

VALÉRIAN

CV DE L'AGENT

Valérian

(Selon l'intégrale n° 1 de la BD)

ORIGINE

CLONE

A

PASSÉ DE LA TERRE :



PRÉSENT DE GALAXY :

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

Virleur encéphalographique (Artefact) * 1 2 1 0

Bulle-prison (Gadget) * & ** 4 2 1 0

2 1 0

* Disponibles auprès de Schroeder si c'est un Allié.

1 BAGAGE

** Nécessite une combi. SST, sinon compte comme 1 Bagage.

1 BAGAGE

CONVICTION



HUMANISTE

5

4

RELATIVISTE

3

2

CONSTRUCTIVISTE

1

2

UNIVERSALISTE

1

VALERIAN

EXPLOITS & ÉTATS PÉNALISANTS



EXPLOITS

A

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

En coopération avec Laureline, j'ai survécu aux dangers de la Forêt d'Arelaune.

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

Captif, je me suis libéré des geôles médiévales non gardées du château d'Albéric.

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

J'ai vaincu Xombul en utilisant un truc magique (Talisman Infaillible) d'Albéric.

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

Captif, je me suis libéré des Pillards de Sun Rac.

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

Sur Syrte, j'ai piloté un aéronef des Connaisseurs à travers un Orage de Glace.

CONFIDENTIEL LÉGENDAIRE

Avec mon XB-900, j'ai réussi une cascade dangereuse pour sauver la flotte de la Guilde des Marchands de Syrte et vaincre une escadrille de chasseurs des Connaisseurs.

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)
- CONFUS (TRUQUE LES TESTS SOCIAUX) CAPTURÉ



Notes d'utilisation

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

Origine : Valérien est originaire de Galaxy, dans le Présent. Il bénéficie donc d'un atout s'il mène des investigations qui nécessitent une connaissance des sites ou des PNJ de cet espace-temps.

Cursus : son affectation au SST lui donne un atout pour tout ce qui a trait au voyage temporel. Valérien 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 « Valérien »).

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

Équipements : les deux Équipements listés sont ceux utilisés par Valérien durant cette période. Il peut les obtenir auprès de Schroeder si celui-ci figure dans le Carnet de Contacts. La Bulle-prison pourra ensuite est disponible en début de mission directement sur Galaxy (c'est un Gadget).

Conviction : Valérien est encore neuf et est dévoué corps et âme à l'intérêt de Galaxy et aux ordres de son Superintendant.

Exploits : sont listés ici les exploits les plus notables que Valérien a accomplis durant cette période de sa vie. Étant de Grade 2, il 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 Valérien vivra.

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

- Le 1er fournit un atout à condition de mener une action en coopération avec Laureline pour surmonter un danger quelconque ou pour surmonter en solo un des pièges de la Forêt d'Arelaune.
- Le 2e fournit un atout pour que Valérien tente de se libérer après avoir été Capturé dans une cage rudimentaire non surveillée.
- Le 3e fournit un atout si Valérien affronte de nouveau Xombul en personne ou s'il utilise un truc magique d'Albéric.
- Le 4e fournit un atout pour que Valérien tente de se libérer après avoir été Capturé par un groupe de PNJ adverses (il doit être ligoté et sous surveillance).
- Le 5e fournit un atout si Valérien pilote un aéronef à travers un danger similaire à un Orage de Glace.
- Le 6e fournit un atout si Valérien tente une cascade dangereuse avec son XB-900 pour vaincre une escadrille adverse ou pour négocier un service auprès de la Guilde des Marchands de Syrte qui lui est désormais redevable.