

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – BARBARES (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 | Brutasse de base | Ajouter 1 au D20 d'un tirage de critique d'ATTAQUE | Résultat critique +1 | | | | |
| Offensif | 2 | Puissance | Diminue le malus AT des armes à deux mains | Enlever 1 au malus AT | | | | |
| Offensif | 3 | Bourreau des cités | En milieu urbain (ville moyenne ou grande) | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 4 | Taper lui | Contre les humanoïdes et ceux qui ont le trait MALIN | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 5 | Coup bas | Dégâts augmentés en cas de frappe aux organes génitaux | +1 PI (zone génitale) | | | | |
| Offensif | 6 | Impétueux en donjon | Dans un donjon ou dans des ruines | AT+1/ +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 7 | Comme chez moi | Dans un village nomade | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 8 | Boîte de conserve | Contre les adversaires en armure complète | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 9 | Gros qui pue | Contre les grands animaux (non monstueux, non magiques) | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 10 | Super melons | S'il y a une femme à gros seins dans les 10 mètres | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 11 | Sans pitié | Contre les adversaires qui ont 25% de leur EV ou moins | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 12 | Contre-théurgiste | Contre des adversaires qui pratiquent la magie | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 13 | Anti-mauviette | Contre les humanoïdes avec moins de FO que le héros | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 14 | Pas beau ! | Contre les adversaires qui ont le trait BIZARRE | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 15 | Contre-attaque | Contre les adversaires avec arme à deux mains | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Offensif | 16 | Musique pourrie | Contre les adversaires musiciens | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 17 | Démonstration | Contre les humanoïdes avec plus de FO que le héros | +1 PI (distance ou contact) | | | | |
| Offensif | 18 | Boucher des dragons | Contre les dragons de toutes tailles | 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 | Haine des Géants | Contre les humanoïdes de très grande taille | AT+1 / +1 aux épreuves de tir | | | | |
| Défensif | 21 | Biceps gonflés | Diminue le malus PRD des armes à deux mains | Enlever 1 au malus PRD | | | | |
| Défensif | 22 | Robustesse | Ajouter 1 au D20 d'un tirage de critique de PARADE | Résultat critique +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 | Attentif aux flèches | Pour éviter les projectiles non magiques | Esquive +1 | | | | |
| Défensif | 28 | Survie du baroudeur | Dans un donjon ou dans des ruines | PRD+1 | | | | |
| Défensif | 29 | Ivresse bienvenue | Si l'adversaire est en état d'ébriété | PRD+1 | | | | |
| Défensif | 30 | Sale bête | Contre les animaux | Esquive +1 | | | | |
| Défensif | 31 | Instinct de conservation | Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale | PRD+2 | | | | |
| Défensif | 32 | Méfiance du propre | Contre les adversaires propres | PRD+1 | | | | |
| Défensif | 33 | Phobie des moustaches | Contre les ennemis qui portent la moustache | PRD+2 | | | | |
| Défensif | 34 | Peau épaisse | Contre les cailloux et rochers lancés | 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 | Fils des vents | En extérieur, s'il y a beaucoup de vent | RM+2 | | | | |
| Défensif | 38 | Providence du brouillard | En extérieur, s'il y a du brouillard | RM+2 | | | | |
| Défensif | 39 | Fils des plaines | Dans une plaine ou en terre sauvage | RM+2 | | | | |
| Défensif | 40 | Courage de l'ivresse | Si le héros est en état d'ébriété | RM+2 | | | | |
| Social | 41 | Expert en humains | Pour comprendre la culture des humains | INT+2 | | | | |
| Social | 42 | Étude des villes | Pour comprendre les plans des villes | INT+2 | | | | |
| Social | 43 | Machin volant | Pour interpréter les cris des oiseaux | INT+2 | | | | |
| Social | 44 | Empathie | Pour interpréter les cris des animaux prédateurs | INT+2 | | | | |
| Social | 45 | Grosse proie | Pour interpréter les cris des dinosaures | INT+2 | | | | |
| Social | 46 | Barbarisme | Pour dialoguer avec les barbares d'autres pays | CHA+2 | | | | |
| Social | 47 | Air innocent | Pour dialoguer avec les forces de l'ordre | CHA+2 | | | | |
| Social | 48 | Expert en équipement | Pour marchander les sacs, cordes, gourdes et torches | CHA+1 | | | | |
| Social | 49 | Pinailleur de forge | Pour marchander les armes et armures (non magiques) | CHA+1 | | | | |
| Social | 50 | Soiffard | Pour marchander de l'alcool | CHA+1 | | | | |
| Social | 51 | Ventre à pattes | Pour marchander de la nourriture | CHA+1 | | | | |
| Social | 52 | Expert en artisanat | Pour marchander les biens et services d'artisanat | CHA+1 | | | | |
| Social | 53 | Expert en bourrinisme | Pour marchander les armes à deux mains | CHA+1 | | | | |
| Social | 54 | Regard ténébreux | Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur) | CHA+2 | | | | |
| Social | 55 | Enfant nomade | Pour séduire, dans un village nomade | CHA+2 | | | | |
| Social | 56 | Très gros bourrin | Pour intimider les monstres | CHA+2 | | | | |
| Social | 57 | Aura de Crôm | Pour séduire, en journée | CHA+2 | | | | |
| Social | 58 | Aura de Throd | Pour intimider les animaux, en journée | CHA+2 | | | | |

| JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – BARBARES (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 Glouarbak | Pour impressionner les peaux-vertes | CHA+2 | | | | | |
| Social | 60 | Aura de Gourga | Pour impressionner les taverniers | CHA+2 | | | | | |
| Pratique | 61 | Chef de campement | Monter un bivouac confortable par grand vent | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 62 | Campeur chevronné | Monter un bivouac confortable sous la pluie | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 63 | Spécialiste des feux | Pour allumer un feu avec du bois humide | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 64 | Feu discret | Pour allumer un feu qui ne produit pas de fumée | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 65 | Phobie des ténèbres | Pour fabriquer des torches avec n'importe quoi | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 66 | Gros pieds | Pour pister les dinosaures | INT+2 | | | | | |
| Pratique | 67 | Brise-machin | Pour casser des arcs, arbalètes ou armes à poudre | FO+2 | | | | | |
| Pratique | 68 | Équarissage | Pour découper correctement un animal abattu | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 69 | Survivant | Pour trouver du gibier en milieu aride | INT+2 | | | | | |
| Pratique | 70 | Boussole vivante | Pour s'orienter, n'importe où | INT+2 | | | | | |
| Pratique | 71 | Serrurier bourrin | Pour casser les coffres | FO+2 | | | | | |
| Pratique | 72 | Lance agile | Pour chasser à la lance, au javalot | AD+2 | | | | | |
| Pratique | 73 | Chasseur exotique | Pour tanner les peaux d'animaux exotiques | INT ou AD +2 | | | | | |
| Pratique | 74 | Putain de porte | Pour casser les portes en bois | FO+2 | | | | | |
| Pratique | 75 | Saloperie de grille | Pour forcer les grilles métalliques | FO+2 | | | | | |
| Pratique | 76 | Pisteur débutant | Pour reconnaître et interpréter les traces humanoïdes | INT+3 | | | | | |
| Pratique | 77 | Pisteur viandard | Pour reconnaître et interpréter les traces d'animaux | INT+3 | | | | | |
| Pratique | 78 | Pisteur coprophile | Pour reconnaître et interpréter les déjections | INT+3 | | | | | |
| Pratique | 79 | Sauveur du groupe | Pour trouver de l'eau dans le désert | INT+3 | | | | | |
| Pratique | 80 | Piégeur | Pour fabriquer des pièges à corde | INT ou AD +2 | | | | | |
| Bizarre | 81 | Tactique du plouzorg | Le héros possède une aptitude qu'il ne comprend pas (!) | Roleplay/Interprétation du MJ | | | | | |
| Bizarre | 82 | Tignasse | Le héros a toujours les cheveux propres, étrangement | CHA+1 | | | | | |
| Bizarre | 83 | Apprenti comptable | Le héros sait compter, mais seulement jusqu'à 23 | -- | | | | | |
| Bizarre | 84 | Foi en Crôm | Le héros n'a pas peur des adversaires terrifiants | -- | | | | | |
| Bizarre | 85 | Hygiène correcte | Supprime la compétence : Sentir des pieds | -- | | | | | |
| Bizarre | 86 | Gronf ! | Le héros peut faire fuir les sangliers en reniflant | -- | | | | | |
| Bizarre | 87 | Croâ | Permet d'imiter parfaitement les corbeaux | Roleplay/Interprétation du MJ | | | | | |
| Bizarre | 88 | Libérateur | Pour trouver un accès vers les prisons ou cachots | INT+3 | | | | | |
| Bizarre | 89 | Sang moisi | Immunité contre les moustiques et petits parasites | -- | | | | | |
| Bizarre | 90 | Pouvoir caché | Le héros est nyctalope, seulement dans les marécages | -- | | | | | |
| Bizarre | 91 | Regard dur | Le héros peut faire fuir les aurochs d'un seul regard | -- | | | | | |
| Bizarre | 92 | Première fois | Le héros séduit plus facilement les vierges | CHA+2 | | | | | |
| Bizarre | 93 | Découpeur d'élite | Pour récolter des organes sur des bestioles | INT ou AD +2 | | | | | |
| Bizarre | 94 | Érudition sélective | Le héros sait lire, mais seulement les voyelles | -- | | | | | |
| Bizarre | 95 | Caillasseur | Le héros peut chasser avec des gros cailloux | -- | | | | | |
| Bizarre | 96 | Aura sexuelle | Le héros attire les personnages lubriques | -- | | | | | |
| Bizarre | 97 | Force de l'habitude | Le héros se fait moins mal lors d'une chute | Dégâts -2 | | | | | |
| Bizarre | 98 | Enfance nébuleuse | Le héros découvre qu'il sait parler le goblin | -- | | | | | |
| Bizarre | 99 | Musc puissant | Le héros attire les harpies, manticores et griffons | -- | | | | | |
| Bizarre | 100 | Fumet alléchant | Le héros attire les dinosaures affamés | -- | | | | | |

Ce tableau d'APE ne peut être utilisé que pour les Barbares et les Amazones