

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – ELFES (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	Agilité elfique	Ambidextrie : diminue le malus à la deuxième attaque	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	2	Revanche historique	Contre les nains : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
Offensif	3	Rude quand il a froid	En extérieur, quand le froid commence à piquer	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
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	Protecteur des fleurs	En extérieur, dans une prairie ou un jardin fleuri	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
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	Contre-théurgiste	Contre des adversaires qui pratiquent la magie	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	15	Traqueur de vilains	Contre les monstres au trait TERRIFIANT ou BIZARRE	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	Némésis des Drows	Contre les Elfes Noirs	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	20	Haine des Géants	Contre les humanoïdes de très grande taille	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Défensif	21	Défense à la dague	Ignore les malus de parade sur les dagues	--				
Défensif	22	Crainte du magique	Contre les armes enchantées	PRD+2				
Défensif	23	Connaissance des monstres	Contre les monstres au trait TERRIFIANT ou BIZARRE	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	Esquive +1				
Défensif	29	Couverture nocturne	En extérieur, la nuit	PRD+1				
Défensif	30	Phobie du sang	Contre les armes tranchantes	PRD+1				
Défensif	31	Instinct de conservation	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	PRD+2				
Défensif	32	Phobie des capes	Contre les ennemis avec une cape	PRD+2				
Défensif	33	Phobie du rouge	Contre les ennemis qui portent des vêtements rouges	PRD+1				
Défensif	34	Résistance aux éléments	Contre les dégâts de feu, air, glace, terre, eau, électricité	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilèges ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Hantise du surnaturel	Contre les dagues et lames courtes	Esquive +1				
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	Sanctuaire forestier	En extérieur, en forêt ou sous-bois	RM+2				
Défensif	40	Manteau des ténèbres	En extérieur, la nuit	RM+2				
Social	41	Expert en gribouillages	Pour déchiffrer et comprendre les dessins des enfants	INT+2				
Social	42	Animaux exotiques	Pour dialoguer avec les girafes et les toucans	INT+2				
Social	43	Mondain	Le héros sait évoluer dans la noblesse	CHA+2				
Social	44	Arbres anciens	Pour dialoguer avec des arbres anciens	INT+2				
Social	45	Illumination	Pour comprendre les cultures non-elfiques	INT+2				
Social	46	Beauté des écailles	Pour dialoguer avec les reptiles et amphibiens	INT+2				
Social	47	Animaux gentils	Pour dialoguer avec les vaches, les élans et les cerfs	INT+2				
Social	48	Expert en artisanat	Pour marchander les biens et services d'artisanat	CHA+1				
Social	49	Pinailleur de forge	Pour marchander les armes et armures (non magiques)	CHA+1				
Social	50	Ergoteur des beaux quartiers	Pour marchander les vêtements et bijoux (non magiques)	CHA+1				
Social	51	Expert en archerie	Pour marchander les arcs et flèches	CHA+1				
Social	52	Expert en ingrédients	Pour marchander les ingrédients magiques	CHA+1				
Social	53	Spécialiste en chimie	Pour marchander les potions	CHA+1				
Social	54	Séduction des ombres	Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	55	Attractivité forestière	Pour séduire, en forêt	CHA+2				
Social	56	Musicien	Pour séduire en jouant d'un instrument	CHA+2				
Social	57	Empathie animale	Pour impressionner les animaux de toute sorte	CHA+2				
Social	58	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – ELFES (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 Nafanél	Pour impressionner les chevaux et licornes	CHA+2					
Social	60	Aura de Caddyro	Pour impressionner les marchands de fruits et légumes	CHA+2					
Pratique	61	Herboriste débutant	Reconnaître les plantes médicinales, en forêt	INT+2					
Pratique	62	Herboriste chevronné	Reconnaître les plantes médicinales, n'importe où	INT+2					
Pratique	63	Camouflage	En forêt, pour se camoufler avec des feuilles mortes	AD+2 (furtivité)					
Pratique	64	Feu discret	Pour allumer un feu qui ne produit pas de fumée	INT ou AD +2					
Pratique	65	Couturier de terrain	Pour fabriquer des vêtements avec du tissu récupéré	AD+3					
Pratique	66	Chirurgien	Augmente l'efficacité des premiers soins	+1 PV rendu					
Pratique	67	Toxicologue	Pour reconnaître les effets d'un poison	INT+2					
Pratique	68	Campement perché	Pour construire un bivouac dans un arbre	AD+3					
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 dragonnier	Pour reconnaître et interpréter les traces de dragon	INT+3					
Pratique	76	Pisteur coprophile	Pour reconnaître et interpréter les déjections	INT+3					
Pratique	77	Mycologue chevronné	Reconnaître les champignons, n'importe où	INT+2					
Pratique	78	Couardise de naissance	Pour trouver la sortie d'un donjon ou d'une grotte	INT+3					
Pratique	79	Expert en natisme	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	Chance familiale	Supprime la compétence : Tomber dans les pièges	--					
Bizarre	82	Résistance elfique	Divise par deux les effets des poisons	--					
Bizarre	83	Résistance de Legolas	Immunité aux effets de l'alcool	--					
Bizarre	84	Expert en félins	Permet d'interpréter les cris des félins	INT+2					
Bizarre	85	Estomac d'acier	Immunité aux maladies du système digestif	--					
Bizarre	86	Cocot cot	Permet d'imiter parfaitement les poules et coqs	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Braaaaâ	Permet d'imiter le brâme du cerf	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	88	Semi-nudiste	Le héros ne porte pas de sous-vêtements	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Sang de végétarien	Le héros n'intéresse pas les vampires	Interprétation du MJ					
Bizarre	90	Bronches solides	Immunité contre les rhumes et coups de froid	--					
Bizarre	91	Spectacle forestier	Le héros peut faire danser des belettes	--					
Bizarre	92	Pouvoir impensable	Le héros peut tuer les guêpes avec son esprit	--					
Bizarre	93	Fétichiste	Le héros doit collectionner des slips	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	94	Brosse à dents	Le héros a toujours les dents propres	CHA+1					
Bizarre	95	Technicien danseur	Le héros sait danser les claquettes pieds nus	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	96	Proie famélique	Le héros est généralement ignoré par les dragons	--					
Bizarre	97	Fluidité du mouvement	Le héros sait passer entre les gouttes de pluie	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	98	Musc naturel	Le héros attire les chèvres	--					
Bizarre	99	Sexy beast	Le héros attire les canidés en chaleur	--					
Bizarre	100	Shampooing aux herbes	Le héros attire les gros félins et les ours	--					

Le tableau d'APE pour Elfes peut être utilisé pour les Elfes Sylvains, Demi-Elfes et Hauts-Elfes