

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – ELFES NOIRS (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	Exorcisme drow	Contre les démons : 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	Violent dans le brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	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 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	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	Sans pitié	Contre les adversaires qui ont 25% de leur EV ou moins	+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 robes	Contre des adversaires qui portent une robe	+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 Elfes	Contre les Hauts-Elfes et Sylvaing	+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	Esquive +1				
Défensif	24	Méfiant dans les grottes	Dans une grotte	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	Tête froide	Ignore les malus d'adresse sur les casques	--				
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	Préservation	Contre les armes contondantes	PRD+1				
Défensif	31	Instinct de conservation	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	PRD+2				
Défensif	32	Anti-cagoule	Contre les ennemis à capuche ou à cagoule	PRD+2				
Défensif	33	Phobie du vert	Contre les ennemis qui portent des vêtements verts	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 surnois	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 énigmes	Pour déchiffrer et comprendre les énigmes	INT+2				
Social	42	Longévit	Pour comprendre les anciennes civilisations	INT+2				
Social	43	Universitaire	Pour comprendre les problèmes liés à la magie	INT+2				
Social	44	Batophilie	Pour interpréter le vol des chauves-souris	INT+2				
Social	45	Héritage des drows	Pour dialoguer avec des dragons	INT+2				
Social	46	Beauté des écailles	Pour dialoguer avec les reptiles et amphibiens	INT+2				
Social	47	Un œil exercé	Pour trouver une porte secrète	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	Ténébritude	Pour séduire, dans les grottes	CHA+2				
Social	56	Bi-Curieux	Pour séduire une personne du même sexe	CHA+2				
Social	57	Aura de Slanoush	Pour impressionner les cultistes	CHA+2				
Social	58	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – ELFES NOIRS (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 du chasseur	Pour impressionner les cerfs et les sangliers	CHA+2				
Social	60	Aura d'obscurité	Pour impressionner les humains, la nuit	CHA+2				
Pratique	61	Mycologue débutant	Reconnaître les champignons, en forêt	INT+2				
Pratique	62	Mycologue chevronné	Reconnaître les champignons, 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 rendus				
Pratique	67	Toxicologue	Pour reconnaître les effets d'un poison	INT+2				
Pratique	68	Campeur chevronné	Monter un bivouac confortable sous la pluie	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	Champion de varappe	Pour escalader les falaises de pierre	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 de fauve	Pour reconnaître et interpréter les traces de fauves	INT+3				
Pratique	76	Pisteur nocturne	Pour reconnaître et interpréter les traces, la nuit	INT+3				
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	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	Sociable	Supprime la compétence : Agoraphobie	--				
Bizarre	82	Résistance elfique	Divise par deux les effets des poisons	--				
Bizarre	83	Cœur de pierre	Immunité aux effets de la séduction	Roleplay/Interprétation du MJ				
Bizarre	84	Biologiste	Pour trouver un point faible sur un animal	INT+2				
Bizarre	85	Estomac d'acier	Immunité aux maladies du système digestif	--				
Bizarre	86	Hou-hou	Permet d'imiter parfaitement les chouettes et hiboux	--				
Bizarre	87	Surfeur	Pour surfer sur un bouclier	AD+2				
Bizarre	88	Super-claquettes	Pour danser les claquettes	AD+2				
Bizarre	89	Ninja !	Peut exécuter un double salto avant	Roleplay/Interprétation du MJ				
Bizarre	90	Fils de la côte	Le héros peut deviner la profondeur de l'eau	INT+2				
Bizarre	91	Enfant des grottes	Le héros est ignoré par les araignées géantes	--				
Bizarre	92	Orientation nocturne	Le héros sait s'orienter, de nuit, grâce aux étoiles	INT+3				
Bizarre	93	Coiffeur fou	Le héros doit collectionner des cheveux	Roleplay/Interprétation du MJ				
Bizarre	94	Pieds ventilés	Le héros ne sent jamais mauvais des pieds	--				
Bizarre	95	Malfaiteur	Le héros sait évoluer chez les brigands	CHA+2				
Bizarre	96	Proie maigre	Le héros est généralement ignoré par les fauves	--				
Bizarre	97	Fluidité du mouvement	Le héros sait passer entre les gouttes de pluie	Roleplay/Interprétation du MJ				
Bizarre	98	Étrange pouvoir	Le héros attire les canards	--				
Bizarre	99	Bat-style	Le héros attire les chauve-souris	--				
Bizarre	100	Parfum entêtant	Le héros attire les monstres volants	--				

Ce tableau d'APE ne peut être utilisé que pour les Elfes Noirs