

Cerberus

Nouvelle Ere pour un Nouveau Réseau



Un complément non-officiel par JN Cywinski pour le jeu de rôle officiellement non-officiel Mass Effect : Nouvelle Ere de
Renaud Lottiaux

Bon, je vous préviens d'emblée, ma version du Cerberus de Nouvelle Ere tranche radicalement avec le Cerberus de monsieur Trouble, alors si vous souhaitez que l'organisation reste un groupe terroriste pro-humain, ce torchon n'est pas fait pour vous plaire.

I – Petit descriptif

Cerberus version 2.0 n'a pas pour but de mener d'assurer la suprématie de l'humanité et de menacer la stabilité galactique, déjà entamée par des terroristes en tous genres.

Cerberus a plusieurs objectifs :

- Contribuer à la progression scientifique générale, que ce soit avec des expériences légales ou non
- Aider au renseignement dans l'Espace concilien dans le cadre du contre-terrorisme et de la lutte contre les organisations criminelles
- Infiltrer la société galactique (en s'entourant des bonnes personnes et en ayant les bonnes informations)
- Se doter d'un complexe militaire et industriel puissant et efficace
- Se renforcer par le recrutement d'agents de toutes espèces

Pour tout cela, Cerberus pourra compter sur un chef aussi énigmatique qu'intelligent : le Directeur.

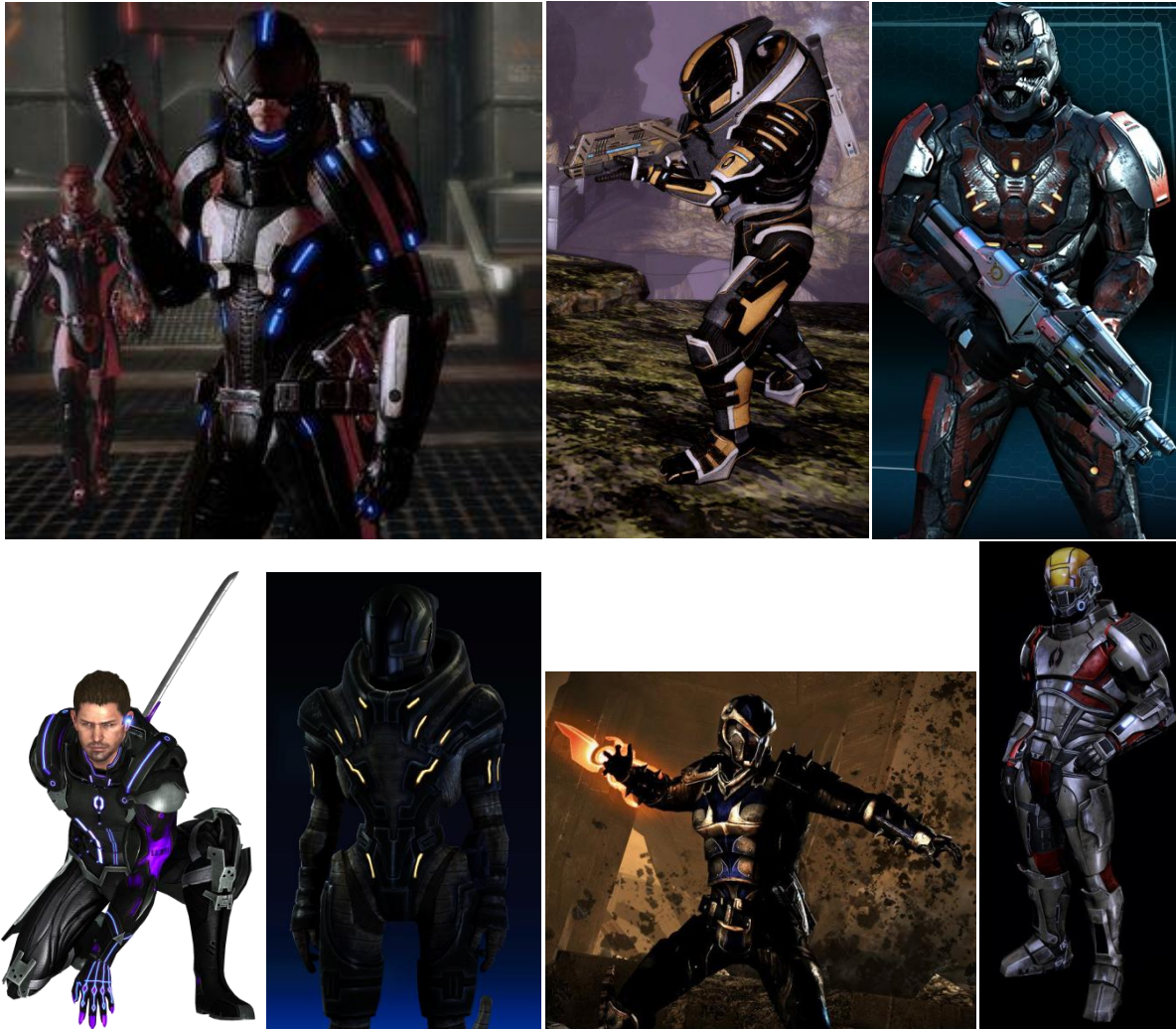
II – Cellules

Les cellules sont les divisions qui composent le Réseau Cerberus.

Elles sont chargées de mener à bien les missions qui leurs sont confiées par leurs supérieurs, à des fins divers et variées.

On ignore le nombre exact de cellules en activités. Certains disparaissent, d'autres apparaissent, ou sont réorganisées, ce qui empêche de savoir combien Cerberus a d'employés.

Les cellules sont individuellement ou collectivement dirigées par un Opérateur, nommé par le Directeur, voire dans certains cas par le Directeur lui-même.



Exemples de pseudonymes d'Opérateur : Archon, Ajax, Charon, Cryo Grey, Fang, Lazare, Swarm, Sylph, Symbio, Scotch, Stase, Renegade, Radiance, Renaissance, Genesis, Park, Pyro, Pym, Toxin, Tiger, Wolf, Wonder, Zodiaque, Heracles...

III - Liste non-exhaustive des cellules de Cerberus

Cellule Projet Dominance

Recrutement et de entrainement de troupes para-militaires, ou plus généralement apprendre aux agents le maniement des armes et le combat.

- Projet Talos : le « programme Talos » est le programme d'entraînement des troupes de Cerberus. Il consiste en un entrainement intensif et de nombreuses « thérapies médicales » pour le renforcement physique.

Le Projet, lui, est surtout là pour administrer aux membres du programme le « Sablon », une substance sous forme de poudre qui permet de développer des capacités biotiques ou d'exacerber celles déjà existantes. La Sablon ne crée de pouvoirs biotiques qu'à une petite minorité.

Cellule Cadmus

Chargé de la recherche pour la création de super-soldats.

- Projet Hydra (recherches sur l'utilisation de nanites moissonneurs modifiés sur divers espèces pour permettre d'améliorer les capacités de ces dernières, et à terme, créer des soldats dopés à la technologie moissonneur pour Cerberus)

Cellule Blackfield

R & D en armement.

- Programme O7 (obtention de technologies utilisées par les N7 pour renforcer les soldats de Cerberus)
- Développement des armes, armures et plus généralement de l'équipement des agents

Cellule Deathlok

Alias la « Division Cybernétique », met au point les logiciels, programmes et IVs. Conçoit aussi des implants. Et mène des recherches sur les IAs et les technologies geths.

- Projet Skynet (création d'une IA)
- Création de mécas et drones en tous genres

Cellule Centipède

- Projet Centipède : mise au point des « implants Centipède », des implants cybernétiques servant à de nombreuses fins

Cellule Hazmat

Répartis en deux subdivisions : Hazmat-Life pour la recherche en biologie, bio-technologie, armes biologiques et Hazmat-Power pour la recherche en biotique.

- Projet Warbeast (mise au point d'un Sykalid, une bête de guerre créée par l'armée rachni il y a des siècles)
- Projet Vitamine (renforcer les capacités physiques/biotiques des agents de Cerberus) (le Sablon est issu de ce projet)
- Projet Hazardous Life (recherche et création d'armes bactériologiques et virologiques)

Cellule Sapeur

Une sorte de Corps du Génie qui met au point les installations de Cerberus. Cette cellule comprend de nombreux Ingénieurs de Combats.

- Projet MK-WORKER : grâce à des plans génomiques, les cellules Hazmat-Life et Centipède ont développés les « rachnoïdes », des drones organiques prenant la forme d'Ouvrières rachnis contrôlés par des implants Centipède

Les rachnoïdes servent de main d'œuvre bon marché.

Inclassable

- Programme Veteran (Récupération d'épaves de vaisseaux et de stations après la Guerre, pour tout ce qu'ils contiennent. Fût très profitable, nombreux matériaux et pièces de technologies obtenus) (Fût étendu au « démantèlement de colonies fantômes » après que de nombreuses colonies aient été abandonnées)

III - L'économie de Cerberus

Cerberus possède des entreprises, qui dissimulent ses activités et fournissent ressources, crédits et main d'œuvre.

Dharma Synthesis : société de bio-technologie qui élabore divers « produits pharmaceutiques »

Roswell Transport : société de transport

Interspace Commonwealth Bank : société bancaire

Manticore Armements : production d'armes, de matériel militaire et d'équipement de combat

Et sans doute d'autres...

Cerberus acquiert de nombreux vaisseaux en achetant des vaisseaux retirés du service par les armées, ou trop vieux technologiquement.

LE PERSONNEL DE CERBERUS

Ceci est une description de certains types d'agents que j'ai imaginés pour de Cerberus.

Soldat de Sécurité Privée / Troupe d'Assaut

Un soldat de base, avec une armure efficace et une bonne arme.

Ingénieur de Sécurité Privé / Ingénieur de Combat / Technicien / Sapeur

Le personnel technique, équipé de technologies pour repérer et empêcher l'effet de surprise.

Soldat Anti-émeute / Gardien

Un puissant bouclier et une arme efficace.

Sniper / Tireur d'élite

Un tireur d'élite armé d'un fusil de précision.

Capitaine d'assaut / Troupe d'élite / Centurion

Un gradé qui mène les escouades sur le terrain.

Dragon

Physiquement renforcé et un fouet électrique. Quoi de mieux ?

Scavenger

Un méca-unité geth.

Technicien de Recherche

Des gens qui mènent des recherches variées dans les installations utilisées par l'organisation.

Et tout les employés, les informateurs, les partisans, les politiques, les alliés, les collabos...