

Compétences	Traduction/Explications
<i>Abstemious</i>	Sobre
<i>Abysses</i>	Si il tombe dans une case de mer, le personnage retourne sur la case dont il a chuté à la prochaine phase d'événement mais il subit un dégat critique.
<i>Affreux</i>	Peur E/..
<i>Alcoolique</i>	Si l'équipage n'obtient pas le statut « saoul » il peut recommencer le test pour lui-même.
<i>Allumettes</i>	A la fin de chaque combat, l'ennemis est immobilisé sans faire de test de volonté.
<i>Amer</i>	Ignore le modificateur de maladresse de la mauvaise mains, de même que le personnage qui l'attaque.
<i>Amulet</i>	Patte de lapin
<i>Animal fury</i>	Furie animal
<i>Anticipation</i>	Une fois que les cartes d'actions sont choisies, mais avant de les retourner, vous pouvez voir la carte d'un adversaire à 3 cases. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer votre carte d'action immédiatement.
<i>Bad tempered</i>	Irascible
<i>Big mouth</i>	Grande gueule
<i>Boats wain</i>	Second maître
<i>Boiteux</i>	Il ne peut pas utiliser les mouvements : sauter, déplacement latéral, et reculer à coter d'un adversaire.
<i>Bombe lacrimo</i>	Ces bombes sont fabriquées par elle avec des viscères de baleine. Le personnage a 4 bombes qui sont activées et lancées avec l'action « manipuler ». Quand elles arrivent à leur but, tous les personnages à 2 cases du point de chute tombe sur un test de volonté E/8.
<i>Cabineboy</i>	Mousse
<i>Cabréado</i>	Énervé
<i>Cape de mer</i>	Vous pouvez le déployer dans les gréements et si c'est possible, il ne coute pas le maximum. De plus, il a un modificateur de +2 pour les chutes dans l'eau aux événements : « déploiement dans les gréages » et « embarquement »(boarding).
<i>Cape sea</i>	Cape de mer
<i>Carcasse</i>	Une fois mort, il est considéré comme un obstacle.
<i>Célibataire</i>	Avant le début du jeux, sélectionnez un personnages adverse de sexe opposé. Le(la) célibataire a un bonus de +1 pour toutes ses attaques et défence contre lui(elle).
<i>Chained attack</i>	Enchaînement
<i>Clummsy</i>	Maladroit
<i>Cold-blood</i>	Sang froid
<i>Contramestre</i>	Second maître
<i>Cork skin</i>	Peau d'écorce
<i>Dark gaze</i>	Regard noir
<i>Deep</i>	Abysses
<i>Dirty feet</i>	Pied sûr
<i>Drunk</i>	Alcoolique
<i>Dur d'oreille</i>	Immunisé aux règles concernant la voix.
<i>Eloquent</i>	Ses insultes portent toujours.

<i>Enchaînement</i>	Si une attaque armée ou improvisée au CàC touche, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque avec l'autre main.
<i>Énervé</i>	Obtient +1 à ses jets de dés aux combats et aux test de fermeté.
<i>Espantoso</i>	Affreux
<i>Expert shooter</i>	Tireur d'élite
<i>Feignant</i>	Durant le premier tour de jeux, le personnage est absent.
<i>Fier</i>	Ne fait jamais de pour-parler.
<i>Fort</i>	+1 en corpulence sans augmenter les pts de vie En plus il peut utiliser et attaquer avec n'importe quel objet lourd d'une seule main si il peut le prendre
<i>Freeze the blood</i>	Glace les sangs
<i>Furie Animal</i>	+1 à l'expérience si il lui reste 3 pts ou moins de vie.
<i>Furious</i>	Énervé
<i>Glace les sangs</i>	Ce personnage glace les sangs de tous les personnages non inhumain à 3 cases de lui. Les ennemis subissent un modificateur de -1 à tous leurs test de volonté. De plus, il ne pas être attaqué par un animal ou subire ses règles spéciales.
<i>Grande gueule</i>	Chaque fois qu'il a un personnage irascible à 3 cases de lui, il doit l'insulter, même si il est de son propre équipage.
<i>grumette</i>	Mousse
<i>Gunman</i>	Tireur
<i>Halitosis</i>	Pue du bec
<i>Hard bones</i>	Os dur
<i>Hard of hearing</i>	Dur d'oreille
<i>Hermétique</i>	
<i>Hulk</i>	Carcasse
<i>Infuriate</i>	Énervé
<i>Inhumain</i>	Ignore les critiques localisés à la tête et au tronc.
<i>Inénarrable</i>	Si, après une attaque, l'adversaire est submerger ou mort, le personnage peut occuper cette case.
<i>Insaisissable</i>	Tous ses mouvements coutent -1 avec un minimum de 1.
<i>Irascible</i>	Il est toujours touché par les insults sans avoir à effectuer de test.
<i>Jambe de bois</i>	Immunisé au dégât critique sur la jambe de bois.
<i>Jinx</i>	Porte poisse
<i>Lame</i>	Boiteux
<i>Lazi eye</i>	Œil fermé
<i>Loup de mer</i>	Pendant la phase d'activation, il emporte toujours les égalités. Si plusieurs personnages possèdent cette compétence, résoudre l'égalité normalement.
<i>Maladroit</i>	Les 2 mains sont considérées comme maladroites.
<i>Matchwood</i>	Allumette
<i>Menteur</i>	Il peut changer le sens de sa carte d'action une fois toutes celle-ci retournées, mais avant qu'aucune ne soit activée.
<i>Mentiroso</i>	Menteur
<i>Mousse</i>	Si il est attaqué et subit des dégâts, tous les membres de son équipage deviendront irascible et furieux durant le tour suivant.
<i>Muddy steps</i>	Pieds sales
<i>Muet</i>	Il ne peut pas utiliser d'action de voix.
<i>Mute</i>	Muet

<i>Œil fermé</i>	Quand il tire, si un personnage est à coté de sa cible, jeté 1D8, sur un résultat impair, c'est l'autre qui est touché, sauf si il est de son propre équipage.
<i>Old sluggard</i>	Vieux feignant
<i>Ombre</i>	Il ne peut pas être attaqué au CàC avant d'avoir effectué sa propre attaque. Une fois effectuée, l'ennemi peut attaquer normalement.
<i>Opiniâtre</i>	N'est pas affecter par le dégât : »submerger ».
<i>Os dur</i>	Si une attaque réduit ses pts de vie à 0, il jette 2D8, si il obtient un 8, il évite la mort et sauve un pts de vie.
<i>Overseer</i>	Second maître
<i>Patte de lapin</i>	Il s'agit d'un talisman permettant d'ignorer le premier dommage critique.
<i>Peau d'écorce</i>	Pas de modificateur -1 si il attaque à mains nus.
<i>Pied sûr</i>	Ne trébuche jamais.
<i>Pieds sales</i>	Les cases dans son dos sont considérée comme encombrée.
<i>Pigeon peas</i>	Feignant
<i>Porte-poisse</i>	A 2 cases ou moins de lui, tous les personnages, lui compris, doivent rejeter les premiers 8 de leurs jet d'attaque ou de défense.
<i>Profundo</i>	Abysse
<i>Proud</i>	Fier
<i>Pue du bec</i>	Chaque fois qu'il réussi une attaque, l'adversaire est immobilisé.
<i>Quick tong</i>	Eloquent
<i>Rabbit leg</i>	Patte de lapin
<i>Rascal</i>	Voleur
<i>Recul</i>	Chaque fois qu'il tire, il recule de 2 cases, si il heurte ou traverse un obstacle il est stoppé et tombe au sol sur place, si l'obstacle est infranchissable il perd 1 pts de vie.
<i>Regard noir</i>	Un personnage visible à trois cases subit 1 blessure.
<i>Resentful</i>	Amer
<i>Roller</i>	Roue
<i>Romantique</i>	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 elle ne peuvent pas venir, elles ne peuvent pas l'attaquer pendant un tour.
<i>Roue</i>	Chaque fois qu'il effectue une attaque de CàC, l'adversaire est repoussé.
<i>Sang-froid</i>	Peut choisir sa carte action une fois que celle des autres pirates ont été découvertes mais dans ce cas il doit être moins rapide que le plus rapide de ses adversaires.
<i>Sea wolf</i>	Loup de mer
<i>Seal</i>	Hermétique
<i>Second maître</i>	En cas de décès du capitaine cette compétence le remplace jusqu'au décès du second maître.
<i>Setback</i>	Recul
<i>Shadows</i>	Ombre
<i>Slyppery</i>	Insaisissable
<i>Sneaky</i>	Sournois
<i>Sobre</i>	Il n'est pas affecté par les règles d'ivresse.
<i>Sournois</i>	Le personnage peut se déployer en dernier après que les deux joueurs aient terminé leur déploiement. Si plusieurs personnages sont dotés de cette compétence, tous se déploient à la fin, en respectant l'ordre indiquée.

<i>Spinster</i>	Célibataire
<i>Strong</i>	Fort
<i>Stubborn</i>	Opiniâtre
<i>Sucre les fraises</i>	+1 à la difficulté des tirs, mais si il rate, il y a toujours « balle perdue ».
<i>Superstitieux</i>	Si il y a une femme ou un animal dans son équipage, il perd un pts de courage.
<i>Tear gas</i>	Bombe lacrimo
<i>Tireur</i>	Si il réussit une attaque de tir, il peut immédiatement faire une attaque de tir avec l'autre main si le pistolet est chargé.
<i>Tireur d'élite</i>	Il ignore les défenses passives de ses cibles.
<i>Toujours prêt</i>	Pendant la phase « évènement » vous pouvez librement déplacer votre équipement entre les mains et la besace.
<i>Tremble</i>	Sucre les fraises
<i>Ugly</i>	Affreux
<i>Unstoppable</i>	Innarétable
<i>Vieux feignant</i>	A chaque phase d'évènement, jetez 1D8, sur 1et 2, il doit choisir à ce tour une action avec un mouvement maximum de 1.
<i>Voleur</i>	Bonus de +2 pour voler.
<i>Wooden leg</i>	Jambe de bois