou des membres de son escouade présents à moins de 5 squares de lui.

3	11-20	Sergent d'Escouade : le sergent veille à la cohésion et la coordination au sein son unité. Un Sergent peut une fois par rencontre offrir un bonus de moral de +1 à l'attaque et +2 aux jets de compétences de toute son unité. Ce bonus dure tant que les membres de l'unité peuvent l'entendre et le comprendre.
4	21-30	Lieutenant d'Escouade : Le Lieutenant dirige une escouade, et n'a de compte à rendre qu'au Capitaine des Death Gambit. Il a en charge la planification, l'organisation et les choix stratégiques sur les missions qui lui sont données. Le Lieutenant d'Escouade peut relancer une fois par rencontre un jet de connaissance (tactique) destiné à anticiper les réactions de l'ennemi, et prendre le meilleur des deux jets.
5	31+	Capitaine du Death Gambit : Il n'y a qu'un seul Capitaine dans les Death Gambits, qui est depuis sa création Dorian Dredd. Celui-ci peut, une fois par rencontre, offrir à un nombre de membre de son organisation égal à son bonus de charisme (minimum 1), et présent dans sa ligne de vue, le don « Rapport » jusqu'à la fin de la rencontre. Les bénéficiaires n'ont pas besoin de rester dans le champs de vision du Capitaine pour continuer à en bénéficier.