

**Cortès**

FURIEUX : +1 à ses jet de combats et de volonté.

FIER : Ne fait jamais de pourparler.

DETERMINATION DE FER : Immunisé à la peur.

LOUP DE MER : Pendant la phase d’activation, il remporte toujours les égalités. Si plusieurs personnages possèdent cette compétence, résoudre l’égalité normalement.

ROMANTIQUE : Il ne peut pas attaquer les femmes mais peut utiliser l’action « offend » pour les séduire, il les complimente au lieu de les insulter, si elles ne peuvent pas venir, elles ne peuvent pas l’attaquer pendant 1 tour.

EXPERT EN PARADE : Au CàC il peut ignorer la défense passive ou rejeter 1D pour toucher. Il peut aussi ignorer les modificateurs négatifs de parades consécutives ou rejeter 1D s’il porte une arme permettant la parade. Il doit décider quelle « bonus » il prend avant de jeter les dés.

INHUMAIN : Ignore les critiques à la tête et au torse.

TIREUR : Si il réussi une attaque de tir, il peut immédiatement tirer avec l’autre main si le second pistolet est chargé.

SUCRE LES FRAISES : +1 à la difficulté des tirs, mais si il rate il y a toujours « balle perdue ».

**David De La Vega**

**Hueson Smith**

AGILITE DE CHAT : Pas de jet de saut pour une différence d’un niveau.

FURTIVE : Elle se déploie la dernière, si plusieurs perso sont furtifs, ils se déploient normalement à la fin.

ART MARTIAL : Il peut bloquer les attaques armées même à mains nus. Ses attaques improvisées et à mains nues se font avec 3D et il garde les 2 meilleurs.

HYPERACTIVE : Si elle ne peut pas combattre, elle peut se déplacer de 3 cases gratuitement.

**Melinette**

SECOND MAÎTRE : En cas de décès du capitaine, il le remplace jusqu’à sa mort.

INHUMAIN : Ignore les critiques à la tête et au torse.

GLACE LES SANGS : à trois cases autour de lui, les ennemis ont -1 à tous leurs tests de volonté.

OMBRE : Il ne peut pas être attaqué au CàC avant d’avoir fait sa propre attaque, une fois effectuée, l’ennemi peut attaquer normalement.

FURTIF : +1 à ses défenses passive (déjà sur les cartes).

INSAISISSABLE : Tous ses mouvements coute -1 avec un minimum de 1.

PIEDS SÛRS : Ne trébuche jamais.

ALLUMETTE : A la fin de chaque combat, l’ennemi est immobilisé sans faire de test.

BERSECKER : +1 à l’expérience si il lui reste 3 pts de vie ou moins.

**Teruk’te**

**Bonard**

CAPE DE MER : Vous pouvez le déployer dans les gréements. De plus, il a un modificateur de +2 pour les chutes dans l’eau aux évènements « déploiement dans les gréements » et « embarquement ».

GITAN : Avec les poignards et les couteaux il a un modificateur de -1 à l difficultés des attaques armées.

ART MARTIAL : Il peut bloquer les attaques armées même à mains nus. Ses attaques improvisées et à mains nues se font avec 3D et il garde les 2 meilleurs.

TERRE EN VUE ! (8) : Ordre unique, tous les membres de son équipage à porté de voix réussissent automatiquement les tests de morales ce tour.

**Rick Crazy**

LOUP DE MER : Pendant la phase d’activation, il remporte toujours les égalités. Si plusieurs personnages possèdent cette compétence, résoudre l’égalité normalement.

BORGNE : Immunisé aux critiques à l’œil gauche.

ELOQUANT : Ses insultes portent toujours.

**El Antillano**

INHUMAIN : Ignore les critiques localisés à la tête et au tronc.

AFFREUX : Peur E/10

CAPE DE MER : Vous pouvez le déployer dans les gréements. De plus, il a un modificateur de +2 pour les chutes dans l’eau aux évènements « déploiement dans les gréements » et « embarquement ».

**Tom Tumba**