

Jeu de rôle Naheulbeuk

Supplément APE : Aptitudes Parfois Étranges

Ce court supplément est destiné à tous ceux qui veulent **caractériser encore plus leurs personnages** et ajouter de nouvelles gratifications au passage de niveau. En contrepartie, il aura tendance à complexifier un peu le jeu dans certains cas. Les APE ne sont pas conçues pour déséquilibrer le jeu et ne concernent jamais la MAGIE ni la PRÊTRISE, mais plutôt le *roleplay* et, dans une moindre mesure, le combat.

Les APE sont CUMULABLES. Comme le tirage est 100% aléatoire, le joueur a la possibilité de tomber plusieurs fois sur la même aptitude et donc d'avoir plusieurs fois le même bonus (qui va donc s'additionner). Il peut aussi cumuler plusieurs bonus dans certains cas de figure : par exemple, si un personnage a un bonus sous la pluie, contre les adversaires en robe et contre les adversaires avec chapeau, et qu'il se retrouve à combattre un mage sous la pluie... Dans ce cas, il aura donc les trois bonus. Cependant, ces cas risquent fort de ne jamais se présenter, et si jamais ils se présentent tout le monde en gardera un bon souvenir. C'est prévu pour s'amuser, pas pour se prendre la tête.

L'utilisation de ses aptitudes va générer de nouvelles questions de la part des joueurs, auxquelles le MJ devra répondre. De quelle couleur est la cape de cet ennemi ? Est-ce qu'il pleut ? Est-ce qu'il fait froid ? Est-ce qu'on est dans une zone rurale ? Quel adversaire porte des sandales ? Y'a-t-il des rapaces qui tournent dans le ciel ? Toutes ces questions peuvent être relatives à une APE particulière et auront des répercussions sur le *roleplay*, le combat ou les jets de dé.

Pour utiliser les APE en jeu, il y a deux solutions :

- **Non immersif et simple :** confiez au joueur le tableau APE deux pages correspondant à son origine, il n'aura qu'à cocher les cases au fur et à mesure qu'il débloque des aptitudes (c'est aussi un bon moyen pour ne pas faire d'erreur)
- **Immersif :** donnez au joueur la fiche APE à remplir lui-même au fur et à mesure qu'il débloque des aptitudes (attention aux erreurs de notation), la fiche en question ira très bien avec la fiche de personnage 4.0 car elle a le même design (voir l'exemple rempli fourni dans le supplément)

N'ayez pas peur d'utiliser les APE de manière rétroactive, si vous avez déjà des personnages : compte tenu de l'aspect contextuel de la plupart des APE, cela leur permettra de continuer l'aventure avec de nouveaux avantages, mais cela ne modifiera que très peu vos habitudes de jeu.

APTITUDES PARFOIS ÉTRANGES		
Personnage : <u>Sonja la Redoutable</u>		
Description et conditions	Bonus	Occurences
<u>Contre les dinosaures</u>	AT/TIR+1	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>En extérieur, la nuit</u>	PRD+1	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Pour marchander les gemmes</u>	CHA+1	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Pour escalader les statues</u>	AD+2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Peut imiter parfaitement le canard</u>		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<u>Contre les ennemis en sandales</u>	PRD+2	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Quels tableaux utiliser ? Les APE sont conçues pour être basées sur l'origine du héros. Cependant, comme il y a parfois des similitudes entre peuples, il y a aussi des tableaux qui correspondent à plusieurs origines.

- Barbares et Amazones : tableau des Barbares
- Humains, Semi-Hommes, Demi-orques, Demi-Elfes : tableau des Humains
- Elfes sylvains, Hauts-Elfes, Demi-Elfes : tableau des Elfes
- Orques, Ogres, Gobelins, Demi-Orques : tableau des Peaux-Vertes
- Nains : tableau des Nains
- Elfes Noirs : tableau des Elfes Noirs
- Gnômes : tableau des Gnômes

Cas particuliers : les hybrides. Pour offrir plus de flexibilité aux joueurs qui jouent des hybrides (demi-elfe, demi-orque), j'ai laissé le choix des tableaux à utiliser mais ce choix devra évidemment être fait en début de carrière et avant de lancer les dés. Il dépendra du fait que le personnage se sent plus proche des humains ou d'un autre peuple. Les aptitudes peuvent être assez différentes d'un tableau à l'autre.

Usage recommandé : pour le moment je préconise un lancer de D4 à chaque passage de niveau, avec pour résultat 1D4-1 (donc, de 0 à 3) aptitudes débloquentes. Ensuite, le joueur tire au D100 pour chaque aptitude, dans le tableau correspondant à son origine. **Le tirage se fait toujours en présence du MJ.**

Usage alternatif 1 (égalitaire) : en présence du MJ, tirez directement 2 APE au D100 à la création du personnage, puis 2 APE par niveau ensuite. Ainsi tous les personnages en auront le même nombre.

Usage alternatif 2 (au D6) : en présence du MJ, lancez 1D6 à chaque passage de niveau et utilisez la règle suivante : 1 (pas d'APE), 2-3 (1 APE), 4-5 (2 APE) 6 (3 APE).

Si vous tombez deux fois sur une APE sans bonus (talent unique), pour ma part j'autorise à relancer le dé, pour avoir une chance de débloquent autre chose.

C'est au joueur de faire attention à ses APE en cours de partie, et cela lui demandera donc d'être plus attentif. En effet, on ne peut pas demander au MJ de se souvenir des bonus spécifiques de tout un chacun. Dans le cas où un joueur oublie ses bonus en cours de jeu, c'est tant pis pour lui.