

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – PEAUX-VERTES (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	Descendre de là !	Bestioles volantes : 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	Taper lui	Contre les humanoïdes et ceux qui ont le trait MALIN	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	5	Fougueux en montagne	En extérieur, en milieu montagnoux	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	6	Impétueux en donjon	Dans un donjon ou dans des ruines	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	7	Gardien des grottes	Dans une grotte	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	8	Appât vivant	Contre les adversaires qui transportent de la nourriture	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	9	Heure de manger	S'il y a de la nourriture chaude à moins de dix mètres	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	10	Houblon motivant	S'il y a un tonneau de bière fraîche à moins de 20 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	Fléau de l'humanité	Contre les adversaires humains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	13	Lui trop beau	Contre des adversaires qui ont 12 et plus en charisme	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	14	Sprotch moustique	Contre les adversaires qui ont le trait AGILE	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	15	Contre-attaque	Contre les adversaires qui ont une arme à deux mains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	16	Jalousie agressive	Si l'adversaire transporte plus de 1000 PO	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	17	Rebelle	Contre les humanoïdes qui sentent bon	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
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	Bouclier par temps sec	Avec un bouclier, en extérieur par temps sec	PRD+2				
Défensif	22	Crainte du magique	Contre les armes enchantées	PRD+2				
Défensif	23	Préservation du bourrinisme	Contre les armes à deux mains	PRD+1				
Défensif	24	Méfiant dans les grottes	Dans une grotte	PRD+1				
Défensif	25	Rescapé de la ville	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	Esquive +1				
Défensif	26	Rescapé montagnard	En extérieur, en milieu montagnoux	Esquive +1				
Défensif	27	Pas brûler !	Pour éviter le feu et les projectiles enflammés	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	Préservation	Contre les armes contondantes	PRD+1				
Défensif	31	Abri du soleil	Si jamais le héros porte un chapeau en tissu	PRD+1				
Défensif	32	Méfiance du propre	Contre les adversaires propres	PRD+1				
Défensif	33	Phobie du rouge	Contre les ennemis qui portent des vêtements rouges	PRD+1				
Défensif	34	Peau épaisse	Contre les cailloux et rochers lancés	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Sales trucs d'elfes	Contre les flèches	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Hantise du surnois	Contre les dagues et lames courtes	PRD+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	Mineur né	Dans une grotte	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	Campagnard	Pour comprendre les enjeux agricoles	INT+2				
Social	44	Bon manger	Pour interpréter les cris des sangliers	INT+2				
Social	45	Héritage des grottes	Pour interpréter les cris des monstres	INT+2				
Social	46	Fils du Chaos	Pour dialoguer avec les monstres/personnages maudits	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	Contrebandier	Pour marchander la contrebande	CHA+1				
Social	53	Fripiér	Pour marchander les vêtements (non magiques)	CHA+1				
Social	54	Intimidation des ombres	Pour intimider, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	55	Territorial	Pour intimider, dans les grottes	CHA+2				
Social	56	Très gros bourrin	Pour intimider les monstres	CHA+2				
Social	57	Aura de Glakarz	Pour intimider les nobles	CHA+2				
Social	58	Aura de Zormouch	Pour intimider les femmes humanoïdes	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – PEAUX-VERTES (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 Jiork	Pour impressionner les personnes âgées	CHA+2					
Social	60	Fils de la rue	Pour convaincre ou impressionner les mendiants	CHA+2					
Pratique	61	Voyageur fourbu	Pour trouver une taverne ou une auberge	INT+2					
Pratique	62	Sprinteur	Augmente la vitesse de déplacement de 10%	--					
Pratique	63	Coursier	Augmente la vitesse de course lancée de 25%	--					
Pratique	64	Fouisseur	Pour creuser un trou avec ses mains	FO 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	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	Éboueur né	Pour trouver des objets dans les poubelles	INT+2					
Pratique	70	Sens de la pierre	Pour s'orienter dans des souterrains	INT+2					
Pratique	71	Sur le terrain	Pour désamorcer des pièges mécaniques	INT ou AD +2					
Pratique	72	Recyclage	Pour réparer une arme cassée	INT ou AD +2					
Pratique	73	Copains !	Pour cuisiner des plats non dangereux pour les humains	INT+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	Couardise de naissance	Pour trouver la sortie d'un donjon ou d'une grotte	INT+3					
Pratique	79	Démolition	Pour démolir un bâtiment ou aider à sa démolition	INT, FO ou AD +2					
Pratique	80	Piégeur	Pour fabriquer des pièges à corde	INT ou AD +2					
Bizarre	81	Adresse inutile	Le héros peut jongler avec trois saucissons	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	82	Malodorant	L'odeur du héros éloigne les insectes	--					
Bizarre	83	Poigne de fer	Pour mettre à terre un adversaire	FO+1					
Bizarre	84	Moi fort !	Divise par deux les effets des poisons	--					
Bizarre	85	Estomac d'acier	Immunité aux maladies du système digestif	--					
Bizarre	86	Touki-Touki	Permet d'imiter le cri d'un dragon	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Béeeeeê	Permet d'imiter parfaitement les chèvres et moutons	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	88	Plic-ploc	Permet d'imiter le bruit de l'eau à la bouche	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Jambes solides	Pour résister à une mise à terre	FO+1					
Bizarre	90	Odorat subtil	Le héros peut deviner si de la nourriture est avariée	INT+2					
Bizarre	91	Chasseur expert	Le héros peut trouver un gibier à la fourrure rare	INT+2					
Bizarre	92	Aquaphobe	Le héros n'aime vraiment pas boire de l'eau	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	93	Découpeur d'élite	Pour récolter des organes sur des bestioles	INT ou AD +2					
Bizarre	94	Artificier chanceux	Arme à poudre : permet de relancer les D6 de fonctionnement	--					
Bizarre	95	Caillasseur	Le héros peut chasser avec des gros cailloux	--					
Bizarre	96	Aura chaotique	Le héros attire généralement les ennemis maudits	--					
Bizarre	97	Force de l'habitude	Le héros se fait moins mal lors d'une chute	Dégâts -2					
Bizarre	98	Spectaculaire	Le héros sait chanter avec des rots	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	99	Attractivité stupéfiante	Le héros attire les oiseaux de manière bizarre	--					
Bizarre	100	Sent-la-mort	Le héros attire les morts-vivants	--					

Ce tableau d'APE ne peut être utilisé que pour les Orques, Demi-Orques, Gobelins et Ogres