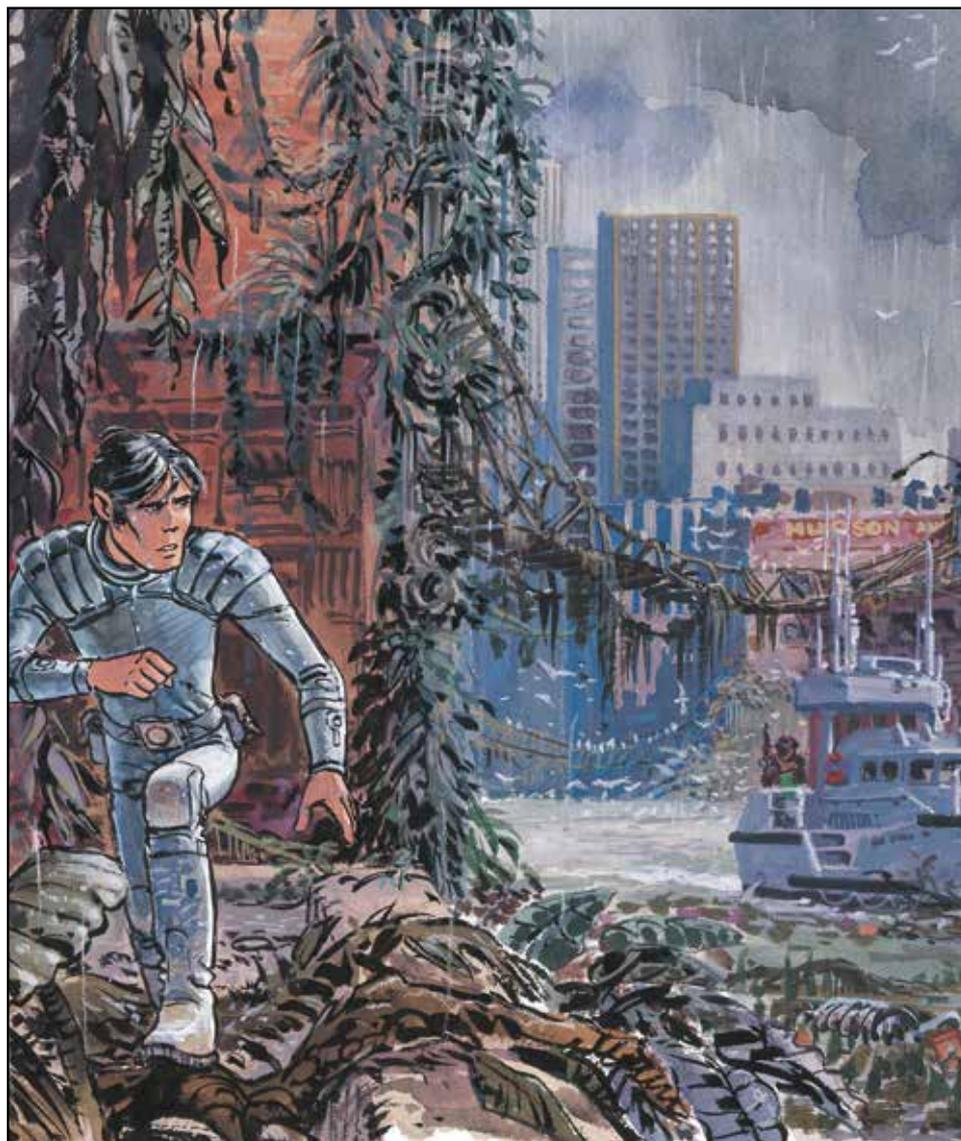


AIDE DE JEU : COUPS D'AVANCE



S'il est un point de règle un peu particulier qui interroge et déstabilise dans le jeu de rôle Valérian, c'est bien celui des Coups d'Avance. Cette aide de jeu propose donc quelques éclaircissements sur sa définition et sa mise en application.

«COUPS D'AVANCE»?

Un peu d'histoire...

À l'origine, cette réserve de points s'appelait «points de Vilenie», une sorte d'antithèse des «points d'héroïsme» de certains autres jeux, mais réservée au vilain de l'intrigue, autrement dit le Cerveau. Ces points représentaient son pouvoir de nuisance et les coups tordus qu'il pouvait infliger inopinément aux agents, une sorte de niveau de malignité variable (selon le stade d'avancement du scénario et/ou la difficulté à vaincre le Cerveau – difficulté venant se conjuguer à celle de l'intrigue pour produire une difficulté globale). L'emploi (par le MJ) de ces points de Vilenie n'avait d'autre justification qu'un laconique «C'est parce qu'il est super-méchant/super vicieux!». Si cette excuse capillotractée peut fonctionner dans un univers fantastique où l' inexplicable n'a pas besoin d'être expliqué, il en va autrement dans un univers de science-fiction, et même si celui de Valérian ne manque pas de mysticisme, le concept nébuleux des points de Vilenie n'était pas complètement convaincant.

C'est au cours de développements postérieurs que les notions de temporalité et de cause à effet (effet papillon) sont devenues plus prégnantes et évidentes. En effet, chaque mission se résumait en réalité à une course contre le temps dont le décompte était symbolisé par l'écart entre la progression du Cerveau (dans l'accomplissement de ses plans machiavéliques) et celle des agents

tendant de le rattraper (voire de le devancer) pour le déjouer.

UNE COURSE CONTRE LE TEMPS

Et qui dit course, dit...

POINT DE DÉPART

Le Cerveau conçoit son stratagème et entame sa réalisation avant que les agents n'en soient avertis (et donc avant que le Superintendant leur confie la mission de l'arrêter). Il part donc avec une longueur d'avance qui correspond par défaut à 10 Coups d'Avance (p. 74). Cette longueur d'avance (et les Coups d'Avance qui la symbolisent) peut être ajustée en fonction de la mise en situation imaginée pour lancer le scénario et la pression (ou le degré d'urgence) que souhaite imposer le MJ aux agents. En la réduisant, le MJ offre une marge de manœuvre plus large aux agents (ils peuvent, par exemple, se permettre d'encaisser quelques Coups d'Avance supplémentaires en s'autorisant plus Interludes pour se refaire – régénérer leurs points de Souffle ou supprimer des États pénalisants). L'avance que le Cerveau dispose dans sa progression est donc le marqueur qui donne le ton de la course des agents, du degré d'urgence de la situation et du nombre de faux pas qu'ils doivent éviter pour perdre du temps.

De leur côté, les agents ne démarrent leur course que lorsque la progression du Cerveau alerte Galaxy qu'un truc louche et préjudiciable pour ses intérêts (1) se trame dans l'ombre ou se produise ouvertement (la différence entre ces nuances dépend de la compréhension qu'ils ont de ce qu'il se passe) et de ce qui compromet ses ressources, son

statut géopolitique ou son existence même (si le Passé de la Terre est menacé).

◇ (1) *Parce que les plans d'un Cerveau vont systématiquement à l'encontre des intérêts de l'Empire terrien, sinon il n'y a pas d'histoire, et même le simple fait de porter atteinte à l'intégrité physique ou mentale des agents (comme le Maître dans les Oiseaux du Maître) ou à leur honorabilité (comme dans Les Héros de l'Équinoxe) est un préjudice porté à l'entité Galaxy.*

C'est donc le Superintendant qui, lorsqu'il confie la mission aux agents d'identifier (si ce n'est déjà fait dans les informations qu'il leur transmet) et d'intercepter le Cerveau, donne le top départ de la course contre le temps. Dès lors, le MJ doit comptabiliser les actions des agents (et plus exactement les scènes qu'ils décident de jouer) qui leur font gagner ou perdre du temps contre la progression du Cerveau.

UNE MENACE FANTÔME

Pendant que le scénario se lance et que la narration se focalise naturellement sur les agents et leur enquête, le Cerveau, lui, en hors-champ, ne reste pas les bras ballants à attendre que tout ce joli monde vienne le chercher pour le coffrer. Il a un agenda à suivre et s'active, même si les projecteurs ne sont pas braqués sur lui. C'est cette « maîtrise parallèle » (la principale étant celle du fil que suivent les agents) que le MJ doit apprendre à gérer avec les Coups d'Avance. Pour simplifier les choses, le MJ se concentre non pas sur l'avancement concret et détaillé de l'agenda du Cerveau (il lui suffit d'avoir en tête ce que ce PNJ prévoit de faire dans les grandes lignes), mais sur la course des agents et le nombre de Coups d'Avance (qui augmente lorsqu'ils

perdent du temps). Cela revient pour lui de décider si ce qu'ils font (le plus souvent scène par scène, plus rarement action par action, sauf si ces dernières ont une répercussion cruciale) leur permet d'avancer dans leurs investigations ou pas. Plus concrètement, le MJ doit régulièrement estimer si les agents sont oisifs et se perdent dans des considérations très secondaires par rapport à l'intrigue (ils peuvent involontairement de fourvoyer dans une fausse piste – un piège du Cerveau), ou s'ils restent bien concentrés et sont sûrs de leur coup. Un scénario prévoit généralement un nombre de scènes : si les agents suivent ces scènes, ils ne perdent pas de temps et n'octroient pas de Coups d'Avance au Cerveau (ils tiennent la distance). S'ils décident de jouer une scène improvisée, non prévue dans le scénario, mais que celle-ci permet de les faire progresser contre le Cerveau (comme un voyage pour solliciter un PNJ allié), alors ils ne génèrent pas de Coups d'Avance. Mais s'ils passent un peu trop de temps à jouer au casino d'une croisière spatiale ou à défendre les intérêts d'une minorité rencontrée dans un décor du scénario (ce qui peut survenir avec des agents de Conviction Universaliste), ou s'ils tombent dans le panneau d'une fausse piste, alors le MJ peut décréter qu'ils piétinent et que pendant ce temps-là, le Cerveau prend de l'avance sur ses plans et que cela génère des Coups d'Avance pour lui.

Il faut bien avoir conscience que pour les agents, la progression du Cerveau est généralement intangible et se fait (souvent) à l'aveuglette. Ils ne savent pas (pas toujours) ce que fait le Cerveau pendant qu'ils jouent une scène et ne savent pas (pas toujours) si ce qu'ils entreprennent est judicieux pour contrecarrer le Cerveau ou si cela les ralentit. Les Coups d'Avance (dont le nombre doit toujours – sauf dans un mode de jeu hardcore –

être porté à la connaissance des joueurs, avec des jetons, des pistaches, ou what else...) sont un marqueur qui permet de leur dire (implicitement ou pas selon le style de maîtrise du MJ) s'ils chauffent ou s'ils refroidissent par rapport à leur objectif.

Le MJ peut décider que certaines avancées du Cerveau sont susceptibles d'alerter les agents (ce peut être une astuce supplémentaire pour les remotiver ou les remettre sur les rails d'une intrigue qu'ils auraient du mal à suivre). Par exemple, si le but du Cerveau est de faire expulser une nouvelle fois Galaxy du cercle décisionnaire géopolitique de Point Central, la progression du Cerveau peut, d'un point de vue narratif, être symbolisé par des messages réguliers du Superintendant énumérant laconiquement aux agents que telle Cellule civilisationnelle a voté pour l'expulsion de l'Empire terrien, sous-entendant que le Cerveau a réussi à la convaincre, ce qui marque une étape supplémentaire dans son plan; ces étapes narratives peuvent varier selon le nombre de Coups d'Avance : si les Coups d'Avance augmentent, une Cellule vote pour l'expulsion, si les Coups d'Avance baissent, cette même Cellule revient sur sa décision ou une autre se déclare contre l'expulsion, etc.).

LIGNE D'ARRIVÉE

Les 21 Coups d'Avance marquent mathématiquement la ligne d'arrivée de cette course contre le temps.

Notez que le MJ peut décider qu'il faut plus de Coups d'Avance au Cerveau pour accomplir ses objectifs. Ce plafond peut même évoluer en cours de partie si les agents parviennent à mettre à mal son agenda (par exemple en Décourageant un PNJ adverse intrigant qui avait

une lourde responsabilité dans l'exécution des plans du Cerveau et que celui-ci doit changer ses plans ou recruter un autre PNJ adverse intrigant du même calibre). C'est une façon artificielle de prolonger la partie et d'éviter de couper court au scénario quand le plafond des 21 Coups d'Avance est atteint prématurément – ce qui peut être frustrant.



UNE DOUBLE COURSE FANTÔME : MATHÉMATIQUE ET NARRATIVE

La progression mathématique du nombre de Coups d'Avance peut différer de la progression narrative du scénario. La première option sifflant elle aussi la fin de la partie, cela peut s'avérer franchement hérétique et rageant pour des joueurs très traditionnels habitués à suivre uniquement le déroulé narratif (en réalité, les 21 Coups d'Avance sont un peu le pendant de la mort des PJ dans les autres jeux de rôles : le MJ joue avec, sans franchement exécuter cette sentence, quitte à les faire ramper jusqu'au dénouement de l'histoire; dans Valérian, puisque les PJ ne meurent pas, la sanction des Coups d'Avance vise à remplacer le décès des héros – du moins l'angoisse que cette issue suscite). Si les agents manquent cruellement de chance ou font n'importe quoi (quand une mission échoue, c'est généralement un peu pour ces deux raisons), ou si le MJ a la main lourde sur l'octroi de Coups d'Avance (la règle des Coups d'Avance peut être déroutante), le Cerveau atteint ses objectifs

avant que toutes les scènes du scénario ne soient jouées. C'est un risque, mais celui-ci est compensé par trois petites solutions (si le MJ accepte d'appliquer une d'elles) :

- ▶ **L'intervention de Valérian & Laureline** qui pourrait mettre le Cerveau en mauvaise posture (sans pour autant sabrer tout espoir d'atteindre ses objectifs), c'est-à-dire supprimer quelques-uns de ses Coups d'Avance pour laisser un sursis aux agents-joueurs même si cela ruine les chances de ces derniers de monter en grade à la fin narrative du scénario – à un moment, il faut quand même que ceux-ci passent au tiroir-caisse.
- ▶ **L'intervention de la Trinité d'Hypsis** qui verrait (pour d'impénétrables raisons) l'échec des agents ou le succès trop rapide ou facile du Cerveau comme un problème dans son propre agenda (un simple événement peut avoir de grandes répercussions dans le temps, même si celles-ci émergent dans un espace-temps différent de celui des agents – future éloigné ou Monde Miroir). Cette « ruse » fonctionne surtout si ce PNJ est un allié, mais ce peut être une bonne opportunité pour créer une rencontre avec lui. Bien entendu, un Service demandé à la trinité d'Hypsis n'est pas gratuit et la facture devra, préalablement ou postérieurement, être acquittée par les agents (une mission à accomplir pour ce PNJ qui, si elle ne doit pas être très longue ni même permettre une montée en grade, doit être en mesure de titiller leurs Convictions ou, à la limite, les placer dans un quiproquo risqué pour leurs relations avec un PNJ allié).

- ▶ **Le bond temporel** pour rejouer une scène compliquée où les agents auraient concédé au Cerveau le Coup d'Avance de trop. Pour cela il faut qu'ils en aient la possibilité, sachant qu'à ce degré d'urgence ils ne pourront pas se permettre le moindre écart (si leur solution octroie les Coups d'Avance qu'ils escomptent supprimer au Cerveau, c'est sans issue). Si la scène vient juste de se dérouler (deux ou trois minutes), les agents peuvent utiliser un régulateur temporel portable (p. 333), à condition d'en disposer au moins d'un. Pour remonter plus loin dans le temps (le MJ peut mettre son veto si les joueurs lui demandent de rejouer tout le scénario), il faut un vaisseau XB. Un XB-27 si la date correspond à un événement historique répertorié dans la banque de données de Galaxy (et qu'un Transpondeur ST ou un Relais ST est installé pour rejoindre cette date), un XB-900 pour une destination chronologique libre. Bien entendu, il faut que le XB soit en état de marche (qu'il lui reste au moins 1 point de Fiabilité) et que sa réserve d'Ultralum soit suffisante. Le MJ peut aussi introduire un « truc magique » (parchemin ou talisman) d'Albéric permettant un nombre plus ou moins réduit de bonds temporels en fonction du laps de temps à remonter (pour revenir en arrière de quelques minutes, 1 point de Fiabilité du truc magique sera consommé, mais pour remonter d'une ou deux scènes, il faudra sacrifier 2 points de Fiabilité et se débrouiller pour revenir dans le Présent de Galaxy – ou de disposer de suffisamment de trucs magiques pour assurer l'aller-retour).

RÔLE DE LA CONVICTION

Plus les agents auront une Conviction éloignée de l'Humanisme (Universaliste ou Constructiviste), plus ils seront tentés de faire des écarts pour s'intéresser à des choses annexes à leur mission. Un agent Universaliste «perdra du temps» à défendre la cause d'une minorité (comme Laureline dans Bienvenue à Alflool) et un agent Constructiviste à en «perdre» pour relever les ressources qu'il serait bien que Galaxy exploite plus tard, après avoir colonisé ce Nouveau Monde découvert durant le scénario). Le MJ doit être attentif à ce genre de détour, et même tenter les joueurs à se fourvoyer dans ce type de séquence dans leurs premières parties afin de bien leur faire comprendre la logique des Coups d'Avance. Bien entendu, le premier motif pour que les agents perdent du temps sur le Cerveau reste les choix que feront les joueurs en fonction de ce qui les amuse et attise leur curiosité (c'est même un art où ils excellent), mais à trop jouer les touristes, leurs alter ego deviennent moins efficaces sur le terrain. L'idée n'est pas non plus de rendre le jeu trop dirigiste ou punitif, mais de jongler avec tous ces éléments avec parcimonie et cohérence.

L'ARROGANCE COMME POINT FAIBLE

Plus le Cerveau accumule de Coups d'Avance, plus il approche symboliquement du parachèvement de ses plans. Mais comme il se croit toujours supérieur (parfois à raison, car rien ne doit rester vraiment manichéen), il a aussi tendance à pêcher par arrogance et à vouloir narguer les agents, leur faire l'étalage de son génie incompris (et du coup on se demande bien pourquoi il cherche à l'expli-

quer...). Il peut alors dépenser quelques Coups d'Avance pour leur pourrir l'existence (il recule la dernière échéance signant la réussite de ses objectifs, mais prend un malin plaisir à se jouer d'eux – une façon pour le MJ conciliant ou laxiste de donner une ultime chance aux agents), mais cette boutade peut aussi lui coûter la victoire si les agents s'en sortent bien (c'est-à-dire sans lui redonner les Coups d'Avance qu'il lui manque pour marquer sa victoire) et finissent par le rattraper et le déjouer in extremis. C'est un risque pour le Cerveau, mais aussi un vecteur de plaisir à la fois pour le MJ expérimenté qui aime les challenges et pour les joueurs qui aiment les cliffhangers et/ou qui veulent une chance de se refaire.

Jongler avec les Coups d'Avance est une manière de jouer avec les nerfs des joueurs et de les recadrer subtilement s'ils s'égarer. S'ils ne comprennent pas l'avertissement ou s'ils n'en tiennent pas compte, tant pis pour eux. La gloire et les exploits reviendront à Valérian & Laureline qui les sauveront et accompliront la mission à leur place.

HUIS CLOS

Dans un contexte en huis clos (mais à l'échelle d'une planète tout de même, comme dans *Les Oiseaux du Maître* ou *Les Héros de l'Équinoxe*), le top départ de la course contre le temps est donné lorsque la vie ou l'entendement des agents est en péril (dans *Les Oiseaux du Maître*, ce top départ est donné quand le vaisseau XB de Valérian et Laureline s'échoue et que le Maître exerce son influence pour les soumettre – par l'intermédiaire des Oiseaux-Folie; dans *Les Héros de l'Équinoxe*, le top départ est plus évident puisque cette aventure se résume à une course pour atteindre Filène avant les autres champions).



EN RÉSUMÉ

Le Cerveau a donc dès le départ du scénario une longueur d'avance sur les agents dans la course temporelle qui se déroule symboliquement sur la piste narrative créée par le scénario. Mais durant cette cavalcade, chaque indice qu'il lâchera (par arrogance, inadvertance ou échec lors d'une confrontation – de lui ou ses sbires – contre les agents) et chaque Coup d'Avance qu'il dépensera en vain (c'est-à-dire sans que cela ne retarde les agents – et ne lui rapporte d'autres Coups d'Avance, en plus de sa mise) permettra aux agents de le pister, de resserrer l'écart pour le rattraper et tenter de coffrer (ou avoir l'opportunité de déjouer ses plans d'une autre façon qu'à travers une confrontation directe). Dans la logique inverse, chaque fois que les agents perdent du temps, volontairement ou pas, le Cerveau gagne des Coups d'Avance, reprend de l'avance et creuse l'écart.



GESTION DES COUPS D'AVANCE

Le MJ a deux méthodes possibles pour gérer les Coups d'Avance : la méthode **à l'américaine** et la méthode **à la française**. Aucune n'est meilleure que l'autre et chacune a ses avantages et ses contraintes. Ce sont simplement deux styles de jeu différents et chaque MJ s'appropriera de celui qui lui convient, avec la possibilité de les alterner d'un scénario à l'autre (méthode à l'américaine pour jouer sur le pouce sans se casser la tête, méthode à la française pour pinailler sur la cohérence et jouer plus « sérieusement »).

LA MÉTHODE « À L'AMÉRICAIN »

Le MJ ne se soucie pas de la justification des Coups d'Avance lorsqu'il en dépense.

Il joue le scénario de façon « traditionnelle » et se libère de la charge mentale qu'il devrait autrement engager pour s'assurer qu'il soit logique (ou pas) que le Cerveau puisse jouer un Coup d'Avance à tel endroit, à tel moment et de telle façon.

Avec cette méthode, les Coups d'Avance s'affranchissent de toute logique qui les lierait aux intentions du Cerveau pour devenir une sorte de « chat noir karmique » générique qui apparaît quand il veut. On oublie la cohérence scénaristique pour privilégier l'amusement et rendre une scène plus palpitante.

Avec cette méthode, le MJ peut dépenser des Coups d'Avance pour :

- ▶ **Remotiver n'importe quel PNJ adverse** (à condition qu'il ne soit pas Découragé), même si ce n'est pas un PNJ intrigant (p. 82), et ça marche aussi pour les monstres (le « chat noir karmique » n'est pas sectaire)!
- ▶ **Truquer n'importe quel test des agents** (p. 83), quand il veut et où il veut (le « chat noir karmique » n'a pas besoin de préméditer ses coups bas).
- ▶ **Provoquer un échec cinglant** (p. 82) même si l'avance du Cerveau n'est pas de nature à inquiéter les agents au point de leur faire commettre des maladroites (autrement dit, le « chat noir karmique » n'a pas besoin d'attendre que le Cerveau cumule 15 Coups d'Avance pour faire stresser les agents).

Avec cette méthode, le MJ n'a pas besoin d'attendre un État d'Alerte pour transformer un PNJ non intrigant en PNJ intrigant puisqu'il peut dépenser des Coups d'Avance sur n'importe quel PNJ (sauf allié), qu'importe qu'il soit intrigant ou pas.

LA MÉTHODE « À LA FRANÇAISE »

Plus soucieuse de la cohérence scénaristique, elle implique une charge mentale plus conséquente et demande donc plus d'effort de la part du MJ. C'est celle proposée par défaut dans le livre de base.

Dans cette approche, moins foutraque que la méthode à l'américaine, le MJ doit tenir compte de différents facteurs narratifs pour justifier l'utilisation de Coups d'Avance.

Attention : cette méthode est franchement une approche de névrosé, car dans les faits, le MJ ne doit justifier qu'à sa propre conscience si la dépense d'un Coup d'Avance est crédible ou pas. Les joueurs font généralement confiance au MJ ou n'attachent qu'assez peu d'importance à ce type de considération (ils veulent juste que leur agent brille pour se la raconter ensuite à la cafétéria de Galaxy). La méthode à la française est donc destinée aux MJ soucieux de la solidité de sa maîtrise, et par conséquent de sa narration. Bien que plus tortueuse, cette méthode peut aussi être intéressante pour se former à la maîtrise. Avant de transgresser les règles, il faut les apprendre, et beaucoup de MJ cèdent à la facilité tant que les joueurs sont contents. C'est pourquoi elle fut proposée dans le livre de base (il est plus facile de se lâcher une fois la logique intégrée).

Avec cette méthode, le MJ peut dépenser des Coups d'Avance pour :

- ▶ **Remotiver un PNJ intrigant**, et uniquement intrigant (c'est un de ses sbires, les autres se foutent de ses ambitions – ou s'y opposent lorsqu'elles attaquent leurs libertés).

- ▶ **Truquer un test** si, et seulement si, lui ou l'un de ses sbires intrigants est passé par là et a anticipé la venue des agents.

- ▶ **Provoquer un échec cinglant** si, et seulement si, il cumule 15 Coups d'Avance. En effet, arrivé à ce stade d'avancement dans son agenda, les agents commencent à stresser face à la perspective de l'échec de leur mission et sont par conséquent plus enclins à commettre des maladresses. Cette règle mesure l'influence psychologique de la progression du Cerveau.

- ▶ **Transformer un PNJ non intrigant en PNJ intrigant** pendant un État d'Alerte. Pendant cet événement où le Cerveau et ses sbires sont « en colère » et sur les dents, les PNJ neutres (non intrigants) sont plus facilement dociles, influençables et corruptibles. Cette règle ne s'applique pas aux PNJ alliés.

CROISER LES EFFLUVES

La progression du Cerveau et celle des agents ne suivent pas forcément les mêmes trajectoires. Si le Cerveau va droit au but vers ses objectifs, la course des agents pour le talonner et le rattraper ne suit pas le même tracé. Tantôt les deux tracés se chevauchent : par exemple quand les agents visitent un endroit que vient de quitter le Cerveau (et qu'il faut explorer pour trouver des indices afin de savoir où se rendre ensuite) ou questionnent un PNJ qu'il vient d'importuner, d'extorquer ou de soudoyer pour avancer dans ses plans (auquel cas il faudra lui faire cracher le morceau). Mais tantôt ces deux tracés s'écartent : les agents font un détour pour explorer un décor ou bien pour questionner ou solliciter un PNJ (événement soit prévu dans le scénario, soit improvisé) dans le but d'en savoir plus sur ce que mijote le Cerveau et tenter de l'intercepter.

Dans la course contre le temps que se livrent le Cerveau et les agents, quand la trajectoire des agents croise celle du Cerveau (ou de ses sbires qui sont des extensions de lui-même) (1), alors si, et seulement si, le Cerveau est conscient que les agents le talonnent (2) et peuvent (ou vont devoir) passer par là (3), le Cerveau (autrement dit le MJ) peut (4) dépenser des Coups d'Avance pour les piéger et les retarder (ou tout au moins, maintenir son avance sur eux).

- ▶ **(1)** Rarement au même moment – au moins au début d'un scénario – car le poursuivi devance presque toujours le poursuivant. Lorsque ces chemins se croisent au même moment, les agents ont l'opportunité d'appréhender le Cerveau (qu'importe où en est le déroulé du scénario).
- ▶ **(2)** Le Cerveau peut en avoir conscience soit parce que les actions des agents ont une incidence directe (par l'importance et la rapidité de leurs conséquences) sur la prochaine étape de ses plans **(a)**, soit parce qu'il est alerté de leur progression par l'un de ses sbires – autrement dit un PNJ adverse intrigant **(b)**.
- ▶ **(3)** Le Cerveau peut avoir la quasi-certitude que les agents vont passer «par-là» soit parce qu'ils n'ont pas d'autre choix pour le rattraper **(c)**, soit parce qu'il a trouvé un moyen de les attirer ici **(d)**.

◇ **(a)** Par exemple, si le Cerveau a précédemment activé un générateur quantique sur Hypsis pour ouvrir une porte vers la Cellule civilisationnelle des Ombres sur Point Central et que les agents éteignent ou détruisent ce générateur suffisamment tôt pour que cette porte se referme avant que le Cerveau ne puisse la traverser, alors ce dernier aura immédiatement conscience

◇ que (sauf surprise) les agents le talonnent. Il pourra alors contacter un de ses sbires sur Hypsis pour piéger les agents, soit se préparer à les accueillir sur Point Central (puisque vraisemblablement ils savent ce qu'il s'apprêtait à faire et où il s'apprêtait à le faire, et qu'ils n'ont pas d'autre choix ou piste pour le mettre aux arrêts). Dans le premier cas, le Cerveau peut dépenser des Coups d'Avance pour soutenir ses sbires (pour Capturer les agents ou leur tendre un piège qui va les retarder – comme convaincre une des mafias pseudodivines hypsiennes qu'ils sont les agents d'un concurrent qui souhaite accaparer le secteur galactique dont ils ont la «gérance»). Dans le deuxième cas, le Cerveau pourra, par exemple, laisser traîner des indices pour les amener dans une Cellule morte ou les bas-fonds de Point Central, endroits propices à une embuscade, ou autre exemple, convaincre les Zools de trafiquer les images du réseau de télésurveillance pour filmer l'arrivée des agents et convaincre les membres du ConSec que les humains tentent de perpétrer un attentat.

◇ **(b)** Si le Cerveau est occupé à l'extérieur de son QG, que ce site est surveillé par une partie de ses sbires et que les agents se font surprendre à l'infiltrer (parce qu'ils pensent que le Cerveau s'y trouve, pour récupérer des informations sur ses plans, ou pour saboter l'édifice dans l'espoir de paralyser le vilain), alors les sbires qui sont encore en état (si ce sont des robots) ou qui ne sont pas Découragés (si ce sont des êtres vivants conscients autres que des monstres) peuvent alerter leur patron que les agents sont après lui. L'État d'Alerte, selon son degré, vise à simuler ce contexte.

◇ **(c)** Avec un MJ apte à improviser dans cet univers, les agents peuvent emprunter bien

◇ des chemins et raccourcis pour rattraper ou déjouer le Cerveau. Mais un MJ moins créatif suivra un scénario qui pose généralement des limites (d'autant plus s'il est didactique) et des « points de passage » obligés. Il est bien entendu possible d'improviser une aventure tout en prévoyant au moins un ou deux points de passage obligés (la plupart des MJ expérimentés optent d'ailleurs pour cette solution). Selon le contexte, un point de passage obligé est un PNJ ou un site crucial qu'il faut impérativement rencontrer ou visiter et qui peut être manipulé, surveillé ou occupé par le Cerveau (et/ou ses sbires). C'est donc un nœud dramatique du scénario tout indiqué pour que le cerveau puisse dépenser des Coups d'Avance pour piéger les agents. Si le Cerveau est vraiment sûr de son coup, cette ruse peut être anticipée : il peut piéger un dispositif à activer/actionner – auquel cas la dépense de Coups d'Avance est immédiate, ou bien laisser des sbires faire le guet et les alimenter en Coups d'Avance uniquement au moment où les agents se pointent (il faudra alors que le Cerveau puisse encore dépenser des Coups d'Avance à ce moment précis du scénario, sans oublier que des sbires ainsi mobilisés ne peuvent pas le servir ailleurs).

◇ **(d)** Le Cerveau peut placer des indices (dans des points de passage obligés, sinon cela reviendrait à jeter une bouteille à la mer ou dans l'espace) pour orienter les agents dans un piège (et les Capturer) ou les perdre dans une fausse piste (on entre alors dans le cas de la Panne d'indice); les Coups d'Avance sont alors dépensés immédiatement. Les agents pouvant emprunter bien des détours pour se rendre sur un site (accessoirement dans le Passé de la Terre) ou rencontrer un PNJ, le MJ peut improviser la pose d'un indice (une forme de piège) au moment où ceux-ci

◇ débarquent sur le site ou font face au PNJ (la dépense de Coup d'Avance se fait à cet instant). Chaque indice, qu'il soit factice (s'il mène sur une fausse piste) ou authentique (s'il mène véritablement là où le Cerveau, par arrogance, attend les agents), implique une dépense de Coups d'Avance (1 ou 2 selon le caractère – faussement ou réellement – crucial de l'indice).

- ▶ **(4)** Cela ne reste qu'une possibilité, pas une obligation, car le Cerveau peut souhaiter les conserver pour les dépenser plus judicieusement à un autre moment ou pour atteindre les 21 Coups d'Avance fatidiques.

FIN NARRATIVE VERSUS FIN MATHÉMATIQUE

Quand les deux trajectoires se croisent lors de la scène finale du scénario et qu'il ne reste que peu de Coups d'Avance au Cerveau, les agents peuvent lui faire face et l'affronter sans trop craindre de retournement ou de coup tordu. C'est la façon la plus brillante de terminer une mission : les agents sont arrivés au dénouement sans trop s'égarer et en maintenant une pression constante sur le Cerveau. Ils sont faits preuve de professionnalisme et d'efficacité. Néanmoins, cette issue bien sage n'est pas forcément celle qui restera dans les mémoires, car ce sont les retournements de situations désespérées qui laissent des souvenirs impérissables.