

COUPS D'AVANCE

DÉFINITION : les Coups d'Avance sont réservés au Cerveau de l'intrigue (le « grand méchant » de l'histoire). Ils sont gérés par le Maître de Jeu.

Ils représentent symboliquement :

- La progression du plan machiavélique du Cerveau.
- Le pouvoir d'anticipation du Cerveau sur les actions des agents.
- L'influence du Cerveau sur les PNJ adwerses intrigants et l'angoisse qu'il génère aux agents dès qu'il a cumulé 15 Coups d'Avance (cf. échec cinglant).

À QUOI SERVENT-ILS ?

- À mettre la pression aux agents. Chaque mission est une course contre la montre pour contrecarrer les plans du Cerveau avant que celui-ci ne les accomplisse.
- À remotiver les PNJ adwerses intrigants pour les rendre plus retors.

LIMITES DE LA RÉSERVE DE COUPS D'AVANCE

La réserve de Coups d'Avance démarre à 10 (il a déjà progressé dans son plan lorsque les agents se lancent à ses trousses) et culmine à 21 (les agents n'ont plus qu'une courte séquence pour ramener ces Coups d'Avance à moins de 21, sinon leur mission a échoué). Le MJ peut modifier légèrement la valeur de départ si besoin.

QUAND LE CERVEAU PEUT-IL EN GAGNER ?

D'une façon générale, quand les agents perdent du temps, mais on distingue trois situations particulières :

» **Quand les agents jouent un Interlude (p. 77)** pour récupérer leur Souffle et/ou guérir d'un état pénalisant.

- Interlude court : **1 Coup d'Avance** (récupération du Souffle)
- Interlude long : **2 Coups d'Avance** (récup. du Souffle et guérison d'un état)

» **Quand les agents sont Capturés (p. 75)** (qu'importe qu'il s'agisse d'une Capture physique, mentale ou sociale). Cela s'applique aussi lorsqu'un seul agent est Capturé, mais que la majorité des autres agents passe du temps à essayer de le libérer au lieu de pourchasser le Cerveau.

Chaque tentative de libération compte comme un Interlude court ou long selon le contexte et fait gagner **1 ou 2 Coups d'Avance**.

⚠ Si une tentative de libération échoue, il faut la recommencer, ce qui compte comme un nouvel Interlude court ou long qui rapporte 1 ou 2 autres Coups d'Avance au Cerveau.

» **Quand les agents sont en Panne (d'indice ou technique - p. 79)**

La solution qu'ils adoptent pour se dépanner compte comme un Interlude court ou long et rapporte 1 ou 2 Coups d'Avance au Cerveau.

- Solliciter une aide providentielle = Interlude long = **2 Coups d'Avance**
- Solliciter un PNJ allié = Interlude court = **1 Coup d'Avance** + 1 Service de la part du PNJ allié.

⚠ Selon le temps nécessaire pour solliciter le PNJ allié et le faire intervenir, le MJ peut estimer qu'il s'agit plutôt d'un Interlude long (2 Coups d'Avance + 1 Simple Service - voire 1 Grand Service si la situation est vraiment complexe).

- Lancer un SOS à Valérian & Laureline (à condition de pouvoir le faire) = **0 Coup d'Avance**, mais pénalise la promotion des agents (p. 24).

QUAND LE CERVEAU PEUT-IL EN PERDRE OU EN DÉPENSER ?

D'une façon générale, quand les agents freinent sa progression de façon significative. Le MJ peut gérer cela « au feeling » en fonction de certains événements narratifs, mais on relève quatre manœuvres précises :

» **Pour remotiver un PNJ adwers intriguant (p. 82)** : il peut dépenser **1 ou 2 Coups d'Avance** pour que le PNJ puisse regagner 1 ou 2 points de Fiabilité.

Un PNJ adwers intriguant perd de la Fiabilité lorsqu'il utilise une capacité spéciale ou lorsqu'un agent réussit un test opposé contre lui.

⚠ Le Cerveau doit avoir une raison valable de remotiver un PNJ intriguant (surtout s'il commence à être à court de Coups d'Avance) et les moyens logiques d'exercer son influence sur lui. Le MJ doit donc veiller à rester cohérent avec le narratif de la situation.

» **Pour truquer un test (p. 83)** : il peut dépenser **1 Coup d'Avance** pour truquer un test des agents.

On considère cette manœuvre comme un piège posé aux agents. Le Cerveau doit donc avoir eu la possibilité d'anticiper l'action entreprise ou le chemin emprunté par ceux-ci (ils sont surveillés par le Cerveau lui-même ou l'un de ses acolytes - filature par des serveurs, réseau de télésurveillance, capacité spéciale de type télépathie, etc. (exemple : les Oiseaux Folie dans « Le Maître des Oiseaux »).

⚠ Cette manœuvre compte comme 1 raison capable de truquer un test. Cela signifie que les 6 valent 0 si c'est l'unique raison du truquage, mais qu'ils valent -6 si elle s'additionne à une autre raison (par exemple un état pénalisant).

» **Pour provoquer un échec cinglant (p. 82)** : le Cerveau dépense **1 Coup d'Avance** pour aggraver l'échec d'un agent, **à condition d'avoir cumulé au moins 15 Coups d'Avance**.

⚠ En accomplissant cette manœuvre, on considère que le Cerveau, de par son avance et/ou son influence (cumule de Coups d'Avance), exerce une pression psychologique sur l'agent qui a conscience du caractère désormais décisif de chaque échec sur sa mission. Il stresse, panique et commet des maladresses.

» **Pour transformer un PNJ non intriguant en PNJ intriguant durant un État d'Alerte (p. 85)** : il peut dépenser **1 Coup d'Avance** pour exercer son influence et « corrompre » ou « soumettre » un PNJ neutre non intriguant (cela ne fonctionne pas sur les PNJ alliés).

⚠ Un PNJ intriguant est au service du Cerveau (il devient donc « adwers ») et peut être remotivé par des Coups d'Avance (voir ci-dessus).

SUR QUI LE CERVEAU PEUT-IL APPLIQUER SES COUPS D'AVANCE ?

» **Sur un PNJ adwers intriguant (non Découragé)**

- Soit un PNJ adwers « naturellement » intriguant (ceci est défini dans le scénario) **à condition qu'il n'ait pas perdu son statut « d'intriguant » à la suite d'une manœuvre de Découragement de la part des agents (p. 81)**.

- Soit un PNJ adwers ou neutre « non intriguant » devenu « intriguant » durant un État d'Alerte.

» **Sur un agent** : dans le cadre d'un test truqué ou d'un échec cinglant.