

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

Filouterie	Se frotter au marché parallèle est attirant, plein de défis et d'émotions.	<i>Crochetage</i> <i>Discrétion / Déguisements</i> <i>Pickpocket / Passe-passe</i>	<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>
Histoire	Légendes d'autrefois, empires et civilisations d'antan, histoires et anecdotes forment le tissu historique des Contrées.	<i>Histoire (Domaine / Région)</i>	<i>L'histoire limitée à une région ou un domaine historique.</i>
Loi	Les lois changent de ville en ville, les connaître facilite les choses.	<i>Loi (Domaine / Région)</i>	<i>Les lois d'une ville ou un domaine de lois précis.</i>
Martiale (Arc/Arbalète)		<i>Martiale (Arme spécifique)</i>	
Martiale (Arme à 1 main)		<i>Martiale (Arme spécifique)</i>	
Martiale (Arme à 2 mains)		<i>Martiale (Arme spécifique)</i>	
Martiale (Arme de jet)		<i>Martiale (Arme spécifique)</i>	
Martiale (Défense)		<i>Martiale (Bouclier)</i> <i>Martiale (Combat à mains nues)</i> <i>Martiale (Esquive)</i>	
Médecine	La médecine est un art apprécié et utile dans chaque communauté.	<i>Médecine (Chirurgie)</i> <i>Médecine (Med. douce)</i> <i>Médecine (Premiers soins)</i>	<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>
Militaire	Allier condition physique, force de caractère et jeux de stratégie.	<i>Commandement</i> <i>Course / Endurance</i> <i>Tactique / Stratégie</i>	<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>
Monte (tte sp.)	Chevaucher les montures les plus diverses et étranges.	<i>Conduite de char</i> <i>Monte (1 sp.)</i>	<i>Conduire un attelage de main de maître.</i> <i>Chevaucher une monture est utile aux grands voyageurs.</i>



Musique	Connaître la musique et ce que peut donner chaque instrument.	Musique (1 instrument)	<i>Maîtriser un instrument prend du temps et de l'entraînement.</i>
Relations humaines	Il existe différents moyens pour arriver à ses fins avec d'autres sentients.	Charisme Intimidation / Torture Séduction	<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>
Scripturale	Utiliser pinceaux, calames et plumes ouvre de nombreuses portes.	Contrefaçon Dessin / Cartographie Lecture / Ecriture	<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>
Vie citadine	La vie en ville à ses règles et ses codes.	Jeu Eloquence Etiquette	<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>
Vie en mer	Il est des compétences nécessaires pour naviguer dans les eaux troubles des Contrées.	Météorologie Natation Navigation / Utilisation des cordes	<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>
Vie rurale	Vivre à la campagne et survivre dans les régions sauvages.	Chasse / Pose de pièges Escalade Pistage / Orientation	<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>
Zootanique	Connaître les éléments constituant la nature des Contrées.	Zootanique (1 famille)	<i>Se spécialiser dans un type de zootan (utiles en alchimie, médicinales, les vénéneux, aquatiques, etc.).</i>