

## JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – HUMAINS (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>	Brutasse de base	Ajouter 1 au D20 d'un tirage de critique d'ATTAQUE	Résultat critique +1				
Offensif	<b>2</b>	Justice masquée	Contre les brigands : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
Offensif	<b>3</b>	Violent dans le brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>4</b>	Ardent sous le soleil	En extérieur, par grosse chaleur	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>5</b>	Fougueux en montagne	En extérieur, en milieu montagnoux	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>6</b>	Impétueux en forêt	En extérieur, en forêt ou sous-bois	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>7</b>	Fléau rural	En milieu rural (bourgade de campagne, ferme, champ)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>8</b>	Énergique sur l'eau	Sur une embarcation, en eau douce ou salée	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>9</b>	Tyran des souterrains	Dans un souterrain, une cave, une grotte	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>10</b>	Bourreau des cités	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>11</b>	Fléau de l'humanité	Contre les adversaires humains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
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>	Chasseur de dinosaures	Contre les dinosaures	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>14</b>	Grand chasseur	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>15</b>	Répurgateur féroce	Contre les démons	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>16</b>	Protecteur de la Vie	Contre les morts-vivants	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>17</b>	Boucher des dragons	Contre les dragons de toutes tailles	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	<b>18</b>	Calamité des Nains	Contre les Nains	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>	Bouclier par temps sec	Avec un bouclier, en extérieur par temps sec	PRD+2				
Défensif	<b>22</b>	Bouclier sous la pluie	Avec un bouclier, en extérieur quand il pleut	PRD+2				
Défensif	<b>23</b>	Méfiant sous la pluie	En extérieur, s'il pleut	Esquive +1				
Défensif	<b>24</b>	Méfiant sous les arbres	En extérieur, en forêt ou sous-bois	Esquive +1				
Défensif	<b>25</b>	Rescapé de la ville	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	Esquive +1				
Défensif	<b>26</b>	Rescapé montagnard	En extérieur, en milieu montagnoux	Esquive +1				
Défensif	<b>27</b>	Attentif aux flèches	Pour éviter les projectiles non magiques	Esquive +1				
Défensif	<b>28</b>	Rempart des souterrains	Dans un souterrain, une cave, une grotte	PRD+1				
Défensif	<b>29</b>	Couverture nocturne	En extérieur, la nuit	PRD+1				
Défensif	<b>30</b>	Préservation du bourrinisme	Contre les armes à deux mains	PRD+1				
Défensif	<b>31</b>	Instinct de conservation	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	PRD+2				
Défensif	<b>32</b>	Phobie des sandales	Contre les ennemis en sandales	PRD+2				
Défensif	<b>33</b>	Phobie des casques	Contre les ennemis qui portent un casque	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	<b>34</b>	Crainte des bestioles	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	<b>35</b>	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilège ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	<b>36</b>	Crainte des flèches	Contre les flèches et carreaux non magiques	PR+1 (compte comme magique)				
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>	Sécurité urbaine	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	RM+2				
Défensif	<b>40</b>	Manteau des ténèbres	En extérieur, la nuit	RM+2				
Social	<b>41</b>	Expert en Nainscrit	Pour déchiffrer et comprendre le nainscrit	INT+2				
Social	<b>42</b>	Signaux lubriques	Pour interpréter les intentions lubriques des gens	INT+2				
Social	<b>43</b>	Langues oubliées	Pour lire et comprendre les vieilles langues	INT+2				
Social	<b>44</b>	Inspiration de Braav'	Pour déterminer si une personne est malhonnête	INT+2				
Social	<b>45</b>	Routard compréhensif	Pour comprendre les langues des peuples lointains	INT+2				
Social	<b>46</b>	Expert en Elfique	Pour déchiffrer et comprendre l'elfique ancien	INT+2				
Social	<b>47</b>	Expert en géopolitique	Pour comprendre des enjeux politiques ou sociaux	INT+2				
Social	<b>48</b>	Pinailleur d'auberge	Pour marchander en auberge ou taverne	CHA+1				
Social	<b>49</b>	Pinailleur de forge	Pour marchander les armes et armures (non magiques)	CHA+1				
Social	<b>50</b>	Ergoteur des beaux quartiers	Pour marchander les vêtements et bijoux (non magiques)	CHA+1				
Social	<b>51</b>	Expert en négoce	Pour marchander les gemmes	CHA+1				
Social	<b>52</b>	Expert en ingrédients	Pour marchander les ingrédients magiques	CHA+1				
Social	<b>53</b>	Spécialiste en chimie	Pour marchander les potions	CHA+1				
Social	<b>54</b>	Séduction des ombres	Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	<b>55</b>	Attractivité humide	Pour séduire, quand il pleut (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	<b>56</b>	Aura de prestige	Pour impressionner les riches	CHA+2				
Social	<b>57</b>	Aura mystique	Pour impressionner les croyants, cultistes	CHA+2				
Social	<b>58</b>	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – HUMAINS (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 campagnarde	Pour impressionner les paysans	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	Piégeur bricoleur	Pour fabriquer un piège avec des trucs qui traînent	INT ou AD +2		
Pratique	67	Piégeur équipé	Pour fabriquer un bon piège avec une corde	INT ou AD +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	Affamé sur le terrain	Pour trouver à manger dans un donjon	INT+3		
Pratique	79	Expert en nautisme	Pour fabriquer une embarcation rudimentaire	INT+3		
Pratique	80	Géologue certifié	Pour trouver l'entrée d'une grotte ou d'un passage	INT+3		
Bizarre	81	Exhibitionniste discret	Le héros peut passer inaperçu quand il est tout nu	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	82	Pisse-droit	Permet d'uriner par grand vent sans mouiller ses pieds	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	83	Pilier de bar	Permet de boire de la bière par le nez	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	84	Expert canin	Permet d'interpréter les aboiements de chiens	INT+2		
Bizarre	85	Économiste	Permet de comprendre les additions des restaurants	INT+2		
Bizarre	86	Crou-crou crou	Permet d'imiter parfaitement le roucoulement du pigeon	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	87	Coincoin coin	Permet d'imiter parfaitement le canard	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	88	SalTIMbanque doré	Le héros sait jongler avec 4 pièces d'or	Roleplay/Interprétation du MJ		
Bizarre	89	Sang moisi	Immunité contre les moustiques et petits parasites	--		
Bizarre	90	Bronches solides	Immunité contre les rhumes et coups de froid	--		
Bizarre	91	Regard d'acier	Le héros peut faire fuir les loups d'un seul regard	--		
Bizarre	92	Voix inquiétante	Le héros peut faire fuir les ours en chantant	--		
Bizarre	93	Rejeton des égouts	Le héros peut faire fuir les rats en sifflant	--		
Bizarre	94	Fils du Grand Aigle	Le héros peut interpréter le vol des rapaces	INT+2		
Bizarre	95	Patibulaire	Le héros peut se faire passer pour un brigand	CHA+2		
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	Castafiore	Le héros peut faire pleuvoir lorsqu'il chante	--		
Bizarre	99	Odeur tenace	Le héros attire les sangliers en rut	--		
Bizarre	100	Fumet alléchant	Le héros attire les dinosaures affamés	--		

Le tableau d'APE pour Humains peut être également utilisé pour les Demi-Elfes, Demi-Orques et Semi-Hommes