

Dans l'univers impitoyable cyber punk, les jackeurs (pirates ou inconscients dérégulateurs du système) mettent leur cerveau en jeu pour aller chercher le saint graal du futur - l'information. Malheureusement nombreux sont ceux qui se grillent les neurones au contact des glaces noires noires. Une fois la passe destructrice effectuée, sont-ils vraiment irrécupérables?

Refus d'existence

Que les pirates informatiques existent, personne n'en disconvient. Qu'ils s'appellent jackeurs, deckers, runners, cowboys, ça aussi tout le monde le sait. Mais que les TechnoBlocs (et autres mégacorps) utilisent sciemment des programmes de défense qui bousillent le cerveau des intrus, c'est plus discutable. Non pas que ce soit un secret, mais c'est plutôt un fait indiscuté pour lequel il n'y a pas vraiment de preuves. Après tout, ceux qui ont rencontré une glace noire sont rarement en état d'en parler.

L'institut du Bon Secours

Que faire alors de ces légumes vivants, surtout s'ils n'ont pas payé leurs cotisations sociales. Annabella Grubert a trouvé une solution. Agée d'une trentaine d'années, cette ancienne missionnaire dans les Zones Blanches d'Afrique centrale a ouvert à Paris un hospice pour les déficients mentaux.

La vocation du Bon Secours est de porter assistance aux débiles, aux malformés cérébraux (mutants, malades) et à quelques junkies au cerveau rongé par la drogue. Ayant parmi ses anciens amis des jackeurs au cerveau grillé, elle a tenté de les faire entrer comme patients. Devant le refus de l'administration de reconnaître ces cas, elle utilise désormais une méthode peu chrétienne pour les faire admettre. Elle leur fait absorber suffisamment de drogue pour

qu'ils passent les tests d'entrée» de l'institut. Elle espère les sevrer après, si elle arrive à les réparer.

Doctoresse Jekyll

Les patients de l'institut qui nous intéressent se classent en deux catégories. La première, ce sont les arpenteurs de la Matrice classique qui ont rencontré une glace noire (celle-ci leur a vraiment bouffé des neurones). Pour les soigner, il faut leur réparer physiquement le cerveau. La deuxième catégorie concerne ceux qui se sont immergés trop profondément dans les niveaux Jungle ou Kernel (voir *Cyber Age* p. 85) de la Matrice et n'en sont jamais remontés.

Pour soigner ces patients, Annabella Grubert a développé une méthode psychiatrique "de l'intérieur". Elle se connecte sur un réseau local, en lien direct avec le cerveau du malade, et va discuter avec toutes les strates conscientes et inconscientes du sujet. La méthode est relativement efficace avec les patients de la seconde catégorie. Elle les retrouve généralement prostrés dans un univers fantasmagorique plutôt sombre (où siègent parfois des cauchemars) et elle entreprend de les rassurer. Dans cette Matrice, elle prend souvent l'apparence d'une religieuse rayonnante, calme et charismatique, très proche de ce qu'elle est dans la réalité. Il est courant que ses anciens patients l'appellent par la suite la Dame du Bon Secours, et lui vouent une grande admiration.

Pour les sujets dont le cerveau est vraiment endommagé, elle procède en rajoutant des faux souvenirs, des dérivations mentales. Son but: faire oublier l'épisode traumatisant dès qu'il revient à la conscience. En général, le patient guéri se "rappellera" qu'il se droguait (même si c'est faux) et que, après de nombreuses pertes de

conscience, il a décidé de se faire désintoxiquer à l'institut du Bon Secours, où soeur Annabella lui a prodigué soutien et affection.

Sister Hyde

Les subventions sont rares à l'institut (les TechnoBlocs ne sont pas prêts à payer pour les non-productifs), et le Bon Secours reçoit peu de dons (soeur Annabella se méfie des médias). Mais la religieuse a trouvé un moyen très lucratif de rentabiliser ses guérisons, et de participer à la " grande révolution contre les TechnoBlocs déshumanisants". Elle a remarqué que la structure d'un cerveau grillé avait souvent un rapport avec le type de glace rencontré. Grâce à la divine Providence, une grande puissance de déduction et une pointe de génie, elle arrive à décrypter ces blessures et à identifier la glace responsable du dommage, et par là de concevoir des Briseglaces adaptés à ces protections. Ce dont elle ne se prive pas.

Quant aux autres patients, ceux qu'elle a remontés du fin fond de leur inconscient, elle a remarqué qu'elle pouvait aider grandement leur mémoire en allant directement faire le ménage dedans, en éliminant les parasites. Ces plongeurs en Matrice profonde viennent donc souvent la voir après des passes difficiles, pour se faire aider à retrouver les données enfouies dans leur cerveau. Données qu'ils offrent alors également à l'institut du Bon Secours.

Annabella Grubert est-elle aussi désintéressée qu'il y paraît? Est-elle une idéaliste révolutionnaire, un agent des Dactyles? Si les Technoblocs apprenaient sa méthode, ne l'utiliseraient-ils pas eux-mêmes en sacrifiant de pauvres jackeurs kamikazes? Faut-il la dénoncer, la laisser vivre, lui prêter assistance? Et si un jour vous jouiez un jackeur et que vous soyez soigné par elle?

Caractéristique pour Simulacres/Cyber Age

Annabella Grubert

PMJ: Exceptionnel **Métier :** Missionnaire/Psychiatre/Jackeuse

Talents : Méditation transcendantale+3, Piratage +2, Psychiatrie+2, Informatique +1, Psychologie +1, Survie en milieu contaminé +1, Médecine 0, survie en milieu tropical 0.

Elle n'a aucun équipement cybernétique, et ne se connecte que par des électrodes.