



Style de jeu Gardien Campagne

Cyber Age

État civil

Nom	Annabella Grubert	Parrain	Dactyles supposés.
Occupation	Cyber Psychiatre – Institut du Bon Secours	Âge	35.....
Profession	Cyber Psychiatre.....	Sexe	Femme.....
Personnalité	Nationalité
Niveau de vie		% 34 000€.....



Caractéristiques & Attributs

APParence 18	Prestance 90%
CONstitution 10	Endurance 50%
DEXterité 12	Agilité 60%
FORce 12	Puissance 60%
TAille 12	Corpulence 60%
EDUcation 16	Connaissance 80%
INTelligence 16	Intuition 80%
POUvoir 18	Volonté 90%

Cercles d'influence...

Proches	Opposés
Éloignés	Ennemi

Santé — Base : 11

Seuil de blessure
Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9
de Vie	10 11 12 13 14 15 16 17 18
Protections
Blessures
—

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	
Culture Artistique* (10%) %	
..... %	
Langue Maternelle*	— —	—
(EDUx5%) %	
..... %	
Langues* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
..... %	
Mythe de Cthullu (00%) %	
Sciences de la Terre* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Sciences de la Vie* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Sciences Formelle* (00%) %	
..... %	
..... %	
Sciences Humaines (00%) %	
..... %	
..... %	
Connaissance milieu (15%) %	
..... %	
..... %	
..... %	

Savoir-Faire

Bricolage (20%) %	
Comptabilité (10%) %	
Criminalistique (00%) %	
Explosifs (00%) %	
Informatique (00%) %	
Médecine (00%) %	
Métier* (05%)	— —	—
..... %	
..... %	
..... %	
Photographie (10%) %	
Plongée sous-marine (00%) %	
Premiers Soins (30%) %	
Recherche sur HyperNet (30%) %	
Survie (00%) %	
Survie milieu spécial (15%) %	
..... %	
..... %	
Techniques spécialisées* (15%)	— —	
..... %	
..... %	

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	
Discrétion (10%) %	
Dissimulation (15%) %	
Écouter (25%) %	
Orientation (10%) %	
Onirisme (25%) %	
Pister (10%) %	
Pratiques shamaniques (15%) %	
Se cacher (10%) %	
Trouver Objet Caché (25%) %	
Vigilance (25%) %	
..... %	

Influence

Baratin (05%) %	
Contact & Ressources (10%) %	
Crédit (15%) %	
Imposture (00%) %	
Interroger (10%) %	
Jeu* (10%)	— —	—
..... %	
Négociation (05%) %	
Perspécacité (INTx2%) %	
Persuasion (15%) %	
Savoir-Vivre (EDUx2%) %	
..... %	

Action

Armes Légères* (30%)	— —	—
..... %	
..... %	
Armes normales* (15%)	— —	—
..... %	
..... %	
Armes lourdes* (15%)	— —	—
..... %	
Athlétisme (15%) %	
Conduite* (20%) %	
..... %	
..... %	
Corps à corps (DEXx2%) %	
..... %	
..... %	
Interview / Animation (30%) %	
Nager (20%) %	
Navigation (00%) %	
Parachutisme (00%) %	
Piloter (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Piratage (00%) %	



Santé mentale — Base : 90%

Modificateur social %	Aplomb	SAN initiale	SAN Max (99 - Mythe de Cthullu)
0101 0201 0301 0401 0501 0602 0702 0802 0902 1002 1103 1203 1303 1403 1503 1604 1704 1804 1904 2004							
2105 2205 2305 2405 2505 2606 2706 2806 2906 3006 3107 3207 3307 3407 3507 3608 3708 3808 3908 4008							
4109 4209 4309 4409 4509 4610 4710 4810 4910 5010 5111 5211 5311 5411 5511 5612 5712 5812 5912 6012							
6113 6213 6313 6413 6513 6614 6714 6814 6914 7014 7115 7215 7315 7415 7515 7616 7716 7816 7916 8016							
8117 8217 8317 8417 8517 8618 8718 8818 8918 9018 9119 9219 9319 9419 9510 9620 9720 9820 9920 0020							

Équipement

.....
.....
.....

Points de Magie [1-18]

Armes

Arme	Dégats	Port.	Cad.	Charg.
.....
.....

Impact 0 – Pieds 1D6 – Poings 1D3 – Tête 1D4



Nom	Annabella Grubert	Parrain	<i>Dactyles supposés.</i>
Occupation	Cyber Psychiatre – Institut du Bon Secours	Âge	35
Profession	Cyber Psychiatre	Sexe	Femme
Fortune :	34 000€		

APParence	18	Prestance	90%	Points de Vie : 11 Impact : 0 Santé Mentale : 90%
CONstitution	10	Endurance	50%	
DEXterité	12	Agilité	60%	
FORce	12	Puissance	60%	
TAIlle	12	Corpulence	60%	
EDUcation	16	Connaissance	80%	
INTelligence	16	Intuition	80%	
POUvoir	18	Volonté	90%	

Talents

- Méditation Transcendentale 90
- Piratage Informatique 80
- Psychiatrie 80
- Informatique 70
- Psychologie 70
- Survie en milieu Contaminé 70
- Médecine 50
- Survie en milieu Tropical 50

Cyber-Équipement

- Aucun (connection sur HyperNet / la Matrice / patient via des électrodes).
-
-
-
-
-
-

Cailloux

- Aucun
-
-
-
-

Programmes

-
-
-
-

Biographie

Voir description complète dans l'Encyclopédie Cyber Age (Section de l'*Institut du Bon Secours*).



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 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 fantasmatique 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?