

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – GNÔMES (1)

Usage recommandé : 1D4-1 APE à tirer au passage de niveau, à partir du niveau 2 – Cochez les cases à droite

TYPE	D100	Nom de l'aptitude	Description et conditions	Effet aux épreuves				
Offensif	1	Frappe chirurgicale	Ajouter 2 au D20 d'un tirage de critique d'ATTAQUE	Résultat critique +2				
Offensif	2	Adresse naturelle	Ambidextrie : diminue le malus à la deuxième attaque	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	3	Sac à main	Contre les reptiles : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
Offensif	4	Ardent sous le soleil	En extérieur, par grosse chaleur	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	5	Fougueux en montagne	En extérieur, en milieu montagneux	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	6	Impétueux en forêt	En extérieur, en forêt ou sous-bois	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	7	Cavalier agressif	Si le héros est à dos de monture	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	8	Énergique sur l'eau	Sur une embarcation, en eau douce ou salée	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	9	Inspiration de la lune	En extérieur, de nuit	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	10	Méromane combatif	Si quelqu'un joue de la musique à proximité	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	11	Nez froissé	Contre les adversaires qui sentent mauvais	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	12	Cauchemar des peaux-vertes	Contre les peaux-vertes : orques, gobelins, troglodytes	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	13	Phobie des chapeaux	Contre des adversaires qui portent un chapeau	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	14	Grand chasseur	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	15	Cape moche	Contre les ennemis avec une cape	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	16	Protecteur de la Vie	Contre les morts-vivants	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	17	Roi de la justice	Contre les bandits, voleurs et contrebandiers	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	18	Calamité des Nains	Contre les Nains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	19	Cauchemar des Elfes	Contre les Hauts-Elfes, Sylvains, Demi-Elfes, Elfes Noirs	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	20	Frappe-minus	Contre les semi-hommes, nains et gobelins	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Défensif	21	Joli temps	En extérieur par temps sec	Esquive +1				
Défensif	22	Pieds frileux	En extérieur, dans la neige	Esquive +1				
Défensif	23	Méfiant sous la pluie	En extérieur, s'il pleut	Esquive +1				
Défensif	24	Méfiant sous les arbres	En extérieur, en forêt ou sous-bois	Esquive +1				
Défensif	25	Rescapé de la ville	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	Esquive +1				
Défensif	26	Rescapé montagnard	En extérieur, en milieu montagneux	Esquive +1				
Défensif	27	Cavalier défensif	Si le héros est à dos de monture	Esquive +1				
Défensif	28	Habile en souterrain	Dans un souterrain, une cave, une grotte	Esquive +1				
Défensif	29	Couverture nocturne	En extérieur, la nuit	Esquive +1				
Défensif	30	Soutien du copain	S'il y a un autre gnôme à moins de 10 mètres	Esquive +2				
Défensif	31	Houlà bobo	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	Esquive +2				
Défensif	32	Phobie des bottes	Contre les ennemis portant des bottes	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	33	Phobie des casques	Contre les ennemis qui portent un casque	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	34	Crainte des bestioles	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilège ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Crainte des flèches	Contre les flèches et carreaux non magiques	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	37	Soutien du culte	S'il y a un allié cultiste à moins de 10 mètres	RM+2				
Défensif	38	Providence du brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	RM+2				
Défensif	39	Sécurité urbaine	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	RM+2				
Défensif	40	Manteau des ténèbres	En extérieur, la nuit	RM+2				
Social	41	Curieux de la jet-set	Pour comprendre les usages de la noblesse	INT+2				
Social	42	Cavalier entraîné	Pour agir à dos de monture	AD+2				
Social	43	Observateur	Pour comprendre la signification des sculptures	INT+2				
Social	44	Inspiration de Braav'	Pour déterminer si une personne est malhonnête	INT+2				
Social	45	Routard compréhensif	Pour comprendre les langues des peuples lointains	INT+2				
Social	46	Ami des Elfes	Pour dialoguer avec les sylvains et hauts-elfes	INT+2				
Social	47	Voyageur	Pour comprendre les pancartes	INT+2				
Social	48	Chétif	Pour se faire ignorer des monstres et morts-vivants	INT ou AD +2				
Social	49	Baladin	Pour impressionner, en donnant un spectacle	CHA+1				
Social	50	Mini-Musicien	Pour impressionner, en jouant d'un instrument	CHA+2				
Social	51	Trop mignon	Pour attendrir ou calmer les humains	CHA+1				
Social	52	Profil bas	Pour se faire ignorer des humains et humanoïdes	INT ou AD +2				
Social	53	Inexistence	Pour se faire ignorer des animaux	INT ou AD +2				
Social	54	Séduction des ombres	Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	55	Soleil inspirant	Pour séduire, quand il fait beau, en extérieur	CHA+2				
Social	56	Aura de prestige	Pour impressionner les riches	CHA+2				
Social	57	Aura mystique	Pour impressionner les croyants, cultistes	CHA+2				
Social	58	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – GNÔMES (2)									
Usage recommandé : 1D4-1 APE à tirer au passage de niveau, à partir du niveau 2 – Cochez les cases à droite									
TYPE	D100	Nom de l'aptitude	Description et conditions	Effet aux épreuves					
Social	59	Aura de Floudoubili	Pour impressionner les montures des adversaires	CHA+2					
Social	60	Aura campagnarde	Pour impressionner les paysans	CHA+2					
Pratique	61	Petit herboriste	Pour trouver des herbes médicinales ou aromatiques	INT+2					
Pratique	62	Fruitier	Pour trouver des fruits et des baies comestibles	INT+2					
Pratique	63	Mycologue débutant	Reconnaître les champignons, en forêt	INT+2					
Pratique	64	Mycologue chevronné	Reconnaître les champignons, n'importe où	INT+2					
Pratique	65	Couturier de terrain	Pour fabriquer des vêtements avec du tissu récupéré	AD+3					
Pratique	66	Piégeur bricoleur	Pour fabriquer un piège avec des trucs qui traînent	INT ou AD +2					
Pratique	67	Veinard	Pour aider à la récolte des ingrédients magiques	INT+2					
Pratique	68	Trappeur forestier	Pour fabriquer un bon piège en forêt	INT ou AD +2					
Pratique	69	Convaincant	Pour faire porter vos affaires par quelqu'un d'autre	CHA+2					
Pratique	70	Patron de naissance	Pour faire travailler quelqu'un à votre place	CHA+2					
Pratique	71	Monte-en-l'air	Pour escalader les bâtiments	AD+2					
Pratique	72	Esprit du koala	Pour escalader les arbres	AD+2					
Pratique	73	Historien de l'art	Pour escalader les statues	AD+2					
Pratique	74	Pisteur débutant	Pour reconnaître et interpréter les traces humanoïdes	INT+3					
Pratique	75	Pisteur viandard	Pour reconnaître et interpréter les traces d'animaux	INT+3					
Pratique	76	Pisteur coprophile	Pour reconnaître et interpréter les déjections	INT+3					
Pratique	77	Sauveur du groupe	Pour trouver de l'eau dans le désert	INT+3					
Pratique	78	Fragile de naissance	Pour trouver une planque dans un donjon	INT+3					
Pratique	79	Frileux	Pour trouver un abri quand il fait très froid	INT+3					
Pratique	80	Forestier habile	Pour trouver une clairière ou un village en forêt	INT+3					
Bizarre	81	Flair enrichissant	Le héros peut sentir de l'or jusqu'à 10 mètres	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	82	Affinité volaillère	Permet de détecter la présence de poulets à proximité	--					
Bizarre	83	Équilibriste	Le héros peut tenir une pinte de bière sur sa tête	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	84	Expert en félins	Permet d'interpréter les cris des félins	INT+2					
Bizarre	85	Chaussette	Le héros a toujours une chaussette sale sur lui	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	86	Pioupiou piou	Permet d'imiter parfaitement les petits oiseaux	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Dénicheur	Pour trouver les trésors cachés dans les arbres	INT+3					
Bizarre	88	SalTIMbanque fortuné	Le héros sait jongler avec 4 gemmes	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Sang moisi	Immunité contre les moustiques et petits parasites	--					
Bizarre	90	Petites mains	Permet d'assister quelqu'un dans les premiers soins	+1 PV rendu					
Bizarre	91	Air de chien battu	Le héros sait prendre un air pitoyable pour mendier	CHA+3					
Bizarre	92	Cacophoniste	Le héros peut faire fuir castors et coyotes en criant	--					
Bizarre	93	Rejeton des égouts	Le héros peut faire fuir les rats en sifflant	--					
Bizarre	94	Bzz bzzz	Le héros peut interpréter le vol des abeilles	INT+2					
Bizarre	95	Déflecteur	Immunité contre les malédictions de Tzinntch	--					
Bizarre	96	Aura d'inexistence	Le héros est généralement ignoré par les morts-vivants	--					
Bizarre	97	Fluidité du mouvement	Le héros sait passer entre les gouttes de pluie	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	98	Pouvoir incroyable	Le héros peut décoiffer quelqu'un en claquant des doigts	--					
Bizarre	99	Séducteur de basse-cour	Le héros attire les poules, oies et canards	--					
Bizarre	100	Demi-portion	Le héros attire les rapaces géants	--					

Ce tableau d'APE ne peut être utilisé que pour les Gnômes