



Les joueurs vivent dans un monde futuriste où la majeure partie des habitants sont hyper-connectés. Les humains étant toujours reliés à la Toile, une nouvelle discipline s'est développée : le hack d'esprit.

Le sujet voit son esprit projeté dans une "simulation", qu'il peuple selon ses pensées, ses humeurs et ses désirs. La structure d'une "simulation" fait qu'il est difficile pour un sujet de faire la différence avec un rêve, permettant une étude psychologique approfondie.

Développé dans un but médical, le hack d'esprit a bientôt été détourné pour permettre aux criminels d'obtenir les informations qu'ils désirent. Comme ceci demande des manipulations intrusives, les meilleurs hackers enferment leurs victimes dans plusieurs niveaux de simulation, afin de les tromper.

---

---

Les joueurs peuvent tenter n'importe quelle action, la réussite étant déterminée par un jet de maîtrise de simulation.

La maîtrise de simulation correspond à l'emprise des hackers sur l'esprit de la cible, mesurée de 1 (déconnection imminente) à 10 (contrôle total). Les joueurs commencent normalement à 7. Pour réussir, un jet au D10 doit être inférieur au niveau de maîtrise.

Si l'action est réussie, mais qu'elle ne correspond pas aux "règles" établies dans la simulation, la maîtrise du joueur baisse de 1. La maîtrise remonte au fil du temps (1 par 15 min).

Sinon, il perd sa concentration et ne contrôle plus ses pensées. la maîtrise du joueur baisse de 1 et il doit dire ce qui lui passe par la tête, ce qui est ajouté à la simulation.