

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – BARBARES (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	Puissance	Diminue le malus AT des armes à deux mains	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	3	Bourreau des cités	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	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	Coup bas	Dégâts augmentés en cas de frappe aux organes génitaux	+1 PI (zone génitale)				
Offensif	6	Impétueux en donjon	Dans un donjon ou dans des ruines	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	7	Comme chez moi	Dans un village nomade	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	8	Boîte de conserve	Contre les adversaires en armure complète	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	9	Gros qui pue	Contre les grands animaux (non monstueux, non magiques)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	10	Super melons	S'il y a une femme à gros seins dans les 10 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	Contre-théurgiste	Contre des adversaires qui pratiquent la magie	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	13	Anti-mauviette	Contre les humanoïdes avec moins de FO que le héros	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	14	Pas beau !	Contre les adversaires qui ont le trait BIZARRE	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	15	Contre-attaque	Contre les adversaires avec arme à deux mains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	16	Musique pourrie	Contre les adversaires musiciens	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	17	Démonstration	Contre les humanoïdes avec plus de FO que le héros	+1 PI (distance ou contact)				
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	Biceps gonflés	Diminue le malus PRD des armes à deux mains	Enlever 1 au malus PRD				
Défensif	22	Robustesse	Ajouter 1 au D20 d'un tirage de critique de PARADE	Résultat critique +1				
Défensif	23	Méfiant sous la pluie	En extérieur, s'il pleut	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	PRD+1				
Défensif	29	Ivresse bienvenue	Si l'adversaire est en état d'ébriété	PRD+1				
Défensif	30	Sale bête	Contre les animaux	Esquive +1				
Défensif	31	Instinct de conservation	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	PRD+2				
Défensif	32	Méfiance du propre	Contre les adversaires propres	PRD+1				
Défensif	33	Phobie des moustaches	Contre les ennemis qui portent la moustache	PRD+2				
Défensif	34	Peau épaisse	Contre les cailloux et rochers lancés	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilège ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Crainte des flèches	Contre les flèches et carreaux non magiques	PR+1 (compte comme magique)				
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	Fils des plaines	Dans une plaine ou en terre sauvage	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	Machin volant	Pour interpréter les cris des oiseaux	INT+2				
Social	44	Empathie	Pour interpréter les cris des animaux prédateurs	INT+2				
Social	45	Grosse proie	Pour interpréter les cris des dinosaures	INT+2				
Social	46	Barbarisme	Pour dialoguer avec les barbares d'autres pays	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	Expert en artisanat	Pour marchander les biens et services d'artisanat	CHA+1				
Social	53	Expert en bourrinisme	Pour marchander les armes à deux mains	CHA+1				
Social	54	Regard ténébreux	Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	55	Enfant nomade	Pour séduire, dans un village nomade	CHA+2				
Social	56	Très gros bourrin	Pour intimider les monstres	CHA+2				
Social	57	Aura de Crôm	Pour séduire, en journée	CHA+2				
Social	58	Aura de Throd	Pour intimider les animaux, en journée	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – BARBARES (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 de Gourga	Pour impressionner les taverniers	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	Gros pieds	Pour pister les dinosaures	INT+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	Survivant	Pour trouver du gibier en milieu aride	INT+2					
Pratique	70	Boussole vivante	Pour s'orienter, n'importe où	INT+2					
Pratique	71	Serrurier bourrin	Pour casser les coffres	FO+2					
Pratique	72	Lance agile	Pour chasser à la lance, au javalot	AD+2					
Pratique	73	Chasseur exotique	Pour tanner les peaux d'animaux exotiques	INT ou AD +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	Pisteur débutant	Pour reconnaître et interpréter les traces humanoïdes	INT+3					
Pratique	77	Pisteur viandard	Pour reconnaître et interpréter les traces d'animaux	INT+3					
Pratique	78	Pisteur coprophile	Pour reconnaître et interpréter les déjections	INT+3					
Pratique	79	Sauveur du groupe	Pour trouver de l'eau dans le désert	INT+3					
Pratique	80	Piégeur	Pour fabriquer des pièges à corde	INT ou AD +2					
Bizarre	81	Tactique du plouzorg	Le héros possède une aptitude qu'il ne comprend pas (!)	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	82	Tignasse	Le héros a toujours les cheveux propres, étrangement	CHA+1					
Bizarre	83	Apprenti comptable	Le héros sait compter, mais seulement jusqu'à 23	--					
Bizarre	84	Foi en Crôm	Le héros n'a pas peur des adversaires terrifiants	--					
Bizarre	85	Hygiène correcte	Supprime la compétence : Sentir des pieds	--					
Bizarre	86	Gronf !	Le héros peut faire fuir les sangliers en reniflant	--					
Bizarre	87	Croâ	Permet d'imiter parfaitement les corbeaux	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	88	Libérateur	Pour trouver un accès vers les prisons ou cachots	INT+3					
Bizarre	89	Sang moisi	Immunité contre les moustiques et petits parasites	--					
Bizarre	90	Pouvoir caché	Le héros est nyctalope, seulement dans les marécages	--					
Bizarre	91	Regard dur	Le héros peut faire fuir les aurochs d'un seul regard	--					
Bizarre	92	Première fois	Le héros séduit plus facilement les vierges	CHA+2					
Bizarre	93	Découpeur d'élite	Pour récolter des organes sur des bestioles	INT ou AD +2					
Bizarre	94	Érudition sélective	Le héros sait lire, mais seulement les voyelles	--					
Bizarre	95	Caillasseur	Le héros peut chasser avec des gros cailloux	--					
Bizarre	96	Aura sexuelle	Le héros attire les personnages lubriques	--					
Bizarre	97	Force de l'habitude	Le héros se fait moins mal lors d'une chute	Dégâts -2					
Bizarre	98	Enfance nébuleuse	Le héros découvre qu'il sait parler le goblin	--					
Bizarre	99	Musc puissant	Le héros attire les harpies, manticores et griffons	--					
Bizarre	100	Fumet alléchant	Le héros attire les dinosaures affamés	--					

Ce tableau d'APE ne peut être utilisé que pour les Barbares et les Amazones

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

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

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – GNÔMES (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	Frappe chirurgicale	Ajouter 2 au D20 d'un tirage de critique d'ATTAQUE	Résultat critique +2				
Offensif	2	Adresse naturelle	Ambidextrie : diminue le malus à la deuxième attaque	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	3	Sac à main	Contre les reptiles : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
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	Cavalier agressif	Si le héros est à dos de monture	+1 PI (distance ou contact)				
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	Grand chasseur	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	15	Cape moche	Contre les ennemis avec une cape	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	Cauchemar des Elfes	Contre les Hauts-Elfes, Sylvains, Demi-Elfes, Elfes Noirs	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	20	Frappe-minus	Contre les semi-hommes, nains et gobelins	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Défensif	21	Joli temps	En extérieur par temps sec	Esquive +1				
Défensif	22	Pieds frileux	En extérieur, dans la neige	Esquive +1				
Défensif	23	Méfiant sous la pluie	En extérieur, s'il pleut	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	Cavalier défensif	Si le héros est à dos de monture	Esquive +1				
Défensif	28	Habile en souterrain	Dans un souterrain, une cave, une grotte	Esquive +1				
Défensif	29	Couverture nocturne	En extérieur, la nuit	Esquive +1				
Défensif	30	Soutien du copain	S'il y a un autre gnôme à moins de 10 mètres	Esquive +2				
Défensif	31	Houlà bobo	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	Esquive +2				
Défensif	32	Phobie des bottes	Contre les ennemis portant des bottes	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	33	Phobie des casques	Contre les ennemis qui portent un casque	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	34	Crainte des bestioles	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilège ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Crainte des flèches	Contre les flèches et carreaux non magiques	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	37	Soutien du culte	S'il y a un allié cultiste à moins de 10 mètres	RM+2				
Défensif	38	Providence du brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	RM+2				
Défensif	39	Sécurité urbaine	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	RM+2				
Défensif	40	Manteau des ténèbres	En extérieur, la nuit	RM+2				
Social	41	Curieux de la jet-set	Pour comprendre les usages de la noblesse	INT+2				
Social	42	Cavalier entraîné	Pour agir à dos de monture	AD+2				
Social	43	Observateur	Pour comprendre la signification des sculptures	INT+2				
Social	44	Inspiration de Braav'	Pour déterminer si une personne est malhonnête	INT+2				
Social	45	Routard compréhensif	Pour comprendre les langues des peuples lointains	INT+2				
Social	46	Ami des Elfes	Pour dialoguer avec les sylvains et hauts-elfes	INT+2				
Social	47	Voyageur	Pour comprendre les pancartes	INT+2				
Social	48	Chétif	Pour se faire ignorer des monstres et morts-vivants	INT ou AD +2				
Social	49	Baladin	Pour impressionner, en donnant un spectacle	CHA+1				
Social	50	Mini-Musicien	Pour impressionner, en jouant d'un instrument	CHA+2				
Social	51	Trop mignon	Pour attendrir ou calmer les humains	CHA+1				
Social	52	Profil bas	Pour se faire ignorer des humains et humanoïdes	INT ou AD +2				
Social	53	Inexistence	Pour se faire ignorer des animaux	INT ou AD +2				
Social	54	Séduction des ombres	Pour séduire, la nuit (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	55	Soleil inspirant	Pour séduire, quand il fait beau, en extérieur	CHA+2				
Social	56	Aura de prestige	Pour impressionner les riches	CHA+2				
Social	57	Aura mystique	Pour impressionner les croyants, cultistes	CHA+2				
Social	58	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – GNÔMES (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 Floudoubili	Pour impressionner les montures des adversaires	CHA+2					
Social	60	Aura campagnarde	Pour impressionner les paysans	CHA+2					
Pratique	61	Petit herboriste	Pour trouver des herbes médicinales ou aromatiques	INT+2					
Pratique	62	Fruitier	Pour trouver des fruits et des baies comestibles	INT+2					
Pratique	63	Mycologue débutant	Reconnaître les champignons, en forêt	INT+2					
Pratique	64	Mycologue chevronné	Reconnaître les champignons, n'importe où	INT+2					
Pratique	65	Couturier de terrain	Pour fabriquer des vêtements avec du tissu récupéré	AD+3					
Pratique	66	Piégeur bricoleur	Pour fabriquer un piège avec des trucs qui traînent	INT ou AD +2					
Pratique	67	Veinard	Pour aider à la récolte des ingrédients magiques	INT+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	Fragile de naissance	Pour trouver une planque dans un donjon	INT+3					
Pratique	79	Frileux	Pour trouver un abri quand il fait très froid	INT+3					
Pratique	80	Forestier habile	Pour trouver une clairière ou un village en forêt	INT+3					
Bizarre	81	Flair enrichissant	Le héros peut sentir de l'or jusqu'à 10 mètres	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	82	Affinité volaillère	Permet de détecter la présence de poulets à proximité	--					
Bizarre	83	Équilibriste	Le héros peut tenir une pinte de bière sur sa tête	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	84	Expert en félins	Permet d'interpréter les cris des félins	INT+2					
Bizarre	85	Chaussette	Le héros a toujours une chaussette sale sur lui	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	86	Pioupiou piou	Permet d'imiter parfaitement les petits oiseaux	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Dénicheur	Pour trouver les trésors cachés dans les arbres	INT+3					
Bizarre	88	Saltimbanque fortuné	Le héros sait jongler avec 4 gemmes	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Sang moisi	Immunité contre les moustiques et petits parasites	--					
Bizarre	90	Petites mains	Permet d'assister quelqu'un dans les premiers soins	+1 PV rendu					
Bizarre	91	Air de chien battu	Le héros sait prendre un air pitoyable pour mendier	CHA+3					
Bizarre	92	Cacophoniste	Le héros peut faire fuir castors et coyotes en criant	--					
Bizarre	93	Rejeton des égouts	Le héros peut faire fuir les rats en sifflant	--					
Bizarre	94	Bzz bzzz	Le héros peut interpréter le vol des abeilles	INT+2					
Bizarre	95	Déflecteur	Immunité contre les malédictions de Tzinntch	--					
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	Pouvoir incroyable	Le héros peut décoiffer quelqu'un en claquant des doigts	--					
Bizarre	99	Séducteur de basse-cour	Le héros attire les poules, oies et canards	--					
Bizarre	100	Demi-portion	Le héros attire les rapaces géants	--					

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

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	1	Brutasse de base	Ajouter 1 au D20 d'un tirage de critique d'ATTAQUE	Résultat critique +1				
Offensif	2	Justice masquée	Contre les brigands : chances de critiques augmentées	AT/PRD : Crit. +1				
Offensif	3	Violent dans le brouillard	En extérieur, s'il y a du brouillard	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 montagnoux	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	Fléau rural	En milieu rural (bourgade de campagne, ferme, champ)	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	Tyran des souterrains	Dans un souterrain, une cave, une grotte	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	10	Bourreau des cités	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	11	Fléau de l'humanité	Contre les adversaires humains	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	12	Cauchemar des peaux-vertes	Contre les peaux-vertes : orques, gobelins, troglodytes	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	13	Chasseur de dinosaures	Contre les dinosaures	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	14	Grand chasseur	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	15	Répurgateur féroce	Contre les démons	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	Boucher des dragons	Contre les dragons de toutes tailles	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	18	Calamité des Nains	Contre les Nains	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	Bouclier sous la pluie	Avec un bouclier, en extérieur quand il pleut	PRD+2				
Défensif	23	Méfiant sous la pluie	En extérieur, s'il pleut	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 montagnoux	Esquive +1				
Défensif	27	Attentif aux flèches	Pour éviter les projectiles non magiques	Esquive +1				
Défensif	28	Rempart des souterrains	Dans un souterrain, une cave, une grotte	PRD+1				
Défensif	29	Couverture nocturne	En extérieur, la nuit	PRD+1				
Défensif	30	Préservation du bourrinisme	Contre les armes à deux mains	PRD+1				
Défensif	31	Instinct de conservation	Si le héros a moins de 50% de son énergie vitale	PRD+2				
Défensif	32	Phobie des sandales	Contre les ennemis en sandales	PRD+2				
Défensif	33	Phobie des casques	Contre les ennemis qui portent un casque	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	34	Crainte des bestioles	Contre tous les animaux (non monstrueux, non magiques)	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	35	Magico-résistant	Contre les dégâts de sortilège ou de malédiction	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Crainte des flèches	Contre les flèches et carreaux non magiques	PR+1 (compte comme magique)				
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	Sécurité urbaine	En milieu urbain (ville moyenne ou grande)	RM+2				
Défensif	40	Manteau des ténèbres	En extérieur, la nuit	RM+2				
Social	41	Expert en Nainscrit	Pour déchiffrer et comprendre le nainscrit	INT+2				
Social	42	Signaux lubriques	Pour interpréter les intentions lubriques des gens	INT+2				
Social	43	Langues oubliées	Pour lire et comprendre les vieilles langues	INT+2				
Social	44	Inspiration de Braav'	Pour déterminer si une personne est malhonnête	INT+2				
Social	45	Routard compréhensif	Pour comprendre les langues des peuples lointains	INT+2				
Social	46	Expert en Elfique	Pour déchiffrer et comprendre l'elfique ancien	INT+2				
Social	47	Expert en géopolitique	Pour comprendre des enjeux politiques ou sociaux	INT+2				
Social	48	Pinailleur d'auberge	Pour marchander en auberge ou taverne	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 négoce	Pour marchander les gemmes	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 humide	Pour séduire, quand il pleut (intérieur ou extérieur)	CHA+2				
Social	56	Aura de prestige	Pour impressionner les riches	CHA+2				
Social	57	Aura mystique	Pour impressionner les croyants, cultistes	CHA+2				
Social	58	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

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – NAINS (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	Efficacité naine	Diminue le malus AT des boucliers	Enlever 1 au malus AT				
Offensif	2	Sale cabot	Contre les canidés : 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	Calme ta joie	Contre les adversaires qui ont le trait RAPIDE	+1 PI (distance ou contact)				
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	Sensation étrange	Si jamais le héros porte des sandales	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	9	Envie de richesse	S'il y a un trésor visible 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	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	Sale copieur	Contre les adversaires non-nains qui ont une barbe	+1 PI (distance ou contact)				
Offensif	15	Répurgateur féroce	Contre les démons	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	Ploutocrate	Contre les humanoïdes pauvres	AT+1 / +1 aux épreuves de tir				
Offensif	18	Phobie des sans-poil	Contre les humanoïdes chauves	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	Défense à la hache	Ignore les malus de parade sur les haches	--				
Défensif	22	Crainte du magique	Contre les armes enchantées	PRD+2				
Défensif	23	Connaissance des monstres	Contre les monstres au trait TERRIFIANT ou BIZARRE	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)	PRD+1				
Défensif	26	Rescapé montagnard	En extérieur, en milieu montagneux	PRD+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	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	Jalousie protectrice	Si l'adversaire transporte plus de 1000 PO	PRD+1				
Défensif	32	Sale mioche	Contre un adversaire plus petit que le héros	PRD+1				
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	Sales trucs d'elfes	Contre les flèches	PR+1 (compte comme magique)				
Défensif	36	Hantise du surnaturel	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 du bizarre	Pour comprendre les graffitis gobelins	INT+2				
Social	43	Opportuniste	Pour bien profiter des ventes promotionnelles	INT+2				
Social	44	Plantigrade	Pour interpréter les cris des ours	INT+2				
Social	45	Héritage de la montagne	Pour dialoguer avec des yakaks	INT+2				
Social	46	Philosophe	Pour comprendre les cultures des autres peuples	INT+2				
Social	47	Air innocent	Pour dialoguer avec les forces de l'ordre	CHA+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	Soiffard	Pour marchander de l'alcool	CHA+1				
Social	51	Ventre à pattes	Pour marchander de la nourriture	CHA+1				
Social	52	Mineur coriace	Pour marchander les gemmes brutes	CHA+1				
Social	53	Mineur d'élite	Pour marchander les gemmes taillées	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	Maître en insulte	Pour vexer les elfes	CHA+2				
Social	57	Aura du Grand Forgeron	Pour impressionner les cultistes	CHA+2				
Social	58	Aura de justice	Pour impressionner les bandits	CHA+2				

JDR Naheulbeuk - Aptitudes Parfois Étranges (APE) – NAINS (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	Chasse-mouche	Pour impressionner les insectes	CHA+2					
Social	60	Rupin	Pour convaincre ou impressionner les riches	CHA+2					
Pratique	61	Maître affûteur	Pour améliorer des armes tranchantes	INT ou AD +2					
Pratique	62	Sprinteur	Augmente la vitesse de déplacement de 10%	--					
Pratique	63	Coursier	Augmente la vitesse de course lancée de 25%	--					
Pratique	64	Feu discret	Pour allumer un feu qui ne produit pas de fumée	INT 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	Martelier	Pour améliorer des armes contondantes	INT ou AD +2					
Pratique	68	Phobie de l'eau	Pour trouver un abri par temps de pluie	INT+2					
Pratique	69	Sur le terrain	Pour désamorcer des pièges mécaniques	INT ou AD +2					
Pratique	70	Sens de la pierre	Pour s'orienter dans des souterrains	INT+2					
Pratique	71	Pioche d'acier	Pour creuser un petit tunnel	INT ou AD +2					
Pratique	72	Marteau-burin	Pour tailler les gemmes	AD +2					
Pratique	73	Urbaniste en chef	Pour casser ou abattre les statues	FO+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	Voyageur fourbu	Pour trouver une taverne ou une auberge	INT+2					
Pratique	79	Sabordeur	Pour faire couler une embarcation	INT, FO ou AD +2					
Pratique	80	Géologue certifié	Pour trouver l'entrée d'une grotte ou d'un passage	INT+3					
Bizarre	81	Maître en apnée	Peut survivre une minute de plus avant noyade	--					
Bizarre	82	Maître de siège	Pour comprendre le fonctionnement des armes de siège	INT+2					
Bizarre	83	Cœur de pierre	Immunité aux effets de la séduction	--					
Bizarre	84	Houdini	Pour se détacher quand il est entravé	INT ou AD +2					
Bizarre	85	Estomac d'acier	Immunité aux maladies du système digestif	--					
Bizarre	86	Pouet-pouet	Permet d'imiter le klaxon des locomotives naines	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	87	Mooouh	Permet d'imiter parfaitement les yakaks de montagne	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	88	Pisse-droit	Permet d'uriner par grand vent sans mouiller ses pieds	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	89	Pilier de bar	Permet de boire de la bière par le nez	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	90	Physicien	Le héros peut deviner la contenance d'un tonneau	INT+2					
Bizarre	91	Rarissime	Le héros peut évaluer une gemme rare	INT+2					
Bizarre	92	Dalle en pente	Le héros n'aime vraiment pas boire de l'eau	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	93	Physionomiste	Le héros devine facilement si quelqu'un est déguisé	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	94	Cheveux gras	Le héros peut graisser une épée avec ses cheveux	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	95	Pieds solides	Le héros n'a jamais froid aux pieds dans la neige	Roleplay/Interprétation du MJ					
Bizarre	96	Proie dodue	Le héros attire généralement les fauves	--					
Bizarre	97	Force de l'habitude	Le héros se fait moins mal lors d'une chute	Dégâts -2					
Bizarre	98	Parfum rural	Le héros attire les vaches, les chèvres et les cochons	--					
Bizarre	99	Trois-jambes	Le héros attire les femmes très lubriques	--					
Bizarre	100	Trésor qui marche	Le héros attire les dragons	--					

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

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