

STRUCTURER DES COMBATS DE BOSS ***

1. DESCRIPTION

A. PRÉSENTATION

Dans le monde vidéoludique, le boss est l'adversaire le plus coriace d'une section ou de la totalité d'un jeu. L'affronter représente généralement le paroxysme de l'expérience proposée, que ce soit en termes de challenge, de tension, mais aussi de plaisir. On retrouve des dynamiques similaires dans bien d'autres médias : le chevalier noir des contes, le grand méchant du cinéma, le super-vilain des comics, etc. Sans surprise, il en est de même pour le JdR. En effet, qu'est-ce que le dragon, sinon l'archétype même du boss du donjon¹ ? Il est bien plus que la somme de ses points de vie et de ses attaques. Cette fiche propose quelques astuces pour rendre ces affrontements mémorables.

B. À UTILISER DE PRÉFÉRENCE LORSQUE VOUS VOULEZ :

- rendre un affrontement particulièrement unique ;
- frapper un grand coup pour la fin d'une campagne ou d'un arc narratif ;
- introduire un changement majeur dans la partie ;
- faire du fan service sur un PNJ important, un monstre mythologique ou autre.

C. VARIANTES

Affronter des boss peut aller au-delà des situations archétypales auxquelles nous sommes habitués. Nous vous proposons ici quelques pistes.

• Même si le nom prête à confusion, un combat de boss peut prendre bien des formes et ne doit pas forcément être de nature violente. Une compétition sportive,

1. Ceci est d'autant plus frappant que le premier boss de l'histoire du jeu vidéo était effectivement un dragon et qu'il est apparu dans *Dnd*, une adaptation officielle de *Dungeons & Dragons* créée par Gary Whisenhunt et Ray Wood à la Southern Illinois University en 1974.

une négociation ou une lutte d'influences lors d'un banquet peuvent tout à fait cadrer. Lorsqu'il s'agit bien d'un combat, celui-ci peut être de tout type, à pied comme motorisé, du duel aux poings jusqu'à la bataille rangée. Il est sans doute d'ailleurs souhaitable que sa nature évolue lors des différentes phases de l'affrontement.

- L'adversaire n'a pas à être doté d'une conscience ou d'une volonté propre. Il peut aussi bien s'agir d'une foule, d'un incendie, d'une catastrophe naturelle, etc.

- De même, il ne doit pas forcément être dangereux pour les personnages eux-mêmes, ni uniquement pour ces derniers. Par exemple, vous pouvez jouer des super-héros devant surpasser un adversaire incapable de les blesser, mais dont les attaques provoquent la destruction d'une partie de la ville ou de leurs amis les plus chers.

- L'affrontement n'a pas nécessairement à se dérouler dans un lieu unique. Il peut au contraire être très intéressant de séparer les PJ pour donner des objectifs différents et dépendant les uns des autres. Le succès de l'affrontement global viendra alors de leur capacité à s'entraider, mais aussi à choisir leurs priorités, etc. Ceci est d'autant plus efficace que vous prévoyez une arborescence d'étapes (p. 721).

- Même si c'est moins intuitif, il est possible de faire des combats de boss avec des adversaires relativement faibles physiquement ou de ne pas les placer à la fin de la partie. Ainsi, vous pouvez commencer une exploration de donjon par la confrontation avec le boss et jouer ensuite le retour vers la civilisation des personnages diminués. Vous pouvez aussi découper le combat en alternant ses étapes avec des phases de jeu plus classiques, par exemple parce que l'affrontement prend la forme d'une course-poursuite ou parce qu'une partie de ce dernier se déroule lors d'un flash-back (p. 293) ou d'un *flash-forward* (p. 301).

D. MOTS-CLÉS

Cadence, descriptions, direction, implication, mise en scène, monstres, opposition, personnel, PNJ, tension.

2. MODE D'EMPLOI

Cette fiche vous propose d'envisager le combat de boss selon plusieurs étapes : d'abord le résumé de l'affrontement en une phrase, puis ses grandes lignes, et enfin sa chronologie.

A. RÉSUMEZ LE COMBAT EN UNE PHRASE

Il faut avant toute chose déterminer le concept de base de l'affrontement en une phrase. Comme le montrent les exemples ci-dessous, peu importe le degré de détail, que vous insistiez sur des éléments techniques ou diégétiques, ou que l'adversaire soit déjà connu ou pas : définissez ce qui est important pour vous et que vous souhaitez mettre en avant. Demandez-vous simplement quel sera l'élément grâce auquel vous avez envie de tenir vos joueuses en haleine pendant une grande partie de la séance. Le reste viendra au fur et à mesure de votre réflexion.

On peut imaginer des concepts aussi variés que :

- les PJ affrontent Dark Vador dans la cité des nuages ;

- les PJ sont confrontés pour la première fois à un monstre vraiment trop fort pour eux, immunisé à toute arme non magique, une horde, etc. ;
- les PJ doivent tenir le siège jusqu'au petit matin et l'arrivée des renforts ;
- les PJ cherchent à échapper à l'incendie de leur lycée ;
- les PJ sont confrontés à leur meilleur ami, mais ils ne l'apprendront qu'en battant ce dernier ;
- leur mentor cherche à tester leurs capacités ;
- une folle course-poursuite avec un dragon en cherchant à sortir d'un donjon ;
- une bataille spatiale complexe impliquant plusieurs actions coordonnées.

B. ESQUISSEZ LES GRANDES LIGNES DU COMBAT

Les points qui suivent peuvent être définis dans n'importe quel ordre. Selon l'idée qui est au cœur de l'affrontement, certaines réponses viendront plus vite que d'autres ou vous forceront à changer d'avis. L'essentiel est d'avoir une vision claire de chacun de ces éléments et les nombreuses questions ci-dessous sont là pour vous aider à avoir des idées :

- boss : qu'est-ce que les PJ affrontent ? Si vous souhaitez créer un grand méchant de toutes pièces, consultez plutôt la fiche p. 225, mais même dans le cas contraire, n'oubliez pas de définir sa nature, son identité, ses particularités, etc. Partez d'un principe simple : ce n'est pas qu'un monstre, c'est aussi un PNJ. Il ne peut peut-être pas parler, mais il communique néanmoins et toutes les autres astuces concernant ces derniers peuvent s'appliquer ici ;

- cadre : où est-ce que ce combat va avoir lieu ? Est-ce important ? Est-ce que l'affrontement se déplacera, ou le cadre va-t-il évoluer ? En quoi le décor va-t-il avoir un impact sur le combat ? Et l'inverse ?

- enjeu : que se passe-t-il en cas de réussite et d'échec ? Qui cherche à faire mal à qui ? Les personnages peuvent-ils abandonner ou écourter le combat ? Comment savent-ils qu'ils sont en train de progresser ?

- impact sur les personnages : qu'est-ce que ce combat va changer chez les personnages ? Qu'est-ce qui va le rendre unique ? Pour que l'affrontement soit mémorable, l'idéal est qu'il soit aussi intéressant dramatiquement. Pour cela, les personnages doivent évoluer d'une façon ou d'une autre. Qu'apprennent-ils ? Que peuvent-ils accomplir de nouveau suite à ce dernier ? Comment leurs motivations vont-elles évoluer ?

- impact sur les joueuses : qu'est-ce que ce combat va changer chez les joueuses ? Vont-elles apprendre quelque chose ? Quelles émotions voulez-vous susciter chez elles ? En quoi cet affrontement peut-il être différent de tous ceux qu'elles ont déjà joués ailleurs ?

- actions des personnages : listez tout ce que vous voulez que les PJ fassent ou ne puissent pas faire, les saynètes que vous voulez voir, etc. Par exemple, le guerrier ne pourra pas utiliser son épée magique, le *Faucon Millenium* devra slalomer dans un conduit particulièrement étroit, ou tel PJ nager sous une surface enflammée, etc. ;

- actions du boss : listez ce que vous voulez que le boss fasse ou les saynètes que vous voulez voir. Ceci inclut notamment toutes les façons de nuire aux personnages et

ne se limite pas à son profil technique. N'hésitez pas à intégrer des éléments liés à l'environnement, aux réactions et aux actions des PJ, ou des indications de mise en scène pour des pouvoirs spécifiques (contrôle mental, illusions, etc.). Le plus simple pour les noter est sans doute la forme « Si [condition], alors [boss] fait [action ou attaque] » ;

- protection : comment est-ce que le boss résiste aux assauts et autres pouvoirs des personnages ou de leurs alliés ? Qu'est-ce qui justifie que d'autres ne s'en soient pas déjà chargés ? Quelles sont les tactiques qui n'ont que peu de chances de marcher contre lui ? Pourquoi ?

Les sections sur les actions des personnages et du boss sont particulièrement importantes. Ce sont elles qui vont concrètement donner corps à l'affrontement. La première est essentielle pour insuffler un sentiment de variété et un caractère unique au combat si l'intrigue n'y suffit pas. La seconde sera votre principale source d'interaction, mais aussi celle des joueuses, et c'est elle qui va guider la plupart de leurs décisions.

Une fois que vous avez ainsi défini les grandes lignes du combat, il vous reste à les fusionner pour rendre l'ensemble cohérent et crédible au sein de votre campagne. Cette étape peut sembler intimidante à cause de la quantité de points abordés, mais dans nombre de jeux, tous ces éléments viennent naturellement ou sont déjà déterminés, quand ils n'ont pas déjà été définis dans les séances précédentes. Par exemple, si vous jouez à la cinquième édition de *D&D* et que vous voulez utiliser un dragon comme boss, sa description et celle de sa tanière dans le *Manuel des monstres* vous donneront déjà l'essentiel des informations.

C. DÉFINISSEZ LES ÉTAPES DE L'AFFRONTEMENT

Pour que le combat contre le boss soit mémorable, il est très utile d'en faire une sorte d'histoire dans l'histoire, avec un début, un milieu et une fin, sa propre tension, sa progression logique, etc. Paradoxalement, ce conseil est vrai même si vous ne vous intéressez qu'aux aspects les plus techniques et ne considérez vos personnages que comme des pions. Rappelez-vous que cela fonctionne même dans les *shoot'em up*...

Concrètement, vous allez maintenant préparer les étapes suivantes et, surtout, définir les transitions entre ces dernières. Selon vos envies et le temps disponible pour la préparation, vous pouvez prévoir des choses très complexes, organisées en arborescence et développant de véritables sous-quêtes interdépendantes, ou au contraire vous contenter de changements dans l'attitude du boss.

a) Avant l'affrontement

Préliminaires : faites en sorte que les joueuses entendent parler du boss à l'avance, ou puissent déceler des signes de sa présence et de ce qui le rend si particulier (trace de ses exactions, légende évoquant son destin tragique, etc.). Idéalement, elles doivent pouvoir anticiper le combat, le redouter ou l'espérer, peut-être même s'y préparer, enquêter sur les points faibles de leur adversaire ou décider que les personnages s'accordent un dernier repos avant de l'affronter. Dans tous les cas, vous devez leur donner envie

de voir ce combat et le rendre unique avant même de commencer, au moins dans la tête des joueuses.

b) Au début de l'affrontement

- L'apparition : sauf exception, au moment où le combat commence, le boss doit accaparer l'attention des joueuses. Décrivez-le (voir Décrire plutôt que nommer p. 406), nommez-le si vous le voulez, mais ne le réduisez pas à une race, un peuple ou une espèce sauf si cela en fait un être exceptionnel. Par exemple, il peut être « un homme grand comme une maison, dont le poing fait la taille de tes cuisses », « Akerog le Maudit », « le géant », mais pas « un géant ». Il peut attaquer les personnages, ou ceux-ci peuvent décider de prendre une position avantageuse, mais vous devez absolument faire passer deux messages : le boss est intéressant (puissant, énorme, majestueux, bizarre, cruel, rusé, sexy, incompréhensible, etc.) et, à partir de maintenant, on joue pour « de vrai ». C'est aussi le moment de dévoiler le lieu de l'affrontement, si cette information n'a pas déjà été révélée.

- Les premiers coups : commencez par montrer ce que le boss peut faire, mais en vous limitant à des comportements basiques et peu destructeurs. Annoncez des attaques plus sérieuses, mais sans les porter réellement, ou en les interrompant. Par exemple, un dragon qui inspire pour souffler, mais vise d'abord des PNJ, ou qui donne un coup de queue sur un pilier, provoquant la chute de quelques pierres du plafond. En d'autres termes, s'il faut leur faire comprendre que le risque est bien là, évitez de blesser gravement les personnages. Montrez également la protection du boss, ce contre quoi il est immunisé et ce qui lui fait vraiment mal.

c) Le cœur de l'affrontement

- Les choses sérieuses : les premières politesses échangées, par exemple une fois que les personnages ont compris quel était le point faible du boss et ont réussi à le blesser significativement, celui-ci les prend au sérieux et se bat avec toutes les armes à sa disposition. Il s'agit non seulement de porter les attaques que vous ne faisiez qu'annoncer précédemment, mais également de se servir de ces dernières pour mettre les personnages face à des dilemmes, rajouter des complications, etc. Idéalement, les joueuses doivent sentir que la difficulté s'accroît, et une bonne technique est d'ajouter à ce changement d'attitude du boss une évolution des lieux, ou une meilleure façon de les exploiter. Par exemple, il abat une paroi afin d'avoir une mobilité et une portée supérieures, soulève de la poussière avec ses ailes jusqu'à devenir presque invisible, essaie de coincer les personnages au contact, etc.

- Le point de non-retour : arrivé aux deux tiers du combat, provoquez une pause dans l'action, donnez aux joueuses l'occasion de prendre du recul et de voir où elles en sont. Le plus simple est généralement de séparer physiquement, pour un temps, les combattants et de donner l'occasion aux personnages de décider s'ils s'en tiennent là où s'ils lancent leurs dernières forces dans la bataille, même s'il y aura forcément des conséquences. C'est, à l'échelle de cet affrontement, le dernier moment où

une fuite est possible. Cela signifie que si vous voulez changer vos plans, vous pouvez encore le faire sans que la manœuvre ne soit trop évidente² et retomber sur vos pattes. Par exemple, vous pouvez avoir envie de finalement préserver votre boss pour en faire un méchant récurrent, de changer le rapport de force avec l'arrivée des renforts pour l'un ou l'autre des deux camps. Vous pouvez même décider d'intégrer une phase de jeu inattendue qui casse le rythme du combat (course-poursuite, nouvelle exploration, etc.), voire qui le termine ou qui donne l'illusion de le terminer si vous pensez que cette solution produira un meilleur effet. En revanche, si vous voulez aller jusqu'au bout, c'est le moment de lancer le baroud d'honneur du boss... ou des personnages.

- Cette fois-ci, c'est personnel : même si ce n'est que métaphorique, désormais le boss est sous sa forme finale et, à moins que l'enjeu ne soit différent, il se bat désormais pour sa survie. Ainsi, si les règles l'autorisent à avoir des attaques spéciales (souvent limitées en nombre), utilisez-les, mais évitez que ce déploiement tourne à l'étalage et au spectacle. Plus rien ne doit être mesuré chez lui, surtout pas sa violence ou sa cruauté si tels sont ses traits saillants, et les joueuses doivent bien comprendre que désormais, c'est l'instant de vérité et rien ne leur sera épargné : ce sera le boss ou les personnages.

d) La fin de l'affrontement (et ses conséquences)

- La mise hors de combat : ne vous contentez pas de dire que le boss est mort ou n'a plus de point de vie. Montrez-le genou à terre, sur le point de succomber. Laissez les joueuses choisir si les personnages lui portent le coup fatal ou pas, quitte à éventuellement le provoquer par une dernière sournoiserie ou quelques dialogues bien sentis. Si vous avez quand même prévu qu'il s'enfuit, profitez-en pour montrer aux joueuses qu'elles ont bel et bien vaincu et évitez de leur laisser penser que vous cherchez juste à sauver votre PNJ fétiche de façon totalement arbitraire.

- La récompense : donnez aux personnages ce qu'ils sont venus chercher et montrez-leur les conséquences de l'affrontement, aussi bien sur le reste du monde que sur eux-mêmes, et la manière dont il les a fait changer. Renforcez les émotions provoquées par le combat, positives ou négatives, en les réutilisant avec plus ou moins de subtilité, par exemple en décrivant une scène prenant place un peu plus tard, par un changement dans l'attitude des PNJ, par une cérémonie, etc.

3. AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE CETTE TECHNIQUE

AVANTAGES :

- permet de facilement mettre en place des scènes particulièrement spectaculaires ;
- est très adaptable en termes de taille, de durée, de complexité, de type de boss, etc. ;

2. Il est naturellement toujours possible de changer vos plans, mais, aux yeux de vos joueuses, une intervention plus tardive risque d'être moins bien intégrée et de passer pour un *deus ex machina* ou un caprice de votre part « En vrai, tu ne voulais pas qu'on tue ton dragon, c'est ça ? ».

- permet de nombreuses variantes et n'est pas limitée par les règles ;
- utilise beaucoup d'éléments préexistants (précédentes parties, bestiaire, etc.)
- constitue un bon outil pour renouveler ce genre de scènes.

INCONVÉNIENTS :

- requiert une préparation conséquente, surtout si on cherche la complexité ;
- demande d'y accorder une part importante de la durée de la partie ;
- doit être utilisée avec parcimonie pour ne pas lasser ;
- nécessite de bien faire attention aux capacités spéciales des personnages pouvant venir mettre à mal la préparation prévue.

4. EXEMPLE

Dans un univers post-apocalyptique, le train à bord duquel les personnages fuient (cadre) est rattrapé par l'armée d'un seigneur de guerre sanguinaire qui cherche à s'approprier son contenu (concept). Il a lancé ses lieutenants et son terrible second, ainsi que des dizaines d'hommes à la poursuite du train (boss). Il veut absolument récupérer une bombe sale qui lui a été dérobée et, pourquoi pas, le train lui-même et la force de travail de ses passagers. Les personnages veulent réussir à s'enfuir sans que leur communauté ne subisse trop de pertes. Les issues probables du combat sont donc : réussir à s'enfuir, la mort, la capture, l'abandon de la bombe ou son explosion (enjeux). Les joueuses devraient ainsi apprendre où se trouve le véritable antagoniste de la campagne et comprendre que leurs actions violentes engagent aussi les gens qui les entourent. Après ce combat, les personnages seront probablement considérés comme les leaders de fait de leur communauté, mais avec du sang sur les mains (conséquences). Ils devraient pouvoir notamment donner des ordres aux leurs, passer d'un wagon à l'autre, ou se servir des puissantes mitrailleuses montées sur le train. Leurs adversaires les canarderont depuis leurs véhicules, utiliseront des armes lourdes, sauteront à bord, déploieront des troupes spéciales, se battront au corps à corps, etc. (actions). Pour la plupart, ils n'ont toutefois pas d'autre protection que leur nombre.

Voici les étapes du combat.

Avant le combat

Preliminaires : les personnages ont déjà été confrontés aux lieutenants dans les séances précédentes. Les véhicules des assaillants dégagent un impressionnant nuage de fumée.

Au début de l'affrontement

- L'apparition : les véhicules arrivent dans un vacarme assourdissant par le côté du train, certains sautent par-dessus une crête. La plupart de leurs passagers font des gestes obscènes et balancent des salves en direction du train, mais sans faire grand mal.

- Les premiers coups : échanges de coups de feu et tentatives de sauter sur le train, certains utilisent des armes montées qui font de réels dommages. Ils semblent innombrables et donc très difficiles à arrêter.

Le cœur de l'affrontement

- Les choses sérieuses : ils ont réussi à monter sur le train et il faut désormais les combattre au milieu des autres membres de la communauté. Un petit groupe d'assaillants doit être géré en priorité : ses membres sont suffisamment bien protégés pour ne pas craindre les armes de petit calibre, mais utiliser un arsenal plus conséquent faucherait aussi des civils (dilemme). Les personnages ont plusieurs objectifs, comme protéger la locomotive et le wagon où se trouve la bombe sale vers lequel se dirige le second du seigneur de guerre.

- Le point de non-retour : discussion avec le second qui se dit prêt à épargner tout le monde en échange de la bombe, éventuelle décision de détacher le wagon.

- Cette fois-ci, c'est personnel : impossibilité d'utiliser les armes à feu pour éviter que tout n'explose, combat au corps à corps avec le second et ses hommes, tentative de plaquer le visage des personnages contre les rails, etc.

- La mise hors de combat : suite à un coup particulièrement violent, le second s'empale sur une tige de métal et est de toute évidence hors de combat. Il tente de se traîner jusqu'au bout du wagon où un de ses hommes lui hurle de sauter dans son véhicule. Les personnages peuvent le rattraper ou le laisser s'enfuir.

- La récompense : les véhicules des assaillants rebroussement chemin pendant que le train continue sa course folle. Les dégâts sont inquiétants et les pertes humaines nombreuses. Certains esprits s'échauffent, d'autres viennent récompenser les personnages pour les avoir sauvés de l'esclavage et d'une explosion mortelle.

5. LIENS AVEC LES ARTICLES DES RECUEILS PRÉCÉDENTS

Mener des parties de jeu de rôle : Construire un donjon, une méthode aléatoire p. 73, Décrire p. 109, Incarner des PNJ p. 141, Animer les combats p. 173, Animer les scènes spéciales p. 191, Rendre les choses personnelles p. 261.

Jouer des parties de jeu de rôle : Aider son personnage à gagner : le b.a.-ba de l'exploration de donjons p. 93, Coopérer et Rivaliser p. 149, Se renouveler p. 163.