



Une adaptation de la version française d'Interface Zéro 2.0 pour Savage Worlds en version Adventure.

Interface Zéro 2.0 a été écrit pour l'édition précédente de *Savage Worlds* (Deluxe), mais il est facile de faire la mise à jour pour l'édition *Adventure* de *Savage Worlds* (SWADE).

La plupart des règles peuvent être utilisées telles quelles. Celles qui nécessitent un peu plus de travail sont détaillées ci-dessous. Lorsque les règles de base diffèrent, le maître de jeu peut utiliser la version qu'il préfère. Les deux versions fonctionnent très bien pour votre jeu, bien que celles présentées en *Adventure* soient un peu plus structurées et basées sur des mécaniques de base similaires.

NOTES GÉNÉRALES

Les **Capacités innées**, **Compétences**, **Atouts**, **Handicaps** et l'équipement doivent être convertis en leurs équivalents *Adventure*. **Connaissance (Programmation)** devient **Informatique**, par exemple, et **Crochetage** fait partie de **Subterfuge**. Si un personnage possède deux de ces **Compétences** qui ont été fusionnées en une seule en *Adventure* (comme **Survie** et **Pistage**), utilisez le plus élevé des deux scores pour la nouvelle **Compétence**. Si un individu ou une créature a un **Atout** ou un **Handicap** sans équivalent évident en *Adventure*, vous pouvez soit l'ignorer, soit lui en donner un nouveau qui vous semble avoir le même thème général.

Sauf indication contraire, les êtres intelligents disposent de d6 en **Culture générale** et **Persuasion**, et tous les êtres ont d6 en **Athlétisme**, **Perception** et **Discrétion**. Le MJ peut les augmenter au niveau de l'**Attribut** lié (ou plus) s'il le juge approprié. De plus :

- **Charisme** est ignoré. Si besoin, divisez le modificateur par 2, arrondi au supérieur et ajoutez-le aux scores de **Persuasion** et d'**Intimidation**.
- Les **Relances** deviennent des **Prouesses**, le terme **Relance** étant maintenant utilisé pour rejeter un jet. Les **As** deviennent des **Explosions**.
- La **Montée** est ignorée pour les créatures et véhicules volants.
- Les **Ruses** sont remplacées par des **Épreuves**.

Enfin, les **Capacités spéciales** telles que **Créature artificielle** ou **Mort-vivant**, ou celles qui imitent des **Atouts** comme **Frénésie**, devraient utiliser les versions mises à jour présentées en *Adventure*. De manière générale, en SWADE on utilise les **Compétences** et non les **Attributs** pour accomplir quelque chose, tandis que les **Attributs** sont plutôt utilisés pour résister à quelque chose. Lorsqu'un jet de **Force** ou d'**Agilité** est demandé, substituez une **Compétence** appropriée si possible (**Athlétisme** par exemple pour remplacer des jets d'**Agilité** ou de **Force**).

CHAPITRE 2 : CRÉATION DE PERSONNAGE

COMPÉTENCES

Un personnage débute avec 15 points de **Compétences** au lieu de 12 (Règle d'univers **Davantage de points de compétence**).

NOTE : par défaut, la règle d'univers **Spécialisation de Compétences** n'est pas utilisée.

- **Recherche (Intellect)** couvre aussi toutes les recherches dans le **Cyberespace** ou **informatiques**.
- **Connaissance (Démolition)** est remplacée par la **Compétence Réparation**.
- **Connaissance (Programmation)** fusionne dans la **Compétence Informatique**.
- **Hacking** fusionne dans la **Compétence Informatique**.
- **Hyper Combat (Intellect)** est une nouvelle **Compétence** (qui n'est utilisée qu'en l'absence de **Spécialisation de Compétences**) utilisée chaque fois que le personnage (un engramme ou un sprite d'IA) attaque un réseau, un TAP, un drone ou un autre objet lors d'un **Hacking** ou en **Hyper réalité**.

Chaque personnage commence le jeu en connaissant un nombre de langues de son choix égal à la moitié de son **Intellect**, chacune à d6, en plus de sa langue maternelle à d8 (règle d'univers **Profusion de langues**).

ESPÈCES

Toutes les espèces subissent un rééquilibrage des **Atouts** avec les nouvelles valeurs livrées par la version *Adventure*.

ANDROÏDE

- * **Créature artificielle :** bénéficie d'un bonus de +2 pour annuler un état **Secoué**, ignore 1 point de malus de **Blessure**, ne respire pas et est immunisée aux poisons et aux maladies.
- * **Étranger :** malus de -2 aux jets de **Persuasion** lors d'échanges avec d'autres espèces.
- * **Recharge :** subit 1 de **Fatigue** par 24h sans recharge.
- * **Réfractaire Psi :** ne peut pas prendre **Arcane (Psi)** et un attaquant psi doit subir un malus de -2 pour faire son attaque. Ne s'applique pas aux pouvoirs qui infligent des dégâts.
- * **Point faible (IEM) :** dégâts +2 face à une arme **IEM**.

BIOROÏDE

- * **Adaptable :** un **Atout** gratuit de Rang **Novice** de son choix en respectant les prérequis.
- * **Augmentation d'Attribut :** **Intellect** d6.
- * **Compétence :** **Compétence gratuite** à d6 (max. d12+1) dans son champ d'activité.

- * **Étranger** : le bioroïde est marqué et subit un malus de -2 aux jets de **Persuasion** lors d'échanges avec d'autres espèces. Sinon, le bioroïde est d'aspect humanoïde donc Illégal.
- * **Réfractaire psi** : ne peut pas prendre **Arcane (Psi)** et un attaquant psi subit un malus de -2 à son attaque. Ne s'applique pas aux pouvoirs qui infligent des dégâts.
- * **Point faible (IEM)** : dégâts +2 face à une arme IEM.

CYBORG

- * **Affaiblissement tactile** : -2 pour les manipulations précises (crochetage, chirurgie, ...). Tir et Combat ne sont pas affectés.
- * **Alliage métallique** : Armure +2.
- * **Augmenté** : **Augmentation (Streetware)** avec un coût de Cybertension de 1.
- * **Créature artificielle** : +2 pour annuler **Secoué**, ignore 1 point de malus de **Blessure**, ne respire pas, ne se nourrit pas, immunisé aux poisons et aux maladies, soumis à **Réparation**.
- * **Étranger** : **Persuasion** à -2 (sauf autres cyborgs).
- * **Régime spécial** : ne peut pas digérer la nourriture organique et a besoin d'une nourriture spéciale enrichie en nutriments pour garder son cerveau en bonne santé. Cela augmente le coût de son train de vie de 1 000 crédits. Subit 1 Fatigue par 24h de manque si **Échec** en **Vigueur**.
- * **Point faible (IEM)** : dégâts +2 face à une arme IEM.



Negotiator Android © 2018, Ben Bryant

HUMAIN

Pas de changement.

HUMAIN 2.0

- * **Anomalie génétique** : tous les jets d'un **Attribut** au choix (mais pas des **Compétences** liées) subissent un malus de -1.
- * **Arrogant** : aime dominer son opposant, confronte l'adversaire le plus puissant au combat.
- * **Augmentation d'Attribut** : le dé d'un **Attribut (Agilité, ...)** est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Compétence** : **Compétence gratuite** à d6 (max. d12+1) dans son champ d'activité.
- * **Séduisant** : **Performance** et **Persuasion** +1 si compatible avec la cible.

HYBRIDES (FÉROCE)

- * **Arme naturelle** : n'est jamais considéré comme désarmé, fait For+d6 dégâts quand il attaque sans armes.
- * **Augmentation de Force** : le dé de **Force** est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Susceptible (Mineur)** : résister à **Provocation** à -4.

HYBRIDE (FURTIF)

- * **Furtivité** : **Discrétion** à d6 (max. d12+1).
- * **Acrobatie** : **Athlétisme** à d6 (escalade +2, max. d12+1).
- * **Taille -1** : plus petit qu'un humain moyen, sa **Taille** et **Résistance** sont réduites de 1.
- * **Vision nocturne** : le personnage ignore les malus de **Pénombre** ou d'**Obscurité**, mais pas ceux de **Ténèbres**.

HYBRIDE (AQUATIQUE)

- * **Allure réduite (Pieds palmés)** : l'**Allure** est à -1 et le dé de course d'un cran.
- * **Arme naturelle** : n'est jamais considéré comme désarmé, fait For+d6 dégâts quand il attaque sans armes.
- * **Aquatique** : ne peut pas se noyer dans un liquide contenant de l'oxygène et se déplace à son **Allure** lorsqu'il nage.
- * **Dépendance** : doit être immergé dans de l'eau une heure par jour. Sans cela, il subit un niveau de **Fatigue** chaque jour jusqu'à **Incapacité**. Il décède le jour suivant. Chaque heure immergé dans l'eau permet d'éliminer un niveau de **Fatigue**.
- * **Vision nocturne** : ignore les malus de **Pénombre** ou d'**Obscurité**, mais pas ceux de **Ténèbres**.

HYBRIDE (PUISSANT)

- * **Augmentation de Vigueur** : le dé de **Vigueur** est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Lent (Mineur)** : **Allure** -1, dé de course -1 cran.
- * **Taille +1** : l'espèce est plus grande que la moyenne. La **Taille** est augmentée de 1 et la limite de **Force** d'un cran. L'espèce peut avoir des difficultés pour utiliser du matériel destiné à d'autres plus petites.

HYBRIDE RAPIDE

- * **Augmentation d'Agilité** : le dé d'**Agilité** est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Frêle** : **Taille** -1 (min. -1), **Résistance** -1 (même si **Taille** déjà à -1).
- * **Taille -1** : plus petit qu'un humain moyen. Sa **Taille** et sa **Résistance** sont réduites de 1.
- * **Véloce** : **Allure** +2, dé de course +1 cran.



Judy's Apartment © 2021, Marthe Jonkers

SIMULACRE (DE LUXE)

- * **Augmentation d'Attribut (Intellect)** : le dé d'Intellect est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Compétence** : Compétence gratuite à d6 (max. d12+1) dans son champ d'activité.
- * **Étranger** : Persuasion (quand il agit en dehors du rôle d'amuseur ou de servent qui lui a été attribué -2).
- * **Pacifiste (Mineur)** : ne se bat que pour se défendre.
- * **Séduisant** : Performance et Persuasion +1 si compatible avec la cible.
- * **Temps d'emprunt (Mineur)** : n'est conçu pour vivre qu'une dizaine d'années. Lancez un d6+4 pour déterminer combien d'années il lui reste à vivre.

SIMULACRE (OUVRIER)

- * **Augmentation de Vigueur** : le dé de Vigueur est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Compétence** : Réparation à d6 (max. d12+1).
- * **Étranger** : Persuasion (mais -2 en dehors de son rôle de travailleur).
- * **Résistance environnementale (deux au choix)** : bénéficie d'un bonus de +4 pour résister à un effet environnemental précis, comme la chaleur, le froid ou les radiations. Les attaques basées sur cet élément font des dégâts à -4.
- * **Temps d'emprunt (Mineur)** : n'est conçu pour vivre qu'une dizaine d'années. Lancez un d6+4 pour déterminer combien d'années il lui reste à vivre.

SIMULACRE (SOLDAT)

- * **Augmentation de Force** : le dé de Force est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Augmentation de Vigueur** : le dé de Vigueur est amélioré d'un cran ainsi que sa limite.
- * **Compétence** : Combat d6 (max. d12+1).
- * **Étranger** : Persuasion (quand il agit en dehors du rôle de soldat qui lui a été attribué -2).
- * **Temps d'emprunt (Mineur)** : n'est conçu pour vivre qu'une dizaine d'années. Lancez un d6+4 pour déterminer combien d'années il lui reste à vivre.

ATOUS ET HANDICAPS

Comme certains Atouts et certains Handicaps ont changé en version *Adventure*, voici quelques modifications à appliquer.

HANDICAPS

- Deux mains gauches est un Handicap Majeur.
- Choc Post-traumatique (Majeur) : comme Phobie (Combat).
- Convulsions : si Échec sur Âme, subit une crise : jet de Vigueur ou Sonné. Les médicaments sont disponibles pour 500 crédits par séance.
- Raciste (Mineur / Majeur) : comme Étranger avec toutes les autres espèces.

HANDICAPS MODIFIÉS

- Mauvaise habitude (Mineur) : utilisez la version *Adventure*.

ATOUS NON AUTORISÉS

Les Atouts suivants ne sont pas autorisés : Afflux de pouvoir, Artificier, Bricoleur de génie, Canalisation, Concentration, Drain de l'Âme, Effort supplémentaire, Guerrier Saint/Impie, Mage, Points de pouvoir, Source de pouvoir, Grande source de pouvoir.

ATOUS SANS CHANGEMENT

Les Atouts suivants d'IZ2.0 ne sont pas modifiés : Adepté des arts martiaux, Autre identité, Capacité améliorée, Chromé, Combat en meute, Combat en meute amélioré, Cutter, Disciple du Gun-Fu, Ex-soldat, Faiseur de miracles, Fixer, Freek, Garde du corps, Habitant des Terres désolées, Hacker, Interférence, Interférence avancée, Médecin de rue, Peek, Réputation, Riposte du dragon, Riposte du dragon amélioré, Talent Spontané, Tolérance cybernétique, Tweek.

ATOUS DE BACKGROUND

- * **Colosse** : Taille +1, For +1 cran, Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran, Intimidation +2, Persuasion -2. Jet d'Athlétisme pour se faufiler dans certains espaces, dépenses × 4.

ATOUS DE COMBAT

- * **Coup du dragon d'acier** : si Prouesse en Combat, vous pouvez renoncer aux dégâts bonus pour tenter de Pousser votre adversaire avec une action gratuite.
- * **Guerrier augmenté** : dégâts sans arme augmentés d'un cran ou Parade +1.



Cyberpunk Busy Street © 2018, Donglu Yu

ATOUTS D'ARCANE

- * **Concentration** : l'Atout décrit dans IZ 2.0 n'est plus applicable.
- * **Focalisation** : l'Atout décrit dans IZ 2.0 n'est plus applicable.

ATOUTS PROFESSIONNELS

- * **Agent gouvernemental** : Intimidation +1; équipement supplémentaire (voir texte).
- * **Chasseur de primes** : en Perception et Survie +2.
- * **Chasseur de Psi** : +2 pour résister aux Pouvoirs de Zeek; +1 aux dégâts contre les Zeeks; Contact gratuit.
- * **Flic de secteur** : Relance gratuite en Réseautage.
- * **Magnat corporatiste** : Relance gratuite en Intimidation, Persuasion, Provocation +2 (Conflits sociaux, Scènes dramatiques et Réseautage uniquement).

ATOUTS ÉTRANGES

- * **Héritage sauvage** : Perception et Survie +2; Persuasion et Performance -1 avec ceux qui ne sont pas de sa base génétique animale.

CHAPITRE 6 : MISE EN PLACE DES RÈGLES

RÈGLES D'UNIVERS

Quelques légers changements dans les règles d'univers pour mieux coller à l'esprit de la version *Adventure*.

- **Augmentations** : voir IZ 2.0 p.352.
- **Conviction**.
- **Davantage de points de compétence**.
- **Dégâts handicapants**.
- **Drogues** : voir IZ 2.0 p.354.
- **Fatigue** : voir IZ 2.0 p.354.
- **Hacking** : voir IZ 2.0 p.374.
- **Limite de blessures**.
- **Profusion de langues**.
- **Pas de points de pouvoir**.
- **Réputation** : voir IZ 2.0 p.354.

VÉHICULES

La gestion des véhicules a totalement changé en version *Adventure*, il faut appliquer les changements classiques pour adapter chacun des véhicules. Heureusement, cela peut se faire au vol. Néanmoins, voici un petit résumé des règles à appliquer :

- **VMax** : prendre l'ancienne VM × 5 (voir SWADE p. 82).
- **Manoeuvrabilité** : prendre l'équivalent moderne et ajouter +1. Les ADAV de base ont une manoeuvrabilité de +1.
- La caractéristique **Montée** disparaît.
- **Interface de contrôle de véhicule I-III** : chaque niveau de l'ICV donne à l'utilisateur Manoeuvrabilité +1, le niveau 3 confère aussi l'Atout Poigne ferme.

DRONES

- En mode pilote, pilotes et Drones partagent les états Distrait, Secoué, Sonné et Vulnérable.

MÉCAGOLEMS

- Un pilote de mécagolem utilise sa Compétence Pilotage lorsqu'un jet d'Athlétisme est requis du mécagolem.

SPRITES D'IA

- Les sprites d'IA disposent gratuitement des Compétence de base Culture générale d4, Perception d4 et Persuasion d4.

AVATARS

- Les avatars disposent gratuitement des Compétence de base Athlétisme RV d4 et Discrétion RV d4.

ARCANES

- Comme la règle d'univers Pas de points de pouvoir est utilisée, les options d'Activation Recharge et Lésiner sur les PP ne sont pas applicables.

CYBERMOINE

Les Modificateurs de pouvoir doivent être choisis lorsque le pouvoir est choisi, et ne peuvent plus être changés par la suite.

- **Liste de pouvoirs** : *Adhérence, Armure, Augmentation de Trait, Choc, Confusion, Déflexion, Don du guerrier, Frappe, Guérison, Ravage, Soulagement, Vision dans le noir, Vision lointaine, Vitesse, Vol, Zone de dégâts.*



Cyberpunk Weapons © 2022, Romi Volentino

PSIONIQUES

- **Liste de pouvoirs des Peeks :** Aveuglement, Choc, Compréhension des langues, Confusion, Déguisement, Détection/Dissimulation d'Arcanes, Dissipation, Divination, Effacement mental, Empathie, Invisibilité, Lecture des pensées, Lien Mental, Marionnette, Sommeil, Terreur, Vision dans le noir, Vision lointaine.
- **Liste de pouvoirs des Tweekes :** Barrière, Déflexion, Éclair, Enchevêtrement, Explosion, Frappe, Intangibilité, Protection, Protection arcanique, Rafale, Ravage, Télékinésie, Vol, Zone de dégâts.
- **Liste de pouvoirs des Freeks :** Adaptation environnementale, Ami des bêtes, Apathie/Vitesse, Augmentation/Diminution de Trait, Barrière, Don du guerrier, Enfouissement, Guérison, Illusion, Lecture des objets, Lumière/Ténèbres, Manipulation élémentaire, Son/Silence, Soulagement, Téléportation.

CHAPITRE 3 : CATALOGUE MALMART 2090

ARMES

ARMES DE MÊLÉE

Les armes de mêlée non listées ont pour Force min leur dé de dégâts à l'exception des suivantes :

- **Couteau de combat UP Duke McCoy :** force min. d4.
- **Hache-tronçonneuse WT Decapitator :** force min. d10.
- **Épée-tronçonneuse WT Eviscerator :** Force min. d8.
- **Exogriffes AGA :** Force min. d4.
- **Dague-tronçonneuse WT Disemboweler :** Force min. d4.

PISTOLETS, MITRAILLETES, FUSILS, ARMES LOURDES

- Supprimer les mentions Semi-automatique, Tir en rafale (voir SWADE Rafale courte p.66) et Tir automatique.
- Les règles de Chevrotine (SWADE p.100) s'appliquent pour :
 - AS Foley Arms AW 2022 (utilisée en arme rapprochée).
 - Fusil à laser pulsé AGA PLR.
 - Mitrailleur à laser pulsé AGA PMG-1.
 - Pistolet à laser PL-1 d'AGA.
- Les armes laser bénéficient des règles des lasers Cautérisation, pas de Recul (à l'exception du Canon à particules AGA-XPBC-1.01) et Surcharge (SWADE p.76).

ARMES SPÉCIALES ET IMPROVISÉES

Voir les tables correspondantes à la page suivante.

ARMURES

Utilisez la table de conversion suivante pour déterminer facilement la force minimum pour utiliser une armure (il est possible de cumuler plusieurs armures en SWADE).

Bonus d'armure	
Force min	Bonus d'armure
d4	+1/+2
d6	+3/+4
d8	+5/+6

AUTRES ÉQUIPEMENTS

- **Cyber-arme, bonus dommage électrique :** inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2. (p.78)
- **Exosquelette renforcé :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran. (p.81)
- **Perforateur :** dégâts à mains nues de For+d6 ou augmenté de deux crans s'il a déjà un dé de dégâts à mains nues. (p.81)
- **Pheromones sur mesure :** confère l'Atout Charismatique vis à vis des êtres organiques et conscients. (p.81)
- **Régulateurs environnementaux :** bonus de +4 pour résister aux Périls liés à l'environnement choisi. (p.82)
- **Traitement d'embellissement :** confère l'Atout Séduisant (ou Très séduisant s'il est déjà). (p.82-83)
- **Afterburn, Effets secondaires :** -1 pour résister aux Épreuves basées sur l'Âme ou l'Intellect. (p.88-89)
- **Sticky Icky, Effets :** +1 pour résister aux Épreuves basées sur l'Âme ou l'Intellect. (p.89-90)
- **Grenade TAZ-25/ TAZ 40 :** inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2. (p.95)
- **Kit de trauma mobile :** un utilisateur qualifié obtient une Prouesse à ses jets de Soins. (p.106)
- **Sangles de combat :** Force (pour Encombrement) +1 cran. (p.108)

Armes de mêlée

Type	Dégâts	For Min.	Poids	Coût	Notes
Couteau automatique UP IronFang	For+d4	d4	–	25	–
Fouet AGA Dominatrix	d4	–	1,5	220	Portée 3; Attaque ciblée pour toucher. Inflige Apathie : Inst. Mouvement/2 [compte pour une action], résiste avec Âme.
Gants étourdissants RS Jointlock	d4	–	0,5	25	Attaque pour Toucher. Inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2. Non létal, électrique, requiert une batterie.
Matraque de sécurité RS	For+d4	d4	1	90	Parade+1, Inflige Sonné, résiste avec Vigueur -2, électrique. Requiert une batterie.
Matraque WT Shillelagh Havoc	For+d6	d4	1	150	Sur Prouesse peut Pousser gratuitement au lieu de +1d6 dégâts. Requiert une batterie.
Monofouet SO	d4	Agi+d6	1	300	PA 6, AL, portée 3; subit les dégâts sur Échec critique. +1d10 dégâts sur Prouesse au lieu +1d6.

Armes spéciales

Type	Portée	Dégâts	CdT	Coût	Poids	Tirs	For Min.	Notes
Fusil anti émeute à gel RS	12/24/48	2d6	1	100	8	6	–	Non létal, une cible touchée est Poussée, résiste avec Force opposé au jet de Tir, inflige Sonné si à terre.
Lance filets SR Retarius	4/8/16	–	1	100	2,5	1	–	Inflige Entravé [Immobilisé], résiste avec Agilité.

Armes Improvisées

Type	Dégâts	Poids	Coût	Notes
Marteau à fusée	For+d10	23	70	Inflige Sonné, résiste avec Vigueur, peut Pousser gratuitement.
Pistolet à clous	2d6	5	20	sur Prouesse inflige Entravé si Secoué ou Blessé.

CHAPITRE 7 : MAÎTRISE DU JEU

ASPECTS DES VILLES

- Remplacer « sur un 1 au dé de Compétence » par « sur un Échec critique ».

BAS QUARTIERS

- Les personnages avec des signes extérieurs de Richesse ont Persuasion -1, ceux dont la pauvreté est évidente bénéficient de Charismatique.

ZONE DE COMBAT

- Les jets d'Athlétisme impliquant un mouvement se font à -1.

GÉNÉRATEUR DE BIO-HORREURS

- **Compétences** : tous les xénomorphes ont les Compétences de base suivantes : Athlétisme, Combat, Discrétion et Perception. Utilisez la table suivante pour déterminer leur autre Compétence :

Génération de bio-horreurs	
Jet d'Intellect	Compétence
1	Survie
2	Intimidation
3	Persuasion
4	Recherche
5	Provocation
6	Culture générale
7	Sciences
8	Éducation
9+	Choisir une Compétence

- * **Taille**. Les xénomorphes avec un modificateur de Taille +9 et +10 ne bénéficient pas des modificateurs Armes lourdes et Armure lourdes (voir *Savage Worlds* Table des Taille p. 179).
- * **Tentacule (2)** : les xénomorphes avec une attaque de tentacules bénéficient de la Capacité spéciale Tentacules (p. 414).
- * **Sang froid, épiderme huileux, sensibilité à l'acidité** : la créature subit aussi un malus de -4 pour résister aux Périls liés à l'élément associé. (p. 414).
- * **Extrémophile** : les dégâts liés à la chaleur et au froid sont réduits de 4, et la bonus bénéficie d'un bonus de +4 pour résister aux Périls liés à ces éléments. (p. 415).

PRÊT ! PARTEZ !

Voilà, vous êtes prêt à vous lancer pour une partie d'Interface Zéro 2.0 a, bon jeu !

CRÉDITS

- **Conversion** : Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : Alain « Karkared » Curato, Pierre Debut, Cyril « Gronyon » Ronseaux, perror
- **Maquette** : perror et L^AT_EX