

# Nebomore ou le fantastique prolétaire

## *Ambiance quotidienne en Ebène*

Nous l'avons déjà dit et répété à maintes reprises, l'ambiance au cours d'une partie de Nebomore est primordiale. Ici, oubliez la fantasy épique. Aucun de vos joueurs ne sera jamais l'héritier d'un royaume déchu, l'ultime survivant d'une race que l'on croyait éteinte ou encore le héros annoncé par la prophétie. Non, vos joueurs sont de simples citoyens et citoyennes de l'Empire d'Ebène. Leurs aventures graviteront autour des instances impériales, des guildes, des artisans et auront la magie et les monstres en guise de péripéties. Cependant, le gros de vos parties réside dans leurs interactions avec l'univers. Marchands, gardes, pèlerins et prostitués, ces Pnj sont une fenêtre ouverte sur le monde quotidien d'Ebène.

### **Dialogue avec les Pnj**

C'est au creux de ces échanges que doit se porter toute votre attention. Chaque détail de vos personnages peut avoir de l'importance. Le rouge de leurs tenues, pour les prêtres ou les prostitués, leur tatouage sous l'œil ou le sceau magique gravé sur leur iris. Chaque petit élément peut être une mine d'informations pour le joueur averti. Au cours du dialogue, la discussion doit transporter vos joueurs de leur chaise au lieu où se déroule le dialogue. En les regardant, en mimant quelques gestes et en les toisant de toute votre superbe, vous participez à créer un moment unique. Bien évidemment, il vous faut embarquer les joueurs avec vous et animer ensemble cet échange. Ainsi, en jouant au maximum vos Pnj par intonations, accents, expressions populaires ou soutenues, vous augmenterez l'interaction et vos joueurs auront plus envie de s'intégrer à la discussion.

### **Rythme et lenteur**

La vie ne défile pas forcément à toute vitesse, il en va de même pour les aventures de vos joueurs. Entre chaque moment d'action, il est bon de leur imposer quelques ralentissements. Déjà pour renforcer le côté dangereux et impromptu des scènes de combat, mais aussi et surtout pour renforcer l'immersion dans l'Empire d'Ebène. Attendre qu'un des nobles puisse vous accorder de son précieux temps. Attendre qu'un fonctionnaire puisse s'occuper de vos requêtes. Attendre qu'un factionnaire vous accorde enfin le droit d'entrer en ville après avoir poireauté quelques heures pour enfin être fouillé et délesté de la taxe d'usage. Bref, la vie dans l'Empire s'accompagne de nombreux moments un peu médiocres où vos personnages n'auront pas grand chose à faire sinon discuter et passer le temps avec leurs compagnons d'infortune. Evidemment, tout cela permet de relier ce paragraphe au précédent, mais permet également de faire sentir à vos joueurs leur appartenance à un vaste système.

### **Détails du quotidien**

Pour terminer, n'hésitez pas à doter vos scénarios de menus détails parfois anodins, souvent surprenants. Respectez la hiérarchie de l'Empire, placez tous les membres du conseil local ou dotez vos rues de porte-falot une fois la nuit tombée. En ce qui concerne les campagnes, agrémentez la vie de vos citoyens de monstres, maladies et autres catastrophes naturelles. Ce sont ces aléas qui font le sel de leur vie, en bien comme en mal. Pour terminer, il est possible de placer des petits détails comme le marchand et ses garçons de courses, des petites mains qui s'agitent dans l'ombre et s'affairent pour un salaire de misère.