



PROTOCOLE

EVE

GUIDE DU JOUEUR

système simplifié pour SHADOWRUN et SHADORUN ANARCHY

PROLOGUE

Bienvenue dans le Sixième Monde

Le **Protocole EVE** est un système de règles simplifié dérivé de *Shadowrun* et *Shadowrun Anarchy*. Il est conçu pour des parties rapides, nerveuses et mortelles, où le combat se résout en quelques secondes et où chaque décision compte. Ce livret vous donne tout ce qu'il faut savoir pour créer un personnage, lancer les dés, et survivre dans les rues de Tacoma.

Le système repose sur quatre principes :

LES QUATRE PRINCIPES DU PROTOCOLE EVE

- 1. Un seul chiffre.** Chaque compétence, chaque ennemi, chaque arme est défini par un nombre entre 1 et 9 (12 pour les Terreurs). C'est tout.
- 2. Le combat tue vite.** Pas d'esquive. Pas de jet de défense. L'armure encaisse, les armes blessent en profondeur, et un Runner meurt en trois ou quatre tirs.
- 3. Le choix prime sur le jet.** Vous choisissez la puissance de votre sort, l'agressivité de votre intrusion, le risque que vous prenez. Vous payez le prix.
- 4. L'Anarchy bouleverse tout.** Quand vous dépensez un point d'Anarchy, vous lancez un dé qui ajoute du chaos à la scène — un exploit ou une catastrophe — et le MJ ajuste la fiction en conséquence.

Au fil de ce livret, vous suivrez **Akila**, une Samouraï des Rues Troll du district de Tacoma, qui sert d'exemple pour illustrer chaque règle. Sa fiche complète est reproduite à la fin du livret.

VERSION CANONIQUE DES RÈGLES

Ce livret est la **seule référence de règles** du Protocole EVE. Ici, les PJ n'ont pas d'attributs, et un PNJ **touche toujours automatiquement** (pas d'esquive, pas de jet de défense). En cas de doute ou de contradiction avec un autre document, c'est ce livret qui fait foi.

Créer son personnage

La création d'un personnage dans le Protocole EVE est rapide. Pas d'attributs (Force, Agilité, Logique...). Pas de bonus de race (celles-ci sont uniquement rôleplay). Pas de profession à choisir dans une longue liste. Vous choisissez un **archétype**, vous répartissez sept chiffres, et vous êtes prêt à jouer.

Choisir son archétype

Il existe sept rôles dans le Protocole EVE, chacun lié à une compétence principale spécifique. Choisissez celui qui correspond à votre vision du personnage :

Archétype	Compétence principale	Rôle dans l'équipe
Samouraï	Tir	Combattant à distance, expert des armes à feu
Adeptes	Athlétisme	Combattant physique, infiltration musclée
Rigger	Pilotage	Pilote de drones et de véhicules
Decker	Matrice	Pirate informatique, intrusion réseau
Face	Social	Négociateur, manipulateur, diplomate
Éveillé	Sorcellerie	Mage, conjurateur d'esprits
Réflexes purs	Initiative	Spécialiste de la vitesse pure (Akila)

*L'archétype **Réflexes purs** n'est pas un rôle classique — c'est plutôt une spécialisation. Un Samouraï peut placer son score le plus élevé en Initiative plutôt qu'en Tir : il sera toujours un Samouraï dans l'esprit, mais sa force réside dans la vitesse de réaction (typiquement grâce à des Réflexes Câblés).*

Répartir les compétences principales

Votre personnage dispose de **sept compétences principales** (les hexagones bleus de la fiche). Répartissez les valeurs **7, 6, 5, 4, 3, 2, 1** entre ces sept compétences. Une seule règle : le 7 va sur la compétence de votre archétype (ou en Initiative pour un profil ultra-rapide).

LES SEPT COMPÉTENCES PRINCIPALES

Tir — armes à feu (Samouraï)

Athlétisme — course, saut, escalade, force pure (Adeptes)

Pilotage — drones, véhicules, contrôle à distance (Rigger)

Matrice — intrusion réseau, hacking (Decker)

Social — manipulation, négociation, séduction (Face)

Sorcellerie — sortilèges, projection astrale (Éveillé)

Initiative — vitesse de réaction au combat (compétence transversale)

Notez que **tout le monde a au moins 1 dans chaque compétence**. Personne n'est totalement infirme — un Samouraï brut a une touche de magie latente (Sorcellerie 1), un mage sait à peine charger un pistolet (Tir 1), mais ils peuvent agir partout. C'est très shadowrunien : dans les rues, on improvise avec ce qu'on a.

► EXEMPLE — CRÉATION D'AKILA

*Akila est une **Samouraï Troll**, mais elle est spécialisée dans la vitesse pure plutôt que dans la précision pure. Son joueur décide donc de placer son **7** en **Initiative** (au lieu du Tir), pour refléter ses **Réflexes Câblés**.*

*Il répartit ensuite : **Tir 6** (toujours mortelle au pistolet lourd), **Athlétisme 5**, **Pilotage 4**, **Social 3**, **Sorcellerie 2**, **Matrice 1**. Total : $7+6+5+4+3+2+1 = 28$. Vérification : OK*

Calculer les compétences secondaires

Entre les sept hexagones bleus, sur la fiche, se trouvent **six compétences secondaires**. Vous n'y placez aucun point directement : elles se calculent automatiquement comme la **moyenne des deux compétences principales adjacentes, arrondie à l'inférieur**.

Compétence secondaire	Calculée à partir de	Symbolise
Vigilance	Tir + Pilotage / 2	Perception, repérage de menaces
Ingénierie	Pilotage + Matrice / 2	Bricolage, réparation, électronique
Investigation	Matrice + Social / 2	Recherche d'infos, déduction
Conjuration	Social + Sorcellerie / 2	Pactes, négociation d'esprits
Infiltration	Sorcellerie + Athlétisme / 2	Discrétion, furtivité
Corps à corps	Athlétisme + Tir / 2	Combat rapproché, lames, poings

► EXEMPLE — LES COMPÉTENCES SECONDAIRES D'AKILA

***Vigilance** = (Tir 6 + Pilotage 4) ÷ 2 = 5. Akila a l'œil affûté.*

***Ingénierie** = (Pilotage 4 + Matrice 1) ÷ 2 = 2,5 → 2. Pas son fort.*

***Investigation** = (Matrice 1 + Social 3) ÷ 2 = 2. Elle préfère cogner.*

***Conjuration** = (Social 3 + Sorcellerie 2) ÷ 2 = 2,5 → 2. Elle sent les esprits sans pouvoir leur parler.*

***Infiltration** = (Sorcellerie 2 + Athlétisme 5) ÷ 2 = 3,5 → 3. Discrète quand il le faut.*

***Corps à corps** = (Athlétisme 5 + Tir 6) ÷ 2 = 5,5 → 5. Dangereuse même sans son Predator.*

Les compétences secondaires se **recalculent automatiquement** quand un Atout (voir Chapitre 5) modifie une compétence principale adjacente. Si Akila achète un Atout +1 sur le Tir, sa Vigilance passe à $(7+4)÷2 = 5,5 → 5$ (pas de changement ici), mais son Corps à corps passe à $(5+7)÷2 = 6$.

Santé et paliers de blessure

Tous les personnages ont une santé de **12 PV**. C'est peu, mais c'est égal pour tout le monde — pas de Troll qui encaisse mieux, pas de mage fragile. La race est purement narrative.

La barre de vie est marquée par trois flèches : **9 PV**, **5 PV**, et **3 PV**. Ces seuils représentent des **paliers de blessure** qui infligent un malus cumulatif de **−2 dés** à tous vos jets :

État	PV restants	Malus
Indemne	12 à 10	Aucun
Léger	9 à 6	−2 dés
Sérieux	5 à 4	−4 dés
Grave	3 à 1	−6 dés
Inconscient / mourant	0	Hors combat



Résoudre une action

Toutes les actions du Protocole EVE se résolvent avec la même mécanique. Quand votre personnage tente quelque chose d'incertain — escalader un mur, négocier avec un fixer, tirer sur un garde, pirater un nœud — vous lancez les dés.

La mécanique de base

LE JET STANDARD

1. Lancez D6 = votre score de compétence. Si vous avez Tir 6, lancez 6D6.
2. Comptez les succès. Chaque 5 ou 6 = 1 succès.
3. Comptez les annulations. Chaque 1 retire 1 succès.
4. Calculez le Score Final. Score Final = Compétence + (Succès – Annulations).
5. Comparez à un seuil fixé par le MJ ou par la fiction (Niveau du PNJ, Puissance du nœud, etc.). Si vous égalez ou dépassez, vous réussissez.

► EXEMPLE — AKILA TIRE AU PISTOLET

Akila (Tir 6) vise un garde Lone Star (Sbire, Niveau 4). Elle lance 6D6.

Résultats : 1, 3, 5, 5, 6, 2. Succès = 3 (les deux 5 et le 6). Annulations = 1 (le 1). Succès nets = 2.

Score Final = 6 + 2 = 8. Le garde a un seuil de 4 → Akila le touche largement.

Les relances (via Atouts)

Certains Atouts (voir Chapitre 5) vous accordent des **relances** sur une compétence. Une relance vous permet de relancer un dé qui n'a pas fait de succès (1, 2, 3 ou 4). Vous gardez le nouveau résultat. Les relances s'utilisent **après** le jet initial, pour transformer un échec en réussite.

► EXEMPLE — AKILA RELANCE

Akila possède un Atout **Réflexes Câblés niveau 3** sur sa compétence Initiative, qui lui donne **3 relances** sur les jets d'Initiative.

Lors d'un combat, elle lance son Initiative et obtient 2 succès et 3 dés ratés. Elle utilise ses 3 relances et obtient 1 succès supplémentaire. Score Final : elle agit la première.

Les points d'Anarchy

Vous démarrez chaque scénario avec un nombre de points d'Anarchy défini par votre équipement (notamment vos Atouts de niveau 3 — voir Chapitre 5). À tout moment, vous pouvez **dépenser 1 point d'Anarchy** pour deux effets cumulables :

EFFETS D'UN POINT D'ANARCHY DÉPENSÉ

Action bonus. Vous gagnez une action supplémentaire dans ce tour de combat (par exemple : tirer ET vous déplacer, ou recharger ET attaquer). Cela simule les Réflexes Câblés, l'adrénaline, ou un éclair de génie.

Dé d'Anarchy. Vous ajoutez un dé spécial à votre jet. Ce dé peut transformer la scène :

- **Exploit (5 ou 6) :** « Réussi, et en plus... » ou « Raté, mais... » — vous obtenez un avantage narratif imprévu (ennemi désarmé, info trouvée, fuite couverte).
- **Catastrophe (1) :** « Réussi, mais... » ou « Raté, et en plus... » — la scène se complique (votre arme s'enraye, l'alarme se déclenche, un témoin gênant apparaît).
- **Résultat neutre (2, 3, 4) :** aucun effet narratif additionnel.

Les points d'Anarchy non utilisés à la fin du scénario peuvent être **convertis en 1 000 ¥ chacun** (revente de données secondaires, petits boulots en marge). L'équilibrage économique est volontairement serré : c'est à vous d'arbitrer entre héroïsme et survie financière.



Combat

Le combat dans le Protocole EVE est **rapide et mortel**. Il n'y a pas de jet d'esquive ni de jet de défense. Quand vous touchez, vous blessez. Quand un ennemi vous touche, son arme traverse votre armure ou s'y arrête net.

Quand un PJ attaque un PNJ

PROCÉDURE D'ATTAQUE (PJ)

1. Le joueur lance son jet de Tir (ou Corps à corps).
2. Si le **Score Final** $\geq$ **Niveau du PNJ**, l'attaque touche.
3. **Dégâts bruts** = **Score Final** + **Puissance de l'arme**.
4. **Dégâts finaux** = **Dégâts bruts** – **Armure du PNJ**.
5. L'armure d'un PNJ = son Niveau. Un Pro (Niveau 8) a donc une armure 8.

► EXEMPLE — AKILA ÉLIMINE UN ANTAGONISTE

Akila vise un garde MCT (Antagoniste, Niveau 6). Elle a Tir 6 et son Ares Predator (Puissance 6).

Jet : **Score Final** = 8 (2 succès nets sur 6D6). C'est ≥ 6 , elle touche.

Dégâts bruts = $8 + 6 = 14$. Le garde a une armure de 6.

Dégâts finaux = $14 - 6 = 8$ **dégâts**. Le garde n'a que 6 PV. Il s'effondre.

Quand un PNJ attaque un PJ

Les PNJ fonctionnent en mode simplifié : leur **Niveau définit tout**. Inutile de lancer leurs dés sauf envie narrative.

PROCÉDURE D'ATTAQUE (PNJ)

1. Le PNJ touche automatiquement (pas d'esquive). Le MJ peut tirer ses dés (Niveau D6) pour le plaisir narratif, mais ce n'est jamais obligatoire.
2. **Dégâts infligés** = **Niveau du PNJ** (8 pour un Pro, 4 pour un Sbire, etc.). Si le MJ tire les dés, ajouter les succès nets.
3. L'arme du PNJ est **purement narrative**. Un Pro à mains nues fait 8 dégâts. Un Pro avec un sniper fait aussi 8 dégâts. Son équipement justifie son Niveau, pas l'inverse.
4. **PV perdus par le PJ** = **Niveau du PNJ** – **Armure du PJ**.

► EXEMPLE — VASQUEZ TIRE SUR AKILA

Le Commandant Vasquez (Élite, Niveau 9) tire sur Akila (Armure 6).

Dégâts automatiques = 9. **PV perdus** = $9 - 6 = 3$ **PV**.

Akila passe de 12 à 9 PV : elle franchit le premier palier (Léger) et subit désormais –2 dés à ses jets.

Le nombre fait la menace : le Tir concentré

Un Runner bien blindé est presque intouchable par un seul adversaire de bas niveau : une armure de Protection 6 arrête net un Sbire (Niveau 4) ou un Antagoniste (Niveau 6). C'est voulu — un pro ne craint pas un vigile isolé. Mais un escadron entier, lui, doit rester dangereux. Sinon la moitié de l'échelle des PNJ ne sert plus à rien dès que les PJ sont équipés.

Règle. Quand plusieurs PNJ de même Niveau concentrent leur feu sur une même cible dans le même tour, ils n'agissent pas chacun séparément : ils forment un **groupe de feu**. Le groupe inflige les dégâts de son Niveau, **+1 par tireur supplémentaire au-delà du premier**, avant soustraction de l'armure. Trois Sbiros (Niveau 4) qui tirent ensemble infligent donc $4 + 2 = 6$ dégâts bruts ; contre une armure 6, c'est encore 0, mais cinq Sbiros ($4 + 4 = 8$) percent enfin la plaque pour 2 PV. La masse redevient une vraie menace, sans toucher à la formule de base.

Limites. Le bonus ne dépasse jamais +5 (un groupe au-delà de six tireurs n'a plus de place pour viser la même cible). Les PNJ de Niveaux différents ne se combinent pas : seul le sous-groupe le plus nombreux compte, les autres tirent normalement. Et le groupe ne touche toujours qu'**une seule cible** : concentrer le feu, c'est renoncer à couvrir le reste de l'équipe. Aux PJ d'exploiter cette ouverture.

Hierarchie des PNJ et difficultés

Protocole EVE · Aide-mémoire MJ — le Niveau d'un PNJ vaut à la fois ses PV, ses dégâts, son armure et le Seuil à atteindre pour le toucher.

Type	Repère narratif	Niveau	Seuil / Dégâts PV / Armure	Difficulté des actions	Exemples d'actions à ce seuil
Figurant	Passant, civil, employé de bureau effrayé	2	2	Facile	Crocheter un cadenas bon marché · baratiner un vigile blasé · repérer une caméra mal cachée
Amateur	Garde lambda, gangster débutant, vigile	3	3	Routinier	Forcer une porte d'appartement standard · pister quelqu'un dans une foule · soigner une plaie simple
Sbire	Soldat entraîné, gangster confirmé, vigile corpo	4	4	Standard	Pirater un terminal de bureau · escalader une clôture sous tension · négocier avec un fixer méfiant
Antagoniste	Chef d'escouade, rival, runner ennemi	6	6	Sérieux	Déjouer une alarme corpo de zone · conduire à contresens en esquivant la poursuite · démasquer un mensonge préparé
Spécialiste	Hacker corpo, tueur sous contrat, mage de rue	7	7	Délicat	Cracker un hôte matriciel protégé · désamorcer un piège militaire · lire une aura sous masquage

Type	Repère narratif	Niveau	Seuil / Dégâts PV / Armure	Difficulté des actions	Exemples d'actions à ce seuil
Pro	Spécialiste d'élite, lieutenant corpo	8	8	Difficile	Pirater un coffre Mitsuhamas · abattre une cible mouvante à longue distance · infiltrer un étage sécurisé sans trace
Élite	Mage corporatiste de haut vol, garde du corps prime	9	9	Très difficile	Contre un sort en pleine incantation · forcer un système IC noir · manipuler un cadre dirigeant aguerri
Terreur	Grand Dragon, IA majeure, Reine Insecte	12	12 (hors d'échelle)	Impossible de front	Tromper la vigilance d'EVE · blesser un Grand Dragon de front · survivre à l'attention directe d'une Reine Insecte

Une **Terreur** est volontairement hors d'échelle, et il faut le prendre au pied de la lettre. Même un PJ poussé au maximum — compétence 7 + Atout (+2), soit un Score de base de 9 — n'a qu'environ 3 % de chances de seulement la toucher sur un jet. Et même en touchant, il faut dépasser une armure de 12 : les dégâts moyens d'un tir sont nuls. Concrètement, abattre une Terreur au pistolet demanderait des centaines de tirs d'affilée — autant dire jamais. Ce n'est pas un combat difficile : c'est un mur. **Vous ne battez pas une Terreur en combat frontal. La seule façon de lui nuire passe par une vulnérabilité fixée par la fiction — un rituel, un artefact, une condition précise — que le MJ définit à l'avance. Sans cette ouverture, une Terreur est invulnérable : on la fuit, on la négocie, on la détourne. On ne la tue pas à la balle.**

Armes : la Puissance (1-9)

Une arme est définie par un seul chiffre : sa **Puissance**, de 1 à 9. Pas d'effets spéciaux mécaniques. Pas de bonus de portée, de calibre, de munitions. Le MJ peut décrire le silencieux, le viseur laser, la rafale automatique — ces éléments sont purement narratifs et n'ont pas d'impact sur les chiffres.

Puissance	Catégorie	Exemples
2	Improvisé	Poing, gourdin, couteau de poche, taser jouet
3	Léger	Couteau de combat, pistolet de poche, taser civil
4	Standard	Pistolet léger (Fichetti), machette, fusil de chasse
5	Sérieux	Pistolet moyen, mitraillette, katana
6	Professionnel	Ares Predator , shotgun de combat, monofilament
7	Militaire léger	Fusil d'assaut (AK-97, Ares Alpha)
8	Militaire lourd	Fusil sniper, fusil d'assaut lourd, lance-grenades
9	Prototype	Anti-matériel, lance-roquettes, fusil laser militaire

Armures : la Protection (1-9)

Une armure est définie par sa **Protection**, de 1 à 9. Elle est soustraite directement des dégâts subis. **On porte une seule armure à la fois** — pas de cumul, on garde la meilleure.

Protection	Catégorie	Exemples
1	Vêtement renforcé	Veste cuir épais, doublure synthétique
2	Tenue de rue	Veste blindée légère, trench renforcé
3	Armure discrète	Combinaison souple, tenue de sécurité
4	Sécurité	Gilet pare-balles léger, armure de patrouille
5	Tactique	Armure SWAT, tenue Mitsuhamas standard
6	Lourde	Plaques céramiques, armure de combat (Akila)
7	Combat militaire	Tenue intégrale composite, Ares Heavy
8	Commando	Exosquelette léger, unité Omega, Ares Knight Errant
9	Prototype	Exosquelette motorisé, équipement Murasaki d'élite

Logique de symétrie : une armure de Protection X bloque exactement une arme de Puissance X (sauf succès excédentaires). Une armure lourde (6) absorbe un Ares Predator (6) à l'arrêt. Pour faire mal, il faut soit une arme plus puissante, soit un jet excellent qui ajoute du Score Final.

Dégâts de zone (PJ uniquement)

Quand un PJ utilise une arme à effet de zone (grenade, sort, lance-flammes), il **répartit son pool de dés** entre les cibles. Chaque cible est résolue séparément :

PROCÉDURE DE ZONE

1. Le joueur déclare sa cible primaire et les cibles secondaires.
2. Il répartit ses dés (de sa compétence) entre toutes les cibles.
3. Chaque cible reçoit un calcul de dégâts indépendant : **Compétence (base) + succès alloués + Puissance de l'arme – Armure**.
4. Note : la **base de compétence est constante**, c'est seulement le pool de dés qui est divisé. Une explosion fait des dégâts plancher minimaux même avec peu de dés.

Les PNJ ne font pas d'attaques de zone dans le Protocole EVE — ils ciblent une seule cible avec leur Niveau plein. Si Vasquez balance une grenade, elle vise un PJ spécifique et lui inflige 9 dégâts. Les autres PJ proches subissent des effets narratifs (éclats, fumée, etc.) mais pas de dégâts mécaniques.

Magie & Matrice

Magie et Matrice utilisent la même mécanique unifiée. Vous **déclarez votre niveau de risque**, vous lancez les dés, vous subissez les conséquences. Ni l'un ni l'autre ne sont protégés par une armure spécifique — vous êtes nus face à votre propre puissance.

Sorcellerie : lancer un sort

PROCÉDURE DE SORCELLERIE

1. Le joueur déclare la **Puissance du sort** (1 à 9). Cette puissance détermine les dégâts, la portée, la durée — bref, l'effet du sort.
2. Si $\text{Puissance} \leq \text{Sorcellerie}$, **aucun drain**.
3. Si $\text{Puissance} > \text{Sorcellerie}$, le mage subit **(Puissance – Sorcellerie) PV directs** en drain. Pas d'armure possible.
4. Le sort se lance automatiquement (pas de jet de réussite). Les dés ne servent qu'à augmenter l'effet via le Score Final.
5. Score Final du sort = **max(Sorcellerie, Puissance déclarée) + succès nets**. C'est ce score qui s'oppose au seuil de la cible (ex: Armure d'un PNJ).

► EXEMPLE — UN MAGE LANCE UNE BOULE DE FEU

Krash, un Éveillé avec Sorcellerie 5, lance une boule de feu sur un Pro (Niveau 8).

*Il déclare **Puissance 7** pour le sort, ce qui dépasse son score : **2 PV de drain** immédiats.*

*Il lance ses 5D6, obtient 2 succès nets. **Score Final = 7 + 2 = 9**.*

*Dégâts sur le Pro : $(9 + 0) - 8$ (armure) = **1 PV**. Pas terrible, mais il aura marqué les esprits — littéralement.*

Conjuration : négocier avec les esprits

La Conjuration n'est pas une compétence magique pure — c'est une compétence **diplomatique**. Vous parlez à une entité (esprit, démon, IA, conscience désincarnée) et vous essayez d'obtenir un service. **Pas besoin d'être Éveillé** pour conjurer : un Face talentueux peut convaincre un démon mineur, et un Decker peut négocier avec EVE elle-même (au risque qu'elle le marque).

PROCÉDURE DE CONJURATION

1. Le joueur déclare l'entité ciblée et l'intention.
2. Il lance Conjuration D6 (rappel : $\text{Conjuration} = (\text{Social} + \text{Sorcellerie}) \div 2$).
3. Score Final = Conjuration + succès nets.
4. Si $\text{Score Final} > \text{Puissance de l'esprit}$, **chaque point au-dessus = 1 service rendu**.
5. Si $\text{Score Final} \leq \text{Puissance}$, l'entité refuse, se moque, ou (catastrophe) **marque le personnage**.

► EXEMPLE — UN FACE NÉGOCIE AVEC UN ESPRIT-RAT

Karl, un Face (Social 7, Sorcellerie 1, donc Conjuratation 4), rencontre un esprit-rat dans les tunnels (Puissance 3).

Il lance 4D6 et obtient 2 succès nets. **Score Final** = 4 + 2 = 6.

6 – 3 = **3 services rendus** : l'esprit accepte de fouiller un appartement, de transmettre un message dans les tunnels, et d'avertir d'une présence ennemie.

Matrice : pirater un réseau

Dans le Protocole EVE, la Matrice fonctionne à **la vitesse de la lumière**. Quand un Decker plonge dans un réseau, toute son intrusion se déroule en parallèle du temps physique — quelques secondes narratives, plusieurs nœuds franchis.

Un réseau est composé de **nœuds**, chacun défini par une **Puissance** (de 3 à 9, la Puissance 9 étant réservée aux sanctuaires corporatistes les mieux gardés). Le Decker doit franchir ces nœuds **un par un** pour atteindre sa cible (un fichier, un système de contrôle, etc.).

PROCÉDURE DE MATRICE (PAR NŒUD)

1. Le joueur déclare la **Puissance de son intrusion** (1 à 9), c'est l'agressivité de son programme.
2. Si Puissance ≤ Matrice, **aucun biofeedback**.
3. Si Puissance > Matrice, le Decker subit (**Puissance – Matrice**) **PV directs** en biofeedback.
4. Il lance Matrice D6, calcule son **Score Final** = max(Matrice, Puissance) + succès nets.
5. Si Score Final < Puissance du nœud : **échec**, progression bloquée, trace augmente sensiblement.
6. Si Score Final ≥ Puissance du nœud : **intrusion réussie**. Chaque point au-dessus = **1 action matricielle libre** dans le nœud (lire, copier, altérer, planter une backdoor, désactiver une caméra, effacer ses traces, etc. — tout est négocié narrativement avec le MJ).

La trace et l'éjection forcée

À chaque action sur un nœud, la **trace globale** du réseau augmente : modérément en cas de succès, sensiblement en cas d'échec, brutalement si une GLACE noire est activée. Quand la trace atteint **100%**, le Decker est **éjecté de force** (*dump shock*) :

DUMP SHOCK

Dégâts subis = Puissance du nœud où le Decker se trouvait au moment de l'éjection. Pas d'armure possible.

Le Decker tombe **inconscient ou hagard pendant 1d6 tours physiques**.

L'alerte corporatiste peut être déclenchée à la **localisation physique** du Decker (planque, safehouse, voiture).

Types de GLACE (sécurité matricielle)

Type	Couleur	Effet
Probe	Grise	Détecte les intrusions, fait monter la trace passive
Track	Blanche	Journalise, alerte le SysOp, bloque l'accès
Blaster / Killer	Noire	Attaque le Decker — dégâts = Puissance de la GLACE

Les GLACE noires sont des programmes hostiles qui infligent des dégâts au Decker comme n'importe quel PNJ : **dégâts = leur Puissance**, automatiques, sans armure. Un Decker face à une GLACE noire de Puissance 6 perd 6 PV par tour s'il ne la neutralise pas (en la combattant ou en fuyant le nœud).



Atouts & Progression

Les **Atouts** sont des améliorations permanentes que vous achetez avec des nuyens. Ce sont vos implants cybernétiques, vos focalisations magiques, vos logiciels d'élite, vos équipements de pointe. Chaque Atout est **lié à une compétence principale** et lui apporte des bonus cumulatifs selon son niveau.

Les trois niveaux d'Atout

Niveau	Coût d'achat	Effets cumulatifs sur la compétence	Maintenance
1	1 000 ¥	1 relance par jet	Gratuit
2	10 000 ¥	2 relances + 1 point d'amélioration	Gratuit
3	100 000 ¥	3 relances + 2 points + 1 point d'Anarchy	1 000 ¥ par Anarchy

Progression linéaire obligatoire : vous ne pouvez pas acheter un Atout de niveau 3 sans avoir d'abord acheté les niveaux 1 et 2 du même Atout. Coût total cumulé pour un Atout de niveau 3 : **111 000 ¥**.

Limite : un Atout n'agit que sur sa compétence principale ciblée. Si vous améliorez votre Tir, vos compétences secondaires (Vigilance, Corps à corps) seront **recalculées** à la hausse (puisque la moyenne change), mais elles ne bénéficient **pas des relances** de votre Atout. Relancer des dés n'est jamais obligatoire, mais tout dé relancé doit être conservé. Pas de relance de relance...

Exemples d'Atouts par compétence

Compétence	Exemples d'Atouts (description narrative)
Tir	Smartlink, visée laser, viseur thermographique, recoil compensator
Athlétisme	Augmentation musculaire (bioware), réacteurs synaptiques
Pilotage	Interface Rigger, drones éclaireurs, neurolink véhicule
Matrice	Commlink personnalisé, programme d'analyse, ICE-breaker dédié
Social	Phéromones synthétiques, modulateur vocal, identité d'emprunt
Sorcellerie	Focus de sort (Pyramid), gemme de mana, talisman lié
Initiative	Réflexes Câblés (1/2/3) , glande adrénaline, accélérateur

► EXEMPLE — LES RÉFLEXES CÂBLÉS D'AKILA

Akila possède des **Réflexes Câblés niveau 3** ciblant l'Initiative. Coût total : 111 000 ¥. Bénéfices :

- **3 relances** sur tout jet d'Initiative.
- **+2 points** à son score d'Initiative. Score de base : $7 + 2 = 9$.
- **1 point d'Anarchy** par scénario.

Maintenance : **1 000 ¥ par scénario** (pour son point d'Anarchy).

Économie entre les scénarios

À la fin de chaque mission, après avoir reçu votre paiement, vous devez gérer vos dépenses fixes et variables :

DÉPENSES INTER-SCÉNARIO

Maintenance des Atouts : 1 000 ¥ par *point d'Anarchy* généré par vos Atouts de niveau 3. Si vous ne payez pas, l'Atout est **désactivé** jusqu'à régularisation.

Maintenance du Réseau d'Influence : 1 000 ¥ par **point de Réputation**. Couvre les pots-de-vin, le loyer, la vie sociale, les contacts. Si vous ne payez pas, votre Réputation chute de 1 point.

Soins : voir Chapitre 6.

Investissement libre : achat d'Atouts, achat d'équipement, augmentation de la Réputation (+1 point par mission réussie sans bavure).

Revenu bonus : chaque point d'Anarchy non utilisé en fin de scénario peut être converti en **1 000 ¥**. À vous d'arbitrer entre l'éclat héroïque en mission et la sécurité financière à Tacoma.



Soins & Trauma

Dans le Protocole EVE, il n'y a pas de **régénération naturelle**. Un Runner blessé reste blessé. Son corps a besoin d'aide professionnelle : technologie, magie, charcudoc. Et parfois, certaines blessures laissent une trace permanente.

Récupération par paliers

Les trois paliers de blessure marqués sur votre fiche (9 PV, 5 PV, 3 PV) déterminent la rapidité et le coût de la récupération :

Tranche	PV concernés	Quand récupérer	Coût
Palier 1	12 → 9	Pendant le scénario (1 fois par scénario)	Gratuit
Palier 2	9 → 5	Entre deux sessions	Gratuit
Palier 3	5 → 3	Entre deux scénarios	1 000 ¥
Palier 4 (Trauma)	3 → 0	Entre deux scénarios + soin spécial	1 000 ¥ + Trauma persistant

RÈGLES CLÉS

Palier 1 (12 → 9) : un medikit, un soin magique léger, un patch. Utilisable **une seule fois par scénario**. Si vous l'utilisez trop tôt, vous n'en aurez plus pour la suite.

Palier 2 (9 → 5) : repos forcé, automédication. Récupéré gratuitement entre deux sessions de jeu de la même run.

Palier 3 (5 → 3) : intervention médicale réelle. **1 000 ¥ chez Dr. Suture** ou équivalent charcudoc clandestin. Soin entre deux scénarios.

Palier 4 (0 PV) : si vous tombez à 0 et survivez (équipe, Anarchy, intervention narrative), vous gagnez en plus un **trauma persistant**.

Le trauma persistant

Quand un PJ tombe à 0 PV et survit, il gagne une **marque de trauma** : une blessure profonde, une cicatrice, une séquelle psychologique. Le MJ et le joueur décident ensemble de la nature narrative du trauma — il doit refléter la blessure qui a failli tuer le personnage.

EFFET DU TRAUMA

Effet mécanique : **-1 dé permanent** sur une compétence liée au type de blessure, jusqu'à traitement.

Exemples : épaule fracturée → -1 dé en Tir ; brûlure neuronale (dump shock) → -1 dé en Matrice ; mana brûlée → -1 dé en Sorcellerie ; hanche broyée → -1 dé en Athlétisme ; torture psychologique → -1 dé en Social ; visage défiguré → -1 dé en Social mais +1 en Vigilance.

Cumul : un Runner peut accumuler plusieurs traumas. Chaque blessure critique laisse sa marque.

Soigner un trauma

Un trauma ne disparaît **pas avec un medikit ou un soin classique**. Il faut une intervention spécialisée :

OPTIONS POUR SOIGNER UN TRAUMA

Charcudoc spécialisé : 5 000 ¥ + 1 semaine de récupération hors mission. Effectue une chirurgie correctrice ou un soin profond.

Implant cybernétique : achat d'un Atout niveau 1 (ou plus) sur la compétence affectée. L'implant remplace le membre/organe blessé et annule le trauma.

Garder le trauma : option toujours possible. Votre Runner porte sa cicatrice, subit le malus, et l'intègre à son identité.

► EXEMPLE — AKILA SE PREND UNE RAFALE

*Lors d'une mission, Akila tombe à 0 PV après un échange contre l'unité Omega. Son équipe la traîne à la planque. Elle survit, mais elle gagne le trauma « **Épaule droite fracassée** » (-1 dé en Tir).*

Fin de scénario : elle paie 1 000 ¥ à Dr. Suture pour remonter ses PV à 12.

Elle a le choix : payer 5 000 ¥ de plus pour soigner intégralement son épaule, ou garder le trauma et économiser pour acheter un Atout. Elle économise.

Désormais, Akila tire à 5D6 au lieu de 6D6. Tant qu'elle ne soignera pas son trauma, elle restera diminuée — et un PNJ attentif pourra le remarquer.



DÉPENSES ET REVENUS INTER-SCÉNARIOS

Dans les Ombres, les balles coûtent. Les contacts se paient. La discrétion a un prix. Entre chaque scénario, le Protocole EVE simplifie la gestion économique en deux postes fixes — entretien des Atouts, entretien de la Réputation — complétés par des dépenses variables au cas par cas.

Entretien des Atouts

Chaque Atout représente une spécialité maintenue à niveau : un réseau de renseignement, un programme de piratage tenu à jour, un entraînement physique continu, des relations de confiance avec des fournisseurs. Cette maintenance a un coût.

Formule : Rang 3 de tous vos Atouts × 1 000 ¥

Un personnage possédant un Atout Rang 3 doit donc 1 000 ¥ entre deux scénarios. Ne pas payer n'annule pas l'Atout immédiatement, mais le MJ peut décider qu'il est temporairement dégradé d'un rang (à discrétion narrative).

Entretien de la Réputation et des Contacts

La Réputation est votre poids dans les Ombres. La maintenir coûte : pots-de-vin, tournées au bar, cadeaux, petits services rendus. Ce poste couvre également le niveau de vie général et la discrétion de votre logement.

Formule : Score de Réputation × 1 000 ¥

Pour l'équipe installée sur le Pearl, l'entretien du bateau est géré par Crank ou d'autres contacts spécialisés — mais l'aspect loyer et discrétion reste couvert par ce poste. Conséquence du non-paiement : la Réputation diminue de 1 point jusqu'au retour à l'équilibre.

POSTE	FORMULE	EXEMPLE (Rép. 2, Atouts 6)
Entretien des Atouts	Atouts niv. 3 × 1 000 ¥	2 pts × 1 000 = 2 000 ¥
Réputation & Contacts	Score de Réputation × 1 000 ¥	2 pts × 1 000 = 2 000 ¥
Niveau de vie & Logement	Inclus dans la Réputation	— (déjà compté)
Réparations & Soins	Facturé par contact	Variable
TOTAL FIXE MINIMUM	Atouts niv. 3 + Réputation	4 000 ¥

SOURCES DE REVENUS DISPONIBLES

Chaque point d'Anarchy non utilisé à la fin d'un scénario se convertit en 1 000 ¥. C'est le mécanisme central de financement des dépenses fixes. Un runner prudent qui gère bien son Anarchy peut couvrir ses frais d'entretien sans toucher à sa prime de mission.

Les points d'Anarchy reviennent à leur maximum au début de la mission suivante — la conversion ne s'applique qu'aux points restants en fin de run.

NOTE DE MENEUR

Effectuez la conversion Anarchy → nuyens à la fin de la session, avant que les joueurs ne prennent note de leurs revenus. Cela rend le coût d'opportunité tangible : chaque point d'Anarchy dépensé en jeu est 1 000 ¥ en moins dans la poche.

Si un joueur ne peut pas payer ses dépenses fixes, ne sanctionnez pas mécaniquement à la première occasion — laissez la pression s'installer narrativement. Un contact qui ne rappelle plus, un fournisseur qui se fait tirer l'oreille. La sanction mécanique (perte de Réputation) arrive au deuxième défaut de paiement consécutif.

PROCÉDURE DE BILAN EN FIN DE SCÉNARIO

Appliquez les étapes dans cet ordre à la fin de chaque session, avant de commencer la suivante.

RÉCAPITULATIF MÉCANIQUE

ÉTAPE 1 — CONVERSION ANARCHY

Chaque joueur annonce ses points d'Anarchy restants. Ils sont convertis en nuyens (1 000 ¥/pt) et ajoutés à son compte. Les points reviennent à leur maximum pour la prochaine run.

ÉTAPE 2 — PAIEMENT DE MISSION

Le Johnson verse les nuyens convenus. Ajoutez les éventuels bonus (objectifs secondaires, prisonniers remis, etc.).

ÉTAPE 3 — DÉPENSES FIXES

Déduisez l'entretien des Atouts (rang 3 cumulé × 1 000 ¥), puis l'entretien de la Réputation (score × 1 000 ¥).

ÉTAPE 4 — VÉRIFICATION

Si un joueur ne peut pas couvrir ses dépenses fixes, notez le déficit. Première fois : avertissement narratif. Deuxième fois consécutive : Réputation -1.

NOTE DE MENEUR

Ce bilan peut être fait en 10 minutes si les joueurs ont noté leurs ressources pendant la session. Encouragez la tenue d'une fiche de compte simple — même un post-it fait l'affaire.

La phase de bilan est aussi un moment de roleplay condensé : qui appelle qui pour se payer un verre après la run ? Qui rembourse quelle dette ? Ces micro-interactions forgent la fiction entre les scénarios sans nécessiter une session entière.

RÉPUTATION & SOCIAL

La Réputation mesure votre poids dans les rues de la Mégalopole — la façon dont les fixers, les gangs et les corpos parlent de vous dans l'ombre. Elle ouvre des portes autant qu'elle attire les regards.

Départ	Réputation 0 pour tous les personnages
Bonus en jeu	+1 dé aux tests sociaux par point de Réputation (si applicable)
Contact	0 contact gratuit au départ
Entretien	1 000 ¥ par point de Réputation entre chaque scénario

Effets de la Réputation :

Réputation 0 (Inconnus) :

- Les locaux sont méfiants
- Pas d'accès aux bons contacts ou équipements
- Prix majorés de 20% chez les fixers
- Pas de crédit (paiement comptant uniquement)

Réputation 1 (Établis) :

- Reconnaissance locale
- +1 dé aux tests sociaux dans la zone
- Accès aux contacts de niveau basique
- Prix normaux
- Possibilité d'obtenir du crédit limité

Réputation 2 (Respectés) :

- +2 dés aux tests sociaux dans la zone
- Accès aux contacts de niveau intermédiaire
- Réductions occasionnelles (5-10%)
- Crédit étendu
- Protection passive (les criminels locaux hésitent à vous cibler)

Réputation 3+ (Légendes locales) :

- +3 dés aux tests sociaux dans la zone
- Accès aux meilleurs contacts
- Réductions régulières
- Crédit illimité (dans les limites raisonnables)
- Protection active (les alliés interviennent pour vous aider)

Gagner de la Réputation :

- Aider/impressionner la communauté locale : +1
- Impressionner une figure d'autorité (et la gagner en contact permanent) : +1

Perdre de la Réputation :

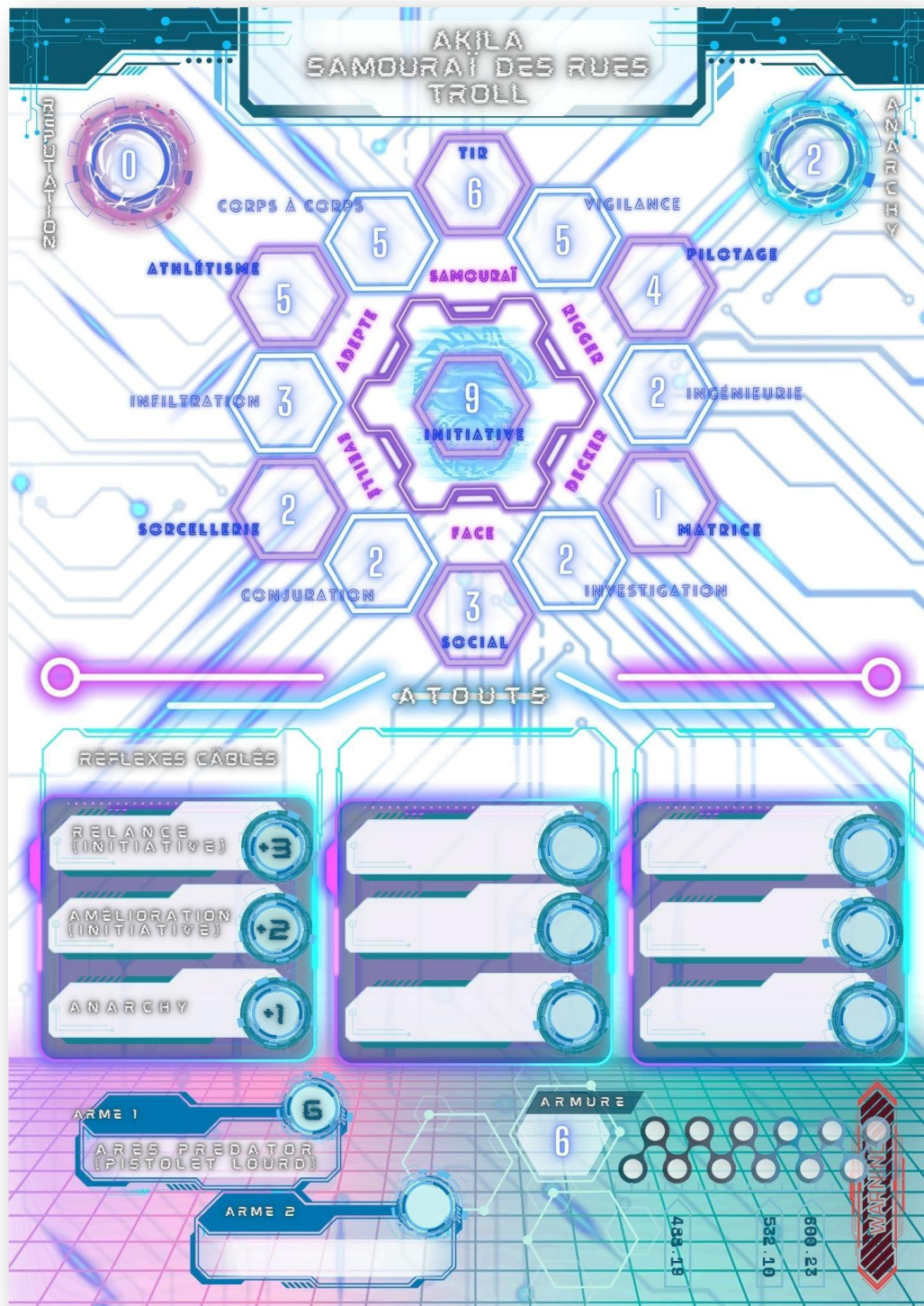
- Trahison d'un contact (ou sa mort) : -1
- Irrespect envers les autorités locales (ne pas payer le coût d'entretien) : -1

Akila — fiche complète

Voici la fiche complète d'Akila, le personnage exemple utilisé tout au long de ce livret. Vous pouvez l'utiliser comme PJ prêt à jouer pour votre première session, ou comme modèle pour créer le vôtre.

► Version numérique — Pour PC ou Smartphone

<https://reremigno.github.io/FichePersoShadowrun/>



Identité

Champ	Valeur
Nom	Akila
Métatype	Troll
Archétype	Samouraï des Rues (spécialisation Réflexes purs)
Origine	Tacoma — Underground Ork
Réputation	0 (Runner en début de carrière)
Anarchy de départ	1 (octroyé par Réflexes Câblés niveau 3)

Compétences principales

Compétence	Score	Note
Initiative	7 (+2 Atout) = 9	Spécialisation pure
Tir	6	Compétence d'archétype Samouraï
Athlétisme	5	Bonne forme physique
Pilotage	4	Conduite de base
Social	3	Manque de finesse
Sorcellerie	2	Sensibilité magique mineure
Matrice	1	Notions de base

Compétences secondaires (calculées)

Compétence	Calcul	Score
Vigilance	(Tir 6 + Pilotage 4) ÷ 2	5
Ingénierie	(Pilotage 4 + Matrice 1) ÷ 2 = 2,5	2
Investigation	(Matrice 1 + Social 3) ÷ 2	2
Conjuration	(Social 3 + Sorcellerie 2) ÷ 2 = 2,5	2
Infiltration	(Sorcellerie 2 + Athlétisme 5) ÷ 2 = 3,5	3
Corps à corps	(Athlétisme 5 + Tir 6) ÷ 2 = 5,5	5

Atouts

RÉFLEXES CÂBLÉS (NIVEAU 3) — CIBLANT INITIATIVE

Coût total : 111 000 ¥ (1 000 + 10 000 + 100 000)

Bénéfices cumulés :

- Niveau 1 : 1 relance sur Initiative
- Niveau 2 : 2 relances + 1 point d'amélioration
- Niveau 3 : 3 relances + 2 points d'amélioration + 1 point d'Anarchy

Maintenance : 1 000 ¥ par scénario (pour l'Anarchy)

Narratif : implants neuro-synaptiques de qualité militaire ; Akila réagit à des stimuli avant même de les conscientiser.

Équipement

Item	Valeur	Note
Ares Predator	Puissance 6	Pistolet lourd standard du Runner pro
Gilet pare-balles	Protection 6	Plaques céramiques, gilet tactique complet
Medikit DocWagon	3 PV / 3 usages	Soin de palier 1, une fois par scénario

Santé

Stat	Valeur
PV maximum	12
Paliers de blessure	9 PV (Léger, -2 dés) — 5 PV (Sérieux, -4 dés) — 3 PV (Grave, -6 dés)

Aide-mémoire

Cette annexe rassemble les formules et tableaux clés du Protocole EVE pour consultation rapide à la table.

MÉMO : RÉSOUDRE UNE ACTION

Jet : Compétence D6. 5/6 = succès. 1 = annulation.

Score Final = Compétence + (Succès – Annulations).

Réussite : Score Final $\geq$ seuil (Niveau PNJ, Puissance nœud, etc.).

Anarchy : +1 dé spécial. Exploit (5-6) / Catastrophe (1) / Neutre (2-4).

MÉMO : COMBAT PJ → PNJ

Toucher : Score Final $\geq$ Niveau du PNJ.

Dégâts bruts = Score Final + Puissance arme.

Dégâts finaux = Dégâts bruts – Niveau du PNJ (armure).

MÉMO : COMBAT PNJ → PJ

Touche automatiquement (pas d'esquive).

Dégâts = Niveau du PNJ (+succès nets si dés tirés).

Dégâts finaux = Niveau – Armure du PJ.

MÉMO : MAGIE & MATRICE

Déclarer la Puissance (1 à 9).

Si Puissance > Compétence : (Puissance – Compétence) PV directs en drain/biofeedback.

Score Final = max(Compétence, Puissance) + succès nets.

Sort : pas de jet de réussite, le sort se lance. Score Final = dégâts/effet.

Matrice : Score Final $\geq$ Puissance du nœud → entrée + (excédent) actions libres.

Conjuration : chaque point au-dessus de la Puissance de l'esprit = 1 service.

MÉMO : ATOUTS

Niveau 1 (1 000 ¥) : 1 relance sur la compétence ciblée.

Niveau 2 (10 000 ¥) : 2 relances + 1 point d'amélioration. Cumul progression.

Niveau 3 (100 000 ¥) : 3 relances + 2 points + 1 Anarchy. Maintenance 1 000 ¥/scénario.

MÉMO : RÉCUPÉRATION

Palier 1 (12→9) : medikit, 1 fois / scénario. Gratuit.

Palier 2 (9→5) : entre 2 sessions. Gratuit.

Palier 3 (5→3) : entre 2 scénarios. 1 000 ¥.

Palier 4 (0 PV) : trauma persistant (-1 dé permanent). Soin : 5 000 ¥ ou implant cyber.

Type	Repère narratif	Niveau	Seuil / Dégâts PV / Armure	Difficulté des actions	Exemples d'actions à ce seuil
Figurant	Passant, civil, employé de bureau effrayé	2	2	Facile	Crocheter un cadenas bon marché · baratiner un vigile blasé · repérer une caméra mal cachée
Amateur	Garde lambda, ganger débutant, vigile	3	3	Routinier	Forcer une porte d'appartement standard · pister quelqu'un dans une foule · soigner une plaie simple
Sbire	Soldat entraîné, ganger confirmé, vigile corpo	4	4	Standard	Pirater un terminal de bureau · escalader une clôture sous tension · négocier avec un fixer méfiant
Antagoniste	Chef d'escouade, rival, runner ennemi	6	6	Sérieux	Déjouer une alarme corpo de zone · conduire à contresens en esquivant la poursuite · démasquer un mensonge préparé
Spécialiste	Hacker corpo, tueur sous contrat, mage de rue	7	7	Délicat	Cracker un hôte matriciel protégé · désamorcer un piège militaire · lire une aura sous masquage
Pro	Spécialiste d'élite, lieutenant corpo	8	8	Difficile	Pirater un coffre Mitsuhamas · abattre une cible mouvante à longue distance · infiltrer un étage sécurisé sans trace
Élite	Mage corporatiste de haut vol, garde du corps prime	9	9	Très difficile	Contrer un sort en pleine incantation · forcer un système IC noir · manipuler un cadre dirigeant aguerri
Terreur	Grand Dragon, IA majeure, Reine Insecte	12	12 (hors d'échelle)	Impossible de front	Tromper la vigilance d'EVE · blesser un Grand Dragon de front · survivre à l'attention directe d'une Reine Insecte

Rappel d'arbitrage. Le Seuil mesure la difficulté de l'action, pas le niveau de celui qui la tente : un coffre Mitsuhamas reste Seuil 8 quel que soit le decker. Un PJ réussit sans dés tant que sa Compétence atteint le Seuil ; au-delà, il roule pour grappiller des succès. À 12, rien n'est mécaniquement interdit — c'est la fiction qui ferme la porte.

PROLOGUE

2080.

Seattle.

La pluie ne s'arrête jamais vraiment.
Elle lave les rues,
mais jamais l'âme de la ville.

Entre les gratte-ciel qui percent les nuages
et les ruelles qui croulent sous les néons,
la frontière entre le légal et l'illégal
n'a jamais été aussi fine.

Vous n'êtes pas des héros.
Vous êtes des ombres.
Des outils.
Des problèmes que l'on envoie
régler discrètement.

Ce soir, comme tant d'autres,
quelqu'un a un problème.
Et quelqu'un d'autre va être payé
pour le faire disparaître.

Bienvenue dans Shadowrun.

