

# NUMENERA

## AIDE DE JEU

Adapté par [Natha](#), d'après "SYSTEM CHEAT SHEET"  
de [Justin Alexander](http://www.thealexandrian.net) (<http://www.thealexandrian.net>)  
, du lexique de [Kobayashi](#)  
et partiellement adapté à la traduction officielle (partiellement disponible) de [BBE](#)

Version 3.0 du 31/05/2015

The Monte Cook Games logo, Numenera, and the Numenera logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC. Content on this site or associated files derived from Monte Cook Games publications is © 2013 Monte Cook Games, LLC. Monte Cook Games permits web sites and similar fan-created publications for their games, subject to the policy given at <http://www.numenera.com/fan-use-policy/>. The contents of this site are for personal, non-commercial use only. Use of Monte Cook Games's trademarks and copyrighted materials anywhere on this site and its associated files should not be construed as a challenge to those trademarks or copyrights. Materials on this site may not be reproduced or distributed except with the permission of the site owner and in compliance with Monte Cook Games policy given at <http://www.numenera.com/fan-use-policy/>.

## MÉCANIQUES DE BASE

**Attributs** : Puissance (Might), Célérité (Speed), Intellect

**Action** : 1d20 >= Seuil de Réussite

DIFFICULTÉ (NIVEAU)	DESCRIPTION	SEUIL DE RÉUSSITE	CONSEIL /EXEMPLE
0	Routine	0	N'importe qui peut le faire pratiquement tout le temps
1	Simple	3	La plupart des gens peuvent y arriver la plupart du temps
2	Normal	6	Action qui nécessite de la concentration mais les gens peuvent habituellement y arriver
3	Exigeant	9	Nécessite une attention complète, la plupart des gens ont 50% de chance de réussir
4	Malaisé	12	Des personnes entraînées ont 50% de chance de réussir
5	Difficile	15	Même les personnes entraînées échouent fréquemment
6	Intimidant	18	Les personnes normales ne réussissent presque jamais
7	Formidable	21	Impossible sans compétences particulières ou de grands efforts
8	Héroïque	24	Une action digne des histoires que l'on rapporte pendant des années
9	Immortel	27	Une action digne des légendes
10	Impossible	30	Une action que les humains "normaux" ne pourraient envisager (mais qui ne brise pas les lois de la physique)

### MODIFICATEURS

**Atout** (Asset) : Difficulté -1 (2 maximum par action)

**Incapacité** (Incapacity) : Difficulté +1

**Compétence Entraînée** (Skill/Training) : Difficulté -1

**Spécialisée** (Specialization) : Difficulté -2

**Avantage** (Advantage) : Difficulté -1 ou +1 en faveur

**Désavantage** (Disadvantage) : Difficulté -1 ou +1 en défaveur

**Effort** : Difficulté -1 ou Dégâts +3

◆ 1<sup>er</sup> effort = 3 points d'Attribut (Pool)

◆ Efforts additionnels = 2 points d'Attribut

**Avantage** (Edge) : Réduit le coût total de l'action

### JETS SPÉCIAUX

**1** naturel au d20 : PJ subit dégâts +2 ou une intrusion du MJ (GM Intrusion)

**17** naturel ... : +1 dégâts

**18** : +2 dégâts

**19** : +3 dégâts ou un Effet Mineur (Minor Effect)

**20** : Dégâts +4 ou un Effet Majeur, et coût en Attribut de l'Action réduit à zéro.

**Coût initial** : tenter l'action diminue l'Attribut de ce coût.

**Opportunité** (Opportunity) : Effet Mineur ou Majeur qui permet au PJ de tenter une action supplémentaire pour bénéficiaire de l'effet.

**Réessayer** une action ratée : il faut appliquer 1 effort.

### EFFETS MINEURS

Ignorer l'armure

Frapper une partie spécifique du corps

Repousser (Knock back)

Dépasser (Move past)

Distraire (Distract) : Difficulté des actions de 1 pour 1 round

### EFFETS MAJEURS

Mettre à terre (Knock down)

Désarmer (Disarm)

Étourdir (Stun)

Handicaper (Impair) : difficulté de l'action de 1 pour la rencontre

### INTRUSION DU MJ (GM INTRUSION)

MJ donne 2 XP au PJ subissant l'intrusion, qui en donne 1 à un autre PJ. Le PJ peut refuser l'intrusion contre 1 XP.

**Types** : Malchance, complications inconnues/imminentes, chance/compétence de l'opposant, maladresses, succès partiel, difficulté accrue

**Exemples** : forcer un jet à la place d'une réussite automatique, PNJ se soigne de 5 PV, PNJ attaque, un allié trahit ou s'enfuit, équipement perdu/mal fonctionne, dégâts continus

### DÉPENSER DES XP

**1 XP** : relancer n'importe quel jet (utiliser le meilleur)

**2 XP** : bénéfice de court terme (Compétence ou capacité locale/limitée)

**3 XP** : bénéfice de long terme (Familiarité +1, Contact, Maison, Richesse, Artéfact)

**4 XP** : Avancement

## COMBAT

**Initiative** : jet de Célérité (Speed). En cas de succès, le PJ agit avant le(s) PNJ.

### ATTAQUE

**Mêlée** : action de Puissance (Might) ou de Célérité (Speed)  
**À distance** : action de Célérité (Speed)  
**Capacités spéciales** : variable (voir Capacité)

### DÉFENSE

Jet de Célérité en général

**Sauvegarde** : 2ème action de défense après avoir été touché  
**vs Créature avec mouvement Immédiat** : Difficulté -1  
**vs Créature avec mouvement Long** : Difficulté +1

### SURPRISE

**Attaquant** : Difficulté -2  
**Défenseur** : Ne peut pas utiliser d'effort / de capacités

### ATTAQUE DE ZONE

**PJ attaque** : jet contre chaque cible dans la zone  
**PJs en défense** : chacun fait un jet de défense

### DÉGÂTS

**Dégâts subits** : Dégâts (de l'arme ou capacité) - Armure  
**Mains nues / Arme Légère**: 2 dégâts, difficulté d'attaque -1  
**Arme Moyenne** : 4 dégâts  
**Arme Lourde** : 6 dégâts, requiert 2 mains

**Dégâts sur PJ** : diminue un Attribut (par défaut Puissance).  
**Dégâts sur PNJ** : soustrait à la Santé (Health)  
**Santé par défaut des PNJ** = Niveau x 3

**Dégâts environnementaux** : non diminués par l'Armure  
**Dégâts persistants** : Intrusion du MJ, guérit à 1 point par jour de repos complet ou tous les 3 jours d'activité.  
**Dégâts permanents** : situations spéciales, ne guérissent jamais naturellement.

### JET DE RÉCUPÉRATION

1d6 + Tiers points à répartir entre les Réserves

**Jet de Récupération vs Temps de repos nécessaire**  
 1er = 1 action, 2ième = 10 minutes,  
 3ième = 1 heure, 4ième = 10 heures

### SOINS

Action de Intellect, difficulté = nombre de points soignés

### DISTANCE / MOUVEMENT

**Immédiate (3m)** : partie d'une autre action  
**Courte (15m)** : 1 action  
**Longue (<30m)** : Action de Vitesse, Difficulté 4

### VOYAGE

**Marcher (Route)** : 5 km/h, 35 km/jour  
**Marcher (Tout terrain)** : 3 km/h, 20 km/jour

### MODIFICATEURS DE MOUVEMENT

(peut nécessiter un jet)

**Terrain moyen** : ½ vitesse de voyage, Difficulté +1  
**Terrain difficile** : ½ mouvement, ½ voyage, Difficulté +1

**Escalader (Climbing)** : Puissance, Terrain difficile  
**Sauter (Jumping)** : Puissance, Difficulté = (distance/3) -4  
**Chevaucher (Riding)** : Célérité pour manoeuvrer, Vitesse x 2  
**Discretion (Sneaking)** : Célérité vs PNJ, Diff. -1 à ½ vitesse

**Gravité faible** : Difficulté -1  
**Gravité forte** : Terrain difficile  
**Gravité zéro** : Puissance, Difficulté = distance/10  
 (mouvement se poursuit de la moitié de la distance initiale à chaque round)

### ÉTAT GÉNÉRAL

<b>Normal (Hale)</b>	Tous Attributs > 0	Pas de pénalités
<b>Affaibli (Impaired)</b>	1 Attribut = 0	1 point de + par Effort. Jets à 17+ n'ajoute qu'1 dégât. Pas d'effet majeur/mineur.
<b>Épuisé (Debilitated)</b>	2 Attributs = 0	Pas d'action à part bouger/ramper à distance immédiate (sauf si Célérité=0).
<b>Mort (Dead)</b>	3 Attributs = 0	Mort

### DÉGÂTS SPÉCIAUX

**Hébété (Dazed)** : Difficulté +1 pour toute Action  
**Incapacité (Inability)** : Difficulté +1 pour les Actions de ce type  
**Paralysie (Paralysis)** : Pas de mouvement ni d'Action physique  
**Étourdi (Stunned)** : Perd son tour, Défense à Difficulté +1  
**Faiblesse (Weakness)** : dépense de la Réserve concernée augmentée

## ACTIONS DE COMBAT

**TIR DE COUVERTURE** (Covering Fire) : en cas de succès, l'attaque suivante de l'adversaire subit un désavantage.

**DISTRAIRE** (Distract) : l'attaque de l'adversaire subit un désavantage (distractions multiples ne s'ajoutent pas).

**ATTIRER L'ATTAQUE** (Draw the attack) : Action de Intellect optionnelle (PJ défend avec Difficulté +1).

**PROTÉGER** (Guarding) : Avantage en Défense. Action de Célérité (Difficulté -1) pour empêcher de passer ou de réaliser l'action protégée (PNJ force le PJ à réaliser une action de Célérité Difficulté +1 pour tenter l'action).

**ATTENDRE** (Wait) : choisir un déclencheur et l'action se résout lorsqu'il se produit.

## CIRCONSTANCES

**HAUT ET BAS** : cible subit 1 attaque de CàC et à distance coordonnées : prochaine action de la cible à Difficulté +1.

**3 CONTRE 1** : Si 3 personnages attaquent une cible en mêlée, ils obtiennent un bonus de +1 à leur attaque.

## ÉCHANGER DES DÉGÂTS CONTRE UN EFFET

Dégâts	Effet	Notes
-1	Gêner/Distraire	Difficulté -1 / 1 round
-2	Localiser	Viser partie du corps
-3	Repousser	
-3	Dépasser	Annule "Protéger"
-3	Frapper un objet tenu	Attaquer un objet
-4	Mettre à terre	
-7	Désarmer	Lâche un objet tenu/porté
-8	Étourdir	Perd son tour, Diff. +1 en défense

## ATTAQUER DES OBJETS

Nombre Cible = Santé

Objets durs (Pierre) : Amure 1

Objets très durs (Métal) : Amure 2

Objets extrêmement durs (Diamant) : Amure 3

## PORTER UNE ARMURE

(être entraîné dans le type d'armure annule tout ou partie du coût)

Armure	Coût de Puissance par heure	Réduction de la Réserve de Célérité
Légère	1	2
Moyenne	2	3
Lourde	3	5

## PNJ contre PNJ

Faire les jets pour un seul PNJ (habituellement celui allié aux PJ)

## PJ contre PJ

Les deux PJs font un jet, le plus haut gagne. Avantages / Désavantages : +/- 3 au jet.

## ENNEMIS MULTIPLES / ESSAIS / NUÉES

4 créatures = 1 créature du plus niveau +1 (bonus aux dégâts +2 minimum)

## BOSS

Santé +10

Armure +1

Dégâts +3

Niveau +1 pour attaque/défense

## ACTIONS DIVERSES

**POURSUITE** : Action de Célérité

Longue poursuite : niveau du PNJ = nombre d'actions de Célérité. Si nombre d'échecs > succès, la poursuite échoue.

**SAUT**

*En longueur* : Puissance, Difficulté = (distance/3) -4

◆ Élan Immédiat : Avantage

◆ Élan Court : Avantage, Difficulté = (distance/6) -4

*En hauteur* : Puissance, Difficulté=(hauteur/3)

◆ Élan Immédiat : Avantage

## DÉPLACER DES OBJETS LOURDS

Action de Puissance, Difficulté +1 par 20kg sur une distance Immédiate (si difficulté 0 :distance Courte).

**POISON**

Défense de Puissance, puis effet spécifique.

*Exemples* : état général s'aggrave d'un cran, Réserve diminuée, dégâts continus, dégâts particuliers, inconscience, invalidité ou effets étranges (parler en charabia, changement de couleur de peau etc.)

## ACTIONS COOPÉRATIVES (p.101)

**AIDER** :

Action pour aider un PJ.

Si le PJ aidé est moins compétent, il a le niveau de compétence de l'aidant pour le jet.

Si les deux PJs ont le même niveau de compétence, ils gagnent un bonus de +1.

Un PJ avec un handicap dans la tâche concernée ne peut pas aider un autre PJ.

**ACTIONS COMPLÉMENTAIRES** :

Deux PJ tentent 2 actions différentes mais complémentaires : bonus de +2 aux jets.

# DIVERS

## ARTISANAT

Action de Intellect, Difficulté = Niveau (objet commun)

Action de Intellect, Difficulté = Niveau + 5 (Numenera)

**Matériaux** : l'objet requiert des matériaux de son Niveau + tous les niveaux en dessous (un objet niveau 3 nécessite du matériel niveau 3, niveau 2 et niveau 1).

**Compétences** : peuvent être utilisées pour réduire le temps ou les matériaux nécessaires, au lieu de la Difficulté (selon MJ).

**Réessayer** : nécessite matériaux neufs du plus haut niveau.

**Fabriquer des Numenera** : requiert une dépense d'XP pour des objets inhabituels.

Niveau	Artisanat	Temps nécessaire
0	Simple : nouer une corde ou trouver une pierre adaptée.	Quelques minutes
1	Torche	5 minutes
2	Lance, abris simple, meubles	1 heure
3	Arc, porte	1 jour
4	Épée, veste de mailles,	1 ou 2 jours
5	Numenera commun (lumiglobe)	1 semaine
6	Numenera	1 an
7	Numenera	Plusieurs années
8	Numenera	Plusieurs années
9	Numenera	Plusieurs années
10	Numenera	Plusieurs années

## DIFFICULTÉ D' ACTIONS DIVERSES

### ESCALADER (PUISSANCE)

#### NIVEAU SURFACE

- 2 Surface avec de nombreuses prises
- 3 Mur de pierre ou équivalent (quelques prises)
- 4 Surface s'effritant ou glissante
- 5 Mur de pierre lisse ou apparenté
- 6 Mur de métal ou équivalent
- 8 Surface horizontale lisse / grimpeur à l'envers
- 10 Mur de verre ou équivalent

### ÉQUITATION (RAPIDITÉ)

#### NIVEAU MANOEUVRE

- 0 Monte
- 1 Rester en selle en combat / situation difficile
- 3 Rester en selle en prenant des dégâts
- 4 Monter sur une monture en mouvement
- 5 Forcer à avancer/sauter deux fois plus vite/loin

### SE REMÉMORER/IDENTIFIER/COMPRENDRE (INTELLECT)

#### NIVEAU SAVOIR

- 0 Commun
- 1 Simple
- 3 Probablement connu par un érudit
- 5 Que même un érudit pourrait ignorer
- 7 Que très peu de gens connaissent
- 10 Complètement perdu

## RÈGLES OPTIONNELLES

### **AGIR EN MÊLÉE**

Faire n'importe quoi d'autre que combattre ou se déplacer provoque une attaque supplémentaire immédiate de(s) adversaire(s).

### **MODIFICATION DE CAPACITÉS**

- ♦ **Augmenter la portée** : 1 rang par point dépensé.
- ♦ **Augmenter la durée** : 1 rang (1 minute à 10 minutes à 1 heure) par point dépensé ; maximum une augmentation.
- ♦ **Action impossible** : modifier pour exécuter un effet qui n'a rien à voir avec la description ou l'intention initiale.
- ♦ **Action formidable** : modifier pour réaliser une action équivalente mais en changeant sa nature.
- ♦ **Action difficile** : modifier la capacité pour réaliser une action dans l'esprit/l'idée général de la capacité originale.

### **MODIFIER LA PORTÉE D'UNE ARME**

- ♦ **Courte à Longue** : Difficulté +2
- ♦ **Longue à 60m** : Difficulté +2
- ♦ **Longue à 150m** : Difficulté +4
- ♦ **Longue à 300m** : Difficulté +6

### **DIFFÉRENCIATIONS DES ARMES**

- ♦ **Contondante** : ignore 1 point d'armure, dégâts -1 contre ennemi sans armure
- ♦ **Hast** : Difficulté -1 contre opposant sans portée, Difficulté +1 en espace encombré.
- ♦ **Coupante** : Dégâts +1 contre adversaire sans armure, -1 sinon.
- ♦ **Perçante** : Dégâts +1 sur jet à 17+, -1 sur jet à 5 ou moins.

# NUMENERA

## NUMENERA

**RÉCUPÉRATION** : Intellect, Difficulté 3 ou 4

♦ **Cypher** : 15 à 60 minutes, 1d6 cyphers

♦ **Artefact** : 15 à 60 minutes, 1 artefact

### IDENTIFICATION

♦ **Cypher** : Intellect, Difficulté 1 ou 2, 15 à 60 minutes.

♦ **Artefact** : Intellect, Difficulté = Niveau de l'artefact, 15 min à 3 heures.

### UTILISER UN NUMENERA NON IDENTIFIÉ

♦ **Cypher** : Intellect, Difficulté=Niveau du cypher.

♦ **Artefact** : Intellect, Difficulté = Niveau de l'artefact + 2.

### UTILISER UN ARTEFACT

Jet de Intellect (Difficulté = Niveau de l'artefact) lors de la 1ère utilisation d'un artefact identifié.

### ÉPUISEMENT DES ARTEFACTS

Jet d'épuisement à chaque utilisation de l'artefact. Si jet=1, l'objet cesse de fonctionner.

### DANGER DES CYPHERS

Une fois par jour, si un personnage transporte plus que sa limite de cyphers, jet d'1d100 + 10 par cypher supplémentaire (-10 pour les cyphers non volatile comme les pilules ou les objets banals).

## DANGER DES CYPHERS

01-60	Rien ne se produit.
61-70	Odeur bizarre, picotements ou aura autour des cyphers. Menaçant mais pas dangereux. Deux jours consécutifs : utiliser 71-80 en lieu et place.
71-80	L'un des cypher est détruit/ne fonctionne plus.
81-90	PJ "dérangé". Tous jets à -1 pendant 1 jour. Deux jours consécutifs : utiliser 96-100.
91-95	2 cyphers sont détruits/ne fonctionnent plus.
96-100	PJ malade. Toutes actions à Difficulté +1 pour 1d6 jours. Deux jours consécutifs : utiliser 110-120.
101-110	Les cyphers sont détruits/ne fonctionnent plus.
11-120	PJ très malade. Toutes actions à Difficulté +2 pour 2d6 jours. Deux jours consécutifs : utiliser 141-199.
121-130	2 ou + cyphers sont détruits et produisent une masse d'acide (6 points de dégâts).
131-140	2 ou + cyphers sont détruits et produisent une explosion (10 points de dégâts au PJ et 3 points à distance immédiate).
141-199	PJ blessé de façon permanente. Réserves réduites de 5. Tous les cyphers détruits.
200	Une intelligence se développe dans les cyphers qui se consomment en créant une créature hostile.
201+	Une minuscule singularité est créée pour une nano seconde, détruisant le PJ et tout son équipement.

## BIZARRERIES DES ARTEFACTS

01-06	Activé par le son (sifflement, murmure, chant, mot)
07-10	Activé que dans l'obscurité
11-14	Activé par la lumière du soleil
15-17	Activé par l'humeur de l'utilisateur
18-20	Activé par la température
21-23	Activé par l'application ou l'insertion d'une matière
24-27	Crée une odeur méphitique
28-32	Crée une pénible fumée noire
33-36	Produit un résidu huileux
37-39	Fait un son étrange
40-42	Produit un son puissant
43-46	Crée une lumière brillante
47-48	Crée un hologramme en s'activant
49-50	Envoie des signaux télépathiques pendant l'effet
51-54	Choc électrique léger (pas de dégâts)
55-56	Choc électrique (2 points de dégâts)
57-60	Chauffe de façon désagréable
61-62	Chauffe dangereusement (2 points de dégâts)
63-66	Absorbe la chaleur (pas de dégâts)
67-68	Absorbe la chaleur (2 dégâts à portée immédiate)
69-70	Draine l'énergie mentale (2 dégâts à l'Intellect)
71-74	Les animaux fuient
75-77	Attire les animaux
78-81	Nécessite 1 heure de recharge entre 2 utilisations
82-85	Irritations ou lésions à la peau du PJ
86-89	Rend malade (Difficulté +1 pendant 1 minute)
90-94	Tombe fréquemment en panne (1 fois sur 6), 1 minute pour réparer.
95-99	Une distorsion produit un effet aléatoire (relancer)
00	Prend le contrôle du PJ pour 1 round : ne bouge plus et parle une langue étrange.

## MODIFICATEURS DE COMBAT

### MODIFICATEURS D'ATTAQUE / DÉFENSE

	AVANTAGE	NOTES
Couverture partielle	Cible	
Couverture totale	Cible	L'attaque doit pouvoir pénétrer ou éviter la couverture.
Gravité faible	-	Portée de l'arme augmentée d'une catégorie. Dégâts -2 pour les armes lourdes.
Gravité forte	Cible	Portée de l'arme réduite d'une catégorie.
Gravité zéro	Cible	Portée de l'arme augmentée d'une catégorie.
Cible cachée	Cible	Feuillage dense, ramper au milieu de décombres ...
Élévation	Personnage le plus élevé	
Luminosité, faible	Cible	Pleine lune, torche, Lumiglobe (glowglobe), lampe de bureau ...
Luminosité, très faible (portée Immédiate)	Cible	Nuit étoilée, bougie, panneau de contrôle illuminé
Luminosité, très faible (portée Courte)	Cible x2	Nuit étoilée, bougie, panneau de contrôle illuminé
Luminosité, obscurité	Cible x4	Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Cible invisible	Cible x4	Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Brouillard	Cible	
Brouillard, dense (portée Immédiate)	Cible	
Brouillard, dense (portée Courte)	Cible x4	Nécessite un jet ou échec automatique sans 1 XP ou une intrusion du MJ
Déplacement de l'attaquant (bousculé ou sur monture)	Cible	Les attaquants se déplaçant grâce à la Capacité utilisée ne subissent pas de pénalités
Déplacement de la cible	Cible	La cible ne fait rien d'autre que se déplacer très rapidement
Cible à terre, attaque de mêlée	Attaquant	
Cible à terre, attaque à distance	Cible	
Portée : bout portant	Attaquant	Attaques à distance uniquement
Portée : extrême	Cible	Attaques à distance uniquement
Cible inconsciente de l'attaque	Attaquant	
Eau, profonde	Cible	à hauteur de torse. Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Eau, sous-marin (frapper/de taille)	Cible x2	Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Eau, sous-marin (d'estoc)	Cible	Les créatures aquatiques ignorent ce modificateur.
Eau, sous-marin (à distance)	Cible	Réduit la portée de l'arme d'une catégorie. Pas d'arme de jet ou à projectiles.

## DANGERS

### DANGER

### DÉGÂTS

Acide, projection	2 points / round (dégâts environnementaux)
Acide, bain	6 points / round (dégâts environnementaux)
Froid	1 points / round (dégâts environnementaux)
Froid, rigoureux	3 points / round (dégâts environnementaux)
Collision	6 points
Écrasement	3 points
Écrasement, important	6 points
Électricité, choc	1 point / round (dégâts environnementaux)
Électricité, électrocution	6 points / round (dégâts environnementaux)
Chute	1 points / 3 mètres (dégâts environnementaux)
Feu, mineur	3 points / round (dégâts environnementaux)
Feu, majeur	6 points / round (dégâts environnementaux)

### NOTES

Immergé dans l'acide.
Inférieure à 0°C.
Azote liquide.
Objet large et rapide percute le personnage.
Objet ou créature tombe sur le personnage.
Effondrement de toit, de galerie ...
Implique souvent de perdre sa prochaine action.
Implique souvent de perdre sa prochaine action.
Torche
Lave, englouti dans les flammes...

### **CHANGEMENT DE TIERS**

Gained from ... the basic rules applying to every character :

- Tiers is +1 of the character sheet (obviously)
- +1 to the recovery roll bonus

Gained from the "Second Tiers Glaive" character type :

- "Skill with Attacks"
- one additionnal Fighting Move, chosen from the first or second tiers glaive list
- possibly replace one first tiers move by another first tiers move

Gained from the "Tough" descriptor : nothing

Gained from the "Master Weaponry" focus :

- Weapon Defense