

TOM TUMBA

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

AFFREUX : Peur E/10

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



TON & BONES

EL ANTILLANO

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.



TON & BONES

RICK CRAZY

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

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

ART MARTIAL : Il peut bloquer les attaques armées même à mains nues. 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 portée de voix réussissent automatiquement les tests de morales ce tour.



TON & BONES

MELINETTE

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 : Elle peut bloquer les attaques armées même à mains nues. Ses attaques improvisées et à mains nues se font avec 3D et elle garde les 2 meilleurs.

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



TON & BONES

TERUK'TE

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

INSAISSABLE : Tous ses mouvements coutent -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.



TON & BONES

BONARD

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.



TON & BONES

HUESON SMITH

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

TIREUR : Si il réussit 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 ».



TON & BONES

DAVID DE LA VEGA

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 relancer 1D pour toucher. Il peut aussi ignorer les modificateurs négatifs de parades consécutives ou relancer 1D s'il porte une arme permettant la parade. Il doit décider du « bonus » utilisé avant de jeter les dés.



TON & BONES

CORTÈS

FURIEUX : +1 à ses jets de combat 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.



TON & BONES