

# VALERIAN

## CV DE L'AGENT

**Laureline**

(Selon l'intégrale n° 1 de la BD)

### ORIGINE

CLONE

A

PASSÉ DE LA TERRE :  
An Mil

PRÉSENT DE GALAXY :

### CURSUS

A

GRADE :  0  1  2  3  4  5  6

SERVICE : SST

### PERSONNALITÉ

A

PROTECTEUR  VS  OUVERTE À L'EXPÉRIENCE

MÉTHODIQUE  VS  OPPORTUNISTE

RÉSERVÉ  VS  EXTRAVERTE

SOUPÇONNEUX  VS  AVENANTE

ENDURCI  VS  SENSIBLE



### MODULE MNÉMONIQUE

SIMPLE  AVANCÉ  PSYCHIQUE

A

### ÉQUIPEMENTS

A

NOM

COMBINAISON SST (+2 EMP.)

CEINTURE SST (-1 EMP. +2 EMP.)

EMPLACEMENTS  
OCCUPÉS

FIABILITÉ

..... 2 1 0

..... 2 1 0

..... 2 1 0

..... 1 BAGAGE

..... 1 BAGAGE

### CONVICTION



6

5

3

2

1

CONSTRUCTIVISTE

2

1

UNIVERSALISTE

HUMANISTE

RELATIVISTE

# VALÉRIAN

## EXPLOITS & ÉTATS PÉNALISANTS



### EXPLOITS

A

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

J'ai vaincu Valérian à ma première partie d'échecs en 3 dimensions.

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

J'ai convaincu manu militari le Capitaine Blacknut de me fournir de l'Équipement.

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

Dans l'antre des Connaisseurs, j'ai fait démarrer un aéronef sans rien y connaître.

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

Je me suis infiltrée dans le palais du Prince Ramal pour l'approcher.

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

En usant de mon charme, j'ai convaincu le Prince Ramal de gracier Valérian.

CONFIDENTIEL  LÉGENDAIRE

J'ai retrouvé Valérian toute seule dans le New York alternatif de 1986.

### SOUFFLE

$$\frac{3}{\text{BASE}} + \frac{1}{\text{GRADE}} = \frac{4}{\text{TOTAL}} \quad \text{ACTUEL}$$



### ÉTATS PÉNALISANTS

- BLESSÉ (TRUQUE LES TESTS PHYSIQUES)  ASSOMMÉ  TRANSFORMÉ EN :
- CRÉTINISÉ (TRUQUE LES TESTS MENTAUX)  CAPTURÉ
- CONFUS (TRUQUE LES TESTS SOCIAUX)



## Notes d'utilisation

Les données de ce CV sont basées sur le profil de Laureline après qu'elle ait vécu les aventures de l'intégrale n° 1 de la BD (LdB p. 4).

**Origine** : Laureline est originaire du Passé de la Terre, en l'An Mil. Elle bénéficie donc d'un atout si elle mène des investigations qui nécessitent une connaissance des sites ou des PNJ de cet espace-temps ou (avec l'accord du MJ) tout autre site (alternatif ou pas) médiéval.

**Cursus** : son affectation au SST lui donne un atout pour tout ce qui a trait au voyage temporel. Laureline ne dépasse pas le Grade 2 à cette période de sa vie (en outre, cela lui octroie 1 point de Souffle supplémentaire).

**Personnalité** : les deux atouts de Personnalité choisis représentent son état d'esprit à cette période de sa vie (vous pouvez en changer un, mais uniquement pour un autre de la liste de traits « Laureline »).

**Module Mnémonique** : variable à choisir sur Galaxy ou dans un relais ST selon la mission à jouer.

**Équipements** : Laureline n'utilise aucun Gadget notoire pendant cette période. Elle manipule uniquement une épée de l'An Mil pour libérer Valérian d'un piège de la Forêt d'Arelaune, mais c'est un Artefact qu'elle doit trouver en cours de mission.

**Conviction** : Laureline découvre l'univers furutiste et très « militaire » de Valérian (le Présent de Galaxy) et, si elle est encore un peu sur la réserve pour ne pas contrarier son Superintendant, l'humanisme ne la séduit pas plus que cela.

**Exploits** : sont listés ici les exploits les plus notables que Laureline a accomplis durant cette période de sa vie. Étant de Grade 2, elle ne peut pas se prévaloir de plus de 2 Exploits légendaires.

Vous êtes libres de créer un 7e et dernier Exploit selon les aventures que VOTRE Laureline vivra.

### Comment traduire un Exploit en atout(s) en fonction du contexte :

- Le 1er fournit un atout pour jouer pour la première fois un jeu (de préférence un jeu de réflexion, mais cela peut s'appliquer à un jeu de casino ou autre si le MJ l'accorde).
- Le 2e fournit un atout quand Laureline tente de « convaincre » quelqu'un par la manière forte ou de « négocier » quelque chose au Capitaine Blacknut.
- Le 3e fournit un atout quand Laureline tente de démarrer un véhicule inconnu en faisant preuve de curiosité (Ouverte à l'expérience) ou pour déduire quelque chose à propos des Connaisseurs.
- Le 4e fournit un atout quand Laureline tente d'infiltrer le palais de Syrte ou un édifice médiéval similaire.
- Le 5e fournit un atout quand Laureline tente de persuader un dignitaire syrtien (ou de la Guilde des Marchands) par la manière douce, en lui faisant les beaux yeux et en l'assommant de paroles.
- Le 6e fournit un atout lorsque Laureline tente, en agissant en solo, de retrouver un coéquipier perdu dans un autre espace-temps du Continuum ou un Monde Mirroir.