

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. | Crochetage Discrétion / Déguisements Pickpocket / Passe-passe | <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. | Histoire (Domaine / Région) | <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. | Loi (Domaine / Région) | <i>Les lois d'une ville ou un domaine de lois précis.</i> |
| Martiale (Arc/Arbalète) | | Martiale (Arme spécifique) | |
| Martiale (Arme à 1 main) | | Martiale (Arme spécifique) | |
| Martiale (Arme à 2 mains) | | Martiale (Arme spécifique) | |
| Martiale (Arme de jet) | | Martiale (Arme spécifique) | |
| Martiale (Défense) | | Martiale (Bouclier) Martiale (Combat à mains nues) Martiale (Esquive) | |
| Médecine | La médecine est un art apprécié et utile dans chaque communauté. | Médecine (Chirurgie) Médecine (Med. douce) Médecine (Premiers soins) | <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. | Commandement Course / Endurance Tactique / Stratégie | <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. | Conduite de char Monte (1 sp.) | <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> |