

Cette aide de jeu reprend une liste, avec brève description, des compétences générales et spécialisées utiles pour jouer à Légendes des Contrées Oubliées. Les compétences contenues dans l'Encyclopédie JdR se trouvent en **rouge** et celles qui sont rajoutées sont en **noir**. Celles qui ont été modifiées (soit par regroupement, soit par définition) sont en **bleu**.

Compétences générales		Compétences spécialisées	
<b>Alchimie</b>	Permet de réaliser des potions magiques, des piercings et des tatouages.	<b>Distillation magique</b>	Pour créer et synthétiser des potions magiques
		<b>Piercings (Mage)</b>	Permet de concevoir et de placer des piercings pour Mages.
		<b>Tatouage (Mage)</b>	Permet de concevoir et d'exécuter des tatouages aux sels noirs.
<b>Artisanat</b>	Permet de fabriquer des objets simples à partir de matières premières.	<b>Artisanat (spéc.)</b>	Couture, cordonnerie, maroquinerie, poterie, tissage, charpenterie et forge.
<b>Arts scéniques</b>	Permet de connaître les sensibilités artistiques et d'apprécier les œuvres des arts de la scène.	<b>Artistique (Acrobatie)</b>	Figures au sol et réceptions n'ont plus de secret pour toi.
		<b>Artistique (Chant)</b>	Tu rends les plus beaux airs inoubliables.
		<b>Artistique (Jonglerie)</b>	Permet de jongler avec des haches, des torches, etc.
		<b>Artistique (spéc.)</b>	Parmi théâtre, chant, opéra, acrobatie, jonglerie, mime, tous sauf jouer d'un instrument de musique.
<b>Commerce</b>	Le monde des marchés est un enfer pour le profane, mieux vaut être initié.	<b>Calcul / Gestion</b>	Tenir des comptes est impératif dans un monde peuplé de Lins.
		<b>Estimation</b>	Peser le prix d'un objet à la pincée près est un talent apprécié.
		<b>Marchandage</b>	Discuter le prix d'un article est autant un défi qu'un plaisir.
<b>Con. Régions (toutes)</b>	Connaissances géographiques, mais aussi personnes importantes et autres astuces de guides touristiques.	<b>Conn. Régions (1 Région / Ville)</b>	Connaissance limitées à une région (Pays où nul ne Va, Région des Lacs, etc.) ou une ville (Gaëdor, Groot, Cité Noire, etc.).
		<b>Conn. Régions (Routes Commerciales)</b>	Non seulement les routes au sens physiques, mais aussi les flux de denrées, les besoins et les ressources locales.
<b>Contrôle magique</b>		<b>Sublimation de sels bruns</b>	Permet d'extraire des sels bruns de zootans.
<b>Cuisine</b>	Petits mets de forêts et banquets royaux...		
<b>Dressage (ttes les espèces)</b>	Permet d'appivoiser et de dresser des zootans. Permet aussi de leur apprendre des tours.	<b>Dressage (1 espèce)</b>	Le dressage de zootans limité à une seule espèce.



<b>Filouterie</b>	Se frotter au marché parallèle est attirant, plein de défis et d'émotions.	<b>Crochetage</b>  <b>Discrétion / Déguisements</b>  <b>Pickpocket / Passe-passe</b>	<i>Ouvrir les portes fermées est un jeu pour qui sait y faire.</i> <i>Passer inaperçu peut être utile pour semer ses poursuivants ou glaner des informations.</i> <i>Il est là, il est plus là... S'applique aussi à une bourse ou un petit objet.</i>
<b>Histoire</b>	Légendes d'autrefois, empires et civilisations d'antan, histoires et anecdotes forment le tissu historique des Contrées.	<b>Histoire (Domaine / Région)</b>	<i>L'histoire limitée à une région ou un domaine historique.</i>
<b>Loi</b>	Les lois changent de ville en ville, les connaître facilite les choses.	<b>Loi (Domaine / Région)</b>	<i>Les lois d'une ville ou un domaine de lois précis.</i>
<b>Martiale (Arc/Arbalète)</b>		<b>Martiale (Arme spécifique)</b>	
<b>Martiale (Arme à 1 main)</b>		<b>Martiale (Arme spécifique)</b>	
<b>Martiale (Arme à 2 mains)</b>		<b>Martiale (Arme spécifique)</b>	
<b>Martiale (Arme de jet)</b>		<b>Martiale (Arme spécifique)</b>	
<b>Martiale (Défense)</b>		<b>Martiale (Bouclier)</b>  <b>Martiale (Combat à mains nues)</b>  <b>Martiale (Esquive)</b>	
<b>Médecine</b>	La médecine est un art apprécié et utile dans chaque communauté.	<b>Médecine (Chirurgie)</b> <b>Médecine (Med. douce)</b>  <b>Médecine (Premiers soins)</b>	<i>Tu as appris à guérir les plus vilaines blessures.</i> <i>Maladies et foulures reculent devant tes tisanes et massages, permet aussi de distiller des poisons ou de concentrer des venins.</i> <i>Stabiliser les blessures en milieu difficile est ton art.</i>
<b>Militaire</b>	Allier condition physique, force de caractère et jeux de stratégie.	<b>Commandement</b>  <b>Course / Endurance</b>  <b>Tactique / Stratégie</b>	<i>Diriger des hommes est indispensables au bon commandant.</i> <i>Courir et tenir la distance, ça s'apprend!</i> <i>Pour diriger une escouade ou une armée</i>
<b>Monte (tte sp.)</b>	Chevaucher les montures les plus diverses et étranges.	<b>Conduite de char</b>  <b>Monte (1 sp.)</b>	<i>Conduire un attelage de main de maître.</i> <i>Chevaucher une monture est utile aux grands voyageurs.</i>

<b>Musique</b>	Connaître la musique et ce que peut donner chaque instrument.	<b>Musique (1 instrument)</b>	<i>Maîtriser un instrument prend du temps et de l'entraînement.</i>
<b>Relations humaines</b>	Il existe différents moyens pour arriver à ses fins avec d'autres sentients.	<b>Charisme</b> <b>Intimidation / Torture</b> <b>Séduction</b>	<i>Faire preuve d'empathie et parfois d'un peu de baratin.</i> <i>Savoir imposer sa personnalité par la force mentale et physique.</i> <i>Imposer ses attraits à l'autre sexe et en obtenir les grâces.</i>
<b>Scripturale</b>	Utiliser pinceaux, calames et plumes ouvre de nombreuses portes.	<b>Contrefaçon</b> <b>Dessin / Cartographie</b> <b>Lecture / Ecriture</b>	<i>Faire des faux documents peut s'avérer utile, ne fût-ce que pour bernier les autorités.</i> <i>Dessiner et interpréter des cartes, et autres glyphes complexes.</i> <i>Lire et écrire est un don rare mais extrêmement utile.</i>
<b>Vie citadine</b>	La vie en ville à ses règles et ses codes.	<b>Jeu</b> <b>Eloquence</b> <b>Etiquette</b>	<i>Jeux de hasard et de marins sont monnaie courante dans les Contrées.</i> <i>Savoir parler en société et faire de beaux discours.</i> <i>La haute société à ses codes et ses courbettes.</i>
<b>Vie en mer</b>	Il est des compétences nécessaires pour naviguer dans les eaux troubles des Contrées.	<b>Météorologie</b> <b>Natation</b> <b>Navigation / Utilisation des cordes</b>	<i>Estimer le vent, les courants et les avis de tempête.</i> <i>Quand on tombe à l'eau, il faut savoir tenir le tête hors de l'eau.</i> <i>Louvoyer entre les courants et les vents, éviter les écueils et les monstres marins, savoir faire des nœuds bien utiles.</i>
<b>Vie rurale</b>	Vivre à la campagne et survivre dans les régions sauvages.	<b>Chasse / Pose de pièges</b> <b>Escalade</b> <b>Pistage / Orientation</b>	<i>Savoir pister et coincer le gibier qui garnira le ragoût du soir, établir un périmètre de sécurité ou coincer le gibier.</i> <i>Si tous les terrains étaient plat, on n'aurait pas besoin de savoir grimper une montagne ou une falaise.</i> <i>Suivre les traces d'une bête sauvage, d'un convoi ou d'un gibier sentient et reconnaître son chemin ou trouver un passage difficile.</i>
<b>Zootanique</b>	Connaître les éléments constitutants la nature des Contrées.	<b>Zootanique (1 famille)</b>	<i>Se spécialiser dans un type de zootan (utiles en alchimie, médicinales, les vénéneux, aquatiques, etc.).</i>