

## JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – NAINS (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	<b>1</b>	Efficacité naine	Diminue le malus AT des boucliers	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	<b>2</b>	Sale cabot	Contre les canidés : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
Offensif	<b>3</b>	Rude quand il a froid	En extérieur, quand le froid commence à piquer	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>4</b>	Calme ta joie	Contre les adversaires qui ont le trait RAPIDE	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	<b>5</b>	Fougueux en montagne	En extérieur, en milieu montagneux	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>6</b>	Impétueux en donjon	Dans un donjon ou dans des ruines	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>7</b>	Gardien des grottes	Dans une grotte	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>8</b>	Sensation étrange	Si jamais le héros porte des sandales	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>9</b>	Envie de richesse	S'il y a un trésor visible à moins de dix mètres	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	<b>10</b>	Houblon motivant	S'il y a un tonneau de bière fraîche à moins de 20 mètres	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>11</b>	Sans pitié	Contre les adversaires qui ont 25% de leur EV ou moins	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	<b>12</b>	Cauchemar des peaux-vertes	Contre les peaux-vertes : orques, gobelins, troglodytes	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>13</b>	Phobie des robes	Contre des adversaires qui portent une robe	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	<b>14</b>	Sale copieur	Contre les adversaires non-nains qui ont une barbe	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	<b>15</b>	Répurgateur féroce	Contre les démons	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>16</b>	Jalousie agressive	Si l'adversaire transporte plus de 1000 PO	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>17</b>	Ploutocrate	Contre les humanoïdes pauvres	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>18</b>	Phobie des sans-poil	Contre les humanoïdes chauves	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>19</b>	Cauchemar des Elfes	Contre les Hauts-Elfes, Sylvains, Demi-Elfes, Elfes Noirs	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>20</b>	Haine des Géants	Contre les humanoïdes de très grande taille	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Défensif	<b>21</b>	Défense à la hache	Ignore les malus de parade sur les haches	--				
Défensif	<b>22</b>	Crainte du magique	Contre les armes enchantées	PRD+2				
Défensif	<b>23</b>	Connaissance des monstres	Contre les monstres au trait TERRIFIANT ou BIZARRE	PRD+1				
Défensif	<b>24</b>	Méfiant dans les grottes	Dans une grotte	PRD+1				
Défensif	<b>25</b>	Rescapé de la ville	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	PRD+1				
Défensif	<b>26</b>	Rescapé montagnard	En extérieur, en milieu montagneux	PRD+1				
Défensif	<b>27</b>	Tête froide	Ignore les malus d'adresse sur les casques	--				
Défensif	<b>28</b>	Survie du baroudeur	Dans un donjon ou dans des ruines	PRD+1				
Défensif	<b>29</b>	Ivresse bienvenue	Si l'adversaire est en état d'ébriété	PRD+1				
Défensif	<b>30</b>	Préservation	Contre les armes contondantes	PRD+1				
Défensif	<b>31</b>	Jalousie protectrice	Si l'adversaire transporte plus de 1000 PO	PRD+1				
Défensif	<b>32</b>	Sale mioche	Contre un adversaire plus petit que le héros	PRD+1				
Défensif	<b>33</b>	Phobie du vert	Contre les ennemis qui portent des vêtements verts	PRD+1				
Défensif	<b>34</b>	Résistance aux éléments	Contre les dégâts de feu, air, glace, terre, eau, électricité	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	<b>35</b>	Sales trucs d'elfes	Contre les flèches	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	<b>36</b>	Hantise du surnaturel	Contre les dagues et lames courtes	PRD+1				
Défensif	<b>37</b>	Fils des vents	En extérieur, s'il y a beaucoup de vent	RM+2				
Défensif	<b>38</b>	Providence du brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	RM+2				
Défensif	<b>39</b>	Mineur né	Dans une grotte	RM+2				
Défensif	<b>40</b>	Courage de l'ivresse	Si le héros est en état d'ébriété	RM+2				
Social	<b>41</b>	Expert en humains	Pour comprendre la culture des humains	INT+2				
Social	<b>42</b>	Étude du bizarre	Pour comprendre les graffitis gobelins	INT+2				
Social	<b>43</b>	Opportuniste	Pour bien profiter des ventes promotionnelles	INT+2				
Social	<b>44</b>	Plantigrade	Pour interpréter les cris des ours	INT+2				
Social	<b>45</b>	Héritage de la montagne	Pour dialoguer avec des yakaks	INT+2				
Social	<b>46</b>	Philosophe	Pour comprendre les cultures des autres peuples	INT+2				
Social	<b>47</b>	Air innocent	Pour dialoguer avec les forces de l'ordre	CHA+2				
Social	<b>48</b>	Expert en artisanat	Pour marchander les biens et services d'artisanat	CHA+1				
Social	<b>49</b>	Pinailleur de forge	Pour marchander les armes et armures (non magiques)	CHA+1				
Social	<b>50</b>	Soiffard	Pour marchander de l'alcool	CHA+1				
Social	<b>51</b>	Ventre à pattes	Pour marchander de la nourriture	CHA+1				
Social	<b>52</b>	Mineur coriace	Pour marchander les gemmes brutes	CHA+1				
Social	<b>53</b>	Mineur d'élite	Pour marchander les gemmes taillées	CHA+1				
Social	<b>54</b>	Intimidation des ombres	Pour intimider, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	<b>55</b>	Territorial	Pour intimider, dans les grottes	CHA+2				
Social	<b>56</b>	Maître en insulte	Pour vexer les elfes	CHA+2				
Social	<b>57</b>	Aura du Grand Forgeron	Pour impressionner les cultistes	CHA+2				
Social	<b>58</b>	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – NAINS (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	Chasse-mouche	Pour impressionner les insectes	CHA+2					
Social	60	Rupin	Pour convaincre ou impressionner les riches	CHA+2					
Pratique	61	Maître affûteur	Pour améliorer des armes tranchantes	INT ou AD +2					
Pratique	62	Sprinteur	Augmente la vitesse de déplacement de 10%	--					
Pratique	63	Coursier	Augmente la vitesse de course lancée de 25%	--					
Pratique	64	Feu discret	Pour allumer un feu qui ne produit pas de fumée	INT ou AD +2					
Pratique	65	Grandes poches	Peut porter 2 kg d'équipement en plus	--					
Pratique	66	Récupérateur	Pour fabriquer une arme de récupération	INT ou AD +2					
Pratique	67	Martelier	Pour améliorer des armes contondantes	INT ou AD +2					
Pratique	68	Phobie de l'eau	Pour trouver un abri par temps de pluie	INT+2					
Pratique	69	Sur le terrain	Pour désamorcer des pièges mécaniques	INT ou AD +2					
Pratique	70	Sens de la pierre	Pour s'orienter dans des souterrains	INT+2					
Pratique	71	Pioche d'acier	Pour creuser un petit tunnel	INT ou AD +2					
Pratique	72	Marteau-burin	Pour tailler les gemmes	AD +2					
Pratique	73	Urbaniste en chef	Pour casser ou abattre les statues	FO+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	Paranoïaque	Pour effacer vos traces	INT ou AD +2					
Pratique	77	Destin du mineur	Pour trouver un filon de gemmes dans une grotte	INT+3					
Pratique	78	Voyageur fourbu	Pour trouver une taverne ou une auberge	INT+2					
Pratique	79	Sabordeur	Pour faire couler une embarcation	INT, FO ou AD +2					
Pratique	80	Géologue certifié	Pour trouver l'entrée d'une grotte ou d'un passage	INT+3					
Bizarre	81	Maître en apnée	Peut survivre une minute de plus avant noyade	--					
Bizarre	82	Maître de siège	Pour comprendre le fonctionnement des armes de siège	INT+2					
Bizarre	83	Cœur de pierre	Immunité aux effets de la séduction	--					
Bizarre	84	Houdini	Pour se détacher quand il est entravé	INT ou AD +2					
Bizarre	85	Estomac d'acier	Immunité aux maladies du système digestif	--					
Bizarre	86	Pouet-pouet	Permet d'imiter le klaxon des locomotives naines	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Mooouh	Permet d'imiter parfaitement les yakaks de montagne	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	88	Pisse-droit	Permet d'uriner par grand vent sans mouiller ses pieds	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Pilier de bar	Permet de boire de la bière par le nez	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	90	Physicien	Le héros peut deviner la contenance d'un tonneau	INT+2					
Bizarre	91	Rarissime	Le héros peut évaluer une gemme rare	INT+2					
Bizarre	92	Dalle en pente	Le héros n'aime vraiment pas boire de l'eau	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	93	Physionomiste	Le héros devine facilement si quelqu'un est déguisé	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	94	Cheveux gras	Le héros peut graisser une épée avec ses cheveux	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	95	Pieds solides	Le héros n'a jamais froid aux pieds dans la neige	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	96	Proie dodue	Le héros attire généralement les fauves	--					
Bizarre	97	Force de l'habitude	Le héros se fait moins mal lors d'une chute	Dégâts -2					
Bizarre	98	Parfum rural	Le héros attire les vaches, les chèvres et les cochons	--					
Bizarre	99	Trois-jambes	Le héros attire les femmes très lubriques	--					
Bizarre	100	Trésor qui marche	Le héros attire les dragons	--					

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