

# MALCOLM MAL REYNOLDS

Réserve



XP



Clé du Commandant

Secret du Commandant

Clé de l'Amour caché

Secret

Clé du Paria

Secret

Clé

Secret

Clé

Secret

Ancien Manteau Brun (soldat indépendantiste), devenu marchand et contrebandier. Il est le capitaine du Serenity.



Blessé

Mort

Fatigué

Énervé

Perdu

Chassé

Prisonnier



## TRAITS

### ANCIEN SOLDAT

Bagarre, Viser, Tirer, Fusil, Pistolet, Courage, Bravoure, Stratégie, Armée

### MARCHAND/CONTREBANDIER

Commerce, Négociateur, Falsifier, Entourlouper, Cacher, Camoufler

### TÊTE BRÛLÉE

Joueur, Prendre des risques, Bluffer, Fanfaronner, S'en sortir de justesse

## NOTES

## CLÉS

### CLÉ DU COMMANDANT

Le Commandant, c'est vous !

Vous avez l'habitude de donner des ordres et d'être obéi. Enclenchez votre clé quand vous mettez au point un plan et que vous donnez des ordres pour son bon déroulement.

**Rachat:** Acceptez que quelqu'un d'autre prenne le commandement.

### CLÉ DE L'AMOUR CACHÉ

Vous êtes amoureux d'Irina mais vous ne voulez pas qu'elle le sache. Enclenchez cette clé quand vous prenez une décision basée sur ce sentiment secret et que vous le montrez de manière indirecte.

**Rachat:** Abandonnez votre désir secret ou rendez-le publique.

### CLÉ DU PARIA

Vous êtes un ancien indépendantiste. Enclenchez cette clé chaque fois que vous agirez selon votre ancienne aléance.

**Rachat:** Faites fi de vos anciennes opinions et rejoignez un autre groupe.

### SECRET DU COMMANDEMENT

Une fois par session, vous pouvez donner l'occasion à quelqu'un d'autre de rejouer un test raté en lui donnant des ordres, des conseils ou en montrant l'exemple.

# ZOE WASHBURNE

Réserve



XP



Clé du Second Couteau

Secret du Gardien

Clé de la Reconnaissance

Secret de la Combattante

Clé

Secret

Clé

Secret

Clé

Secret

*Vous avez fait la guerre avec Malcolm. Maintenant vous faites équipe avec lui. Vous êtes le second du Serenity. Vous êtes mariée avec Hoban Washburne, le pilote.*

Blessé

Mort

Fatigué

Énervé

Perdu

Chassé

Prisonnier



## TRAITS

### COMBATTANTE

*Fusil, Pistolet, Viser juste, Tir précis, Réflexes, Nerfs d'acier, Sens du combat*

### SECOND COUTEAU

*Vigilance, Défendre, Couvrir les arrières, Menacer, Intimidation*

### AFFUTÉE

*Sixième Sens, Intuition, Perspicace, Surveiller, Pièges, Danger*

## NOTES

## CLÉS

### CLÉ DU SECOND COUTEAU

*Vous êtes le capitaine en second sur le Serenity. Vous suivez les ordres du Commandant. Enclenchez cette clé chaque fois que vous suivez les ordres du Commandant et faites cause commune avec lui.*

**Rachat:** Assurer le commandement à la place du Commandant. Se voir confier les commandes du vaisseau.

### CLÉ DE LA RECONNAISSANCE

*Vous avez combattu aux côtés de Mal Reynolds qui vous a sauvé la vie à maintes reprises. Enclenchez cette clé chaque fois que vous faites une action qui protège et/ou qui sauve la vie du Commandant.*

**Rachat:** Si vous vous retrouvez une fois de plus dans une situation dangereuse et que le Commandant vous sauve la mise.

### SECRET DU GARDIEN

*Une fois par session, vous pouvez retenter un test raté pour protéger quelqu'un.*

### SECRET DE LA COMBATTANTE

*Une fois par session, vous pouvez retenter une action de combat qui a échoué.*