

La mine de Jambfer

Ce petit supplément vous permettra de monter facilement des scénarios chez les nains. Imaginez un peu ce que vous allez pouvoir faire dans une ville souterraine où tous les PNJs sont chiants et radins ! Je vous propose trois plans détaillés, un plan de situation, des informations sur les PNJs et assez de background pour vous plonger pendant de longues heures dans le monde fabuleux, chatoyant et un peu nauséabond des barbus grincheux.



Illustration : Guillaume Albin pour le Grand Bestiaire Naeuflbeuk

La mine de Jambfer est creusée dans une montagne d'importance moyenne qui surplombe le village de Birtek, à trente kilomètres environ au nord de Mlinej, dans les montagnes du Nord. Jambfer, c'est le berceau du Nain de la compagnie des Fiers de Hache ! Il y a d'autres mines à proximité ainsi que des villages de moindre importance.



Le plan de situation et l'entrée à Jambfer

Pour comprendre un peu comment cette cité souterraine est construite, il faut ouvrir le fichier du **plan de situation de Jambfer**. Vous y verrez une large zone marron (la montagne) et une zone plus claire en bas, qui constitue le paysage extérieur. Il y a deux entrées distinctes qui s'enfoncent sous la montagne : celle de gauche, destinée au transport ferroviaire, et celle de droite qui est un boyau piétonnier. Les trois plans réduits, au centre de la carte, sont disponibles en version détaillée, avec ou sans texte.

Chaque entrée est flanquée d'un poste de garde, une sorte de petit fortin habité par des guerriers nains. Des voyageurs devront justifier de leur présence et acquitter des taxes diverses avant d'entrer.

Ce que nous appelons « l'entrée rail » est plutôt utilisée pour charger des wagons avec des choses lourdes et encombrantes, que ce soit pour entrer ou sortir. La voie ferrée va tout droit jusqu'à la gare de triage de Jambfer Ouest, en passant par le poste de garde Mirandur, où des vigiles vont vérifier que tout est en règle et que personne n'attaque leur cité. Ici encore, les personnes qui acheminent de la marchandise pourraient avoir à acquitter une autre taxe (une sorte de péage). Il est important de s'amuser avec le concept de péage chez les nains, car vous pouvez vous en servir de bien des façons. Par exemple, il peut y avoir des péages pour passer du quartier centre vers le quartier ouest, et inversement. Une quête qui vous demanderait de faire plusieurs aller-retour entre les différents quartiers coûterait ainsi des pièces d'or à chaque passage (voir tarifs plus bas). Il est aussi possible d'interdire l'accès à la voie piétonnière et d'obliger les gens à passer par le rail, auquel cas (et même s'il est tout à fait possible de marcher à côté des voies, mais ça leur sera interdit) ils devront payer quelque chose pour se faire transporter par wagon sur deux cent mètres (il n'y a pas de petit profit !).

La galerie piétonnière de droite mesure à peu près cinq mètres de large et est assez haute de plafond, donc on peut tout à fait l'emprunter avec un chariot normal (en payant une taxe à l'entrée). C'est d'ailleurs plus ou moins recommandé, dans la mesure où les gardes à l'entrée vous obligeront à ne pas laisser traîner votre véhicule dehors (où vous feront payer pour le surveiller, la fameuse « Prime de gardiennage »).

Enfin, contrairement à d'autres cités du même genre, Jambfer est très proche de « la surface ». Il n'y a qu'une centaine de mètres de galerie à parcourir avant d'arriver dans les quartiers d'habitation, alors que pour d'autres il peut y avoir plus d'un kilomètre. Cela ne diminue aucunement le prix des taxes de transport, par ailleurs.

En résumé, quelques idées pour entrer dans la cité de Jambfer :

- Des voyageurs ne désirant pas faire de commerce (des aventuriers, en somme) devront passer le premier poste de garde en payant une taxe, puis le deuxième avec une autre taxe, en laissant les gardes examiner leur équipement (là, on stresse un peu). Les nains n'aiment pas la magie ! Les elfes, hauts-elfes, demi-elfes et elfes noirs pourraient avoir des problèmes (acquiescement d'une taxe supplémentaire). Les gobelins et orques seront refoulés systématiquement à ce stade, à moins d'avoir une excellente raison d'entrer ainsi que des recommandations (et/ou si leurs équipiers réussissent de bonnes épreuves de charisme).
- Des voyageurs chargés de biens commerciaux devront payer une première taxe plus substantielle à l'entrée, puis une autre encore un peu plus loin en arrivant au prochain poste de contrôle. Pour eux, on peut envisager également qu'en arrivant jusqu'à la salle de triage ouest, on leur fasse payer enfin une taxe de manutention pour le déchargement des biens.
- Ne pas oublier que la plupart des nains ne savent pas lire. S'il y a un document à lire, il faudra qu'ils aillent chercher un érudit à l'intérieur de la cité (et ça pourrait occasionner des frais).

Sous la montagne, description générale des lieux

La cité de Jambfer est globalement creusée dans la strate la plus pratique à façonner, de manière horizontale, et sur une largeur d'un demi-kilomètre environ, pour un peu moins de deux cent mètres de profondeur. Des galeries sont toujours en cours de creusement un peu partout, car on s'agrandit lentement, mais sans arrêt. Les architectes ingénieurs de creusement travaillent ici de manière très propre et très carrée, sous le regard inquisiteur de leur chef de chantier. L'air est assez difficilement respirable pour les elfes et créatures sensibles, car malgré les systèmes d'aération mis en place depuis des siècles, on se retrouve plongé dans une soupe d'odeurs variées, de fumées mal dissipées et de résidus gazeux plutôt désagréables. Les nains n'étant pas nyctalopes, ils ont installé des solutions d'éclairage à huile dans la plupart des zones habitées. Vous n'aurez besoin de torches que si vous quittez l'une des trois cartes « urbaines ».

La hauteur sous plafond, dans la cité, est généralement d'environ trois mètres, car même si les nains ne sont pas grands, ils ont besoin d'aération. Certaines habitations toutefois sont plus hautes car, même si elles ne sont généralement pas très vastes, les nains utilisent également des systèmes « à étage » pour les demeures de famille, avec échelles et escaliers, ce qui fait qu'on peut caser dix nains dans une cavité de moins de cent mètres carrés au sol. Avec tout cela, on peut considérer une population d'un peu plus de 500 à 600 nains à Jambfer. En outre, certains travailleurs résident plus loin dans les carrières, ou dans des logements temporaires situés loin sous la montagne.

Les grands halls et les places de ville, également, peuvent avoir une hauteur sous plafond de presque dix mètres. La plupart des galeries principales sont larges de cinq mètres, et les autres de la moitié.

Une fois qu'on sort du cœur de la cité, par les gares minières de Plonvil ou de Balzubul, les galeries sont beaucoup moins droites et les diverses carrières qu'on pourra trouver sous la montagne (il y en a quelques-unes sur le plan, mais beaucoup d'autres aux alentours) ressemblent plus à des grottes difformes, de plus elles sont encombrées de vieux matériel, d'échafaudages et d'installations ferroviaires, avec parfois moins de deux mètres sous plafond. Pour visiter des lieux qui ne sont pas sur la carte, vous pourrez donc faire des plans qui ne ressemblent à rien, au gré de vos envies.

Galeries : les galeries principales, qu'on emprunte à pied ou avec un véhicule (souvent des brouettes ou voiture à bras, parfois des chariots), ne sont pas garnies de rails, contrairement à ce que certains imaginent. Seules certaines voies sont équipées de rails (parce que c'est cher), et ces dernières figurent alors sur la carte. Je n'ai pas dessiné les aiguillages ou les installations de plaques tournantes, mais on en trouve dans les gares, bien évidemment, pour éviter d'avoir à soulever les lourds wagons d'acier. Quand il y a des rails, il y a toujours de l'espace prévu pour circuler à côté, au moins pour une personne assez large. Un héros distrait qui marche à cet endroit pourrait tout de même se faire heurter par un wagon d'une tonne, avec un choc bien douloureux !

Halls : il y a plusieurs salles de ce type dans la cité, qui sont indiquées sur la carte. Les halls sont des emplacements privilégiés de rencontres et de discussion (ou de dispute). On y trouve généralement des statues de personnages importants (qui se ressemblent un peu tous), des bancs de pierre pour s'asseoir, et souvent des sources d'eau ou des puits. Ce sont tous des places publiques, à l'exception du hall de Goltor qui est réservé aux dignitaires et accessible seulement depuis la salle du trône. Il y a en général un vigile, au moins, posté à chaque hall et qui doit faire régner l'ordre en évitant que les gens ne s'étripent. Parfois, des marchands de sandwiches, de frites ou snacks divers s'installent temporairement dans les halls (mais ils paient une taxe).

Salles vides : d'une manière générale, les salles vides qui figurent sur votre plan détaillé sont des habitations ! Il n'est pas possible d'y entrer, à moins de contacter l'occupant ou de s'infiltrer par crochetage.

Naines : cela peut être assez mystérieux, car dans la plupart des lieux de la cité on ne voit que des hommes. Les naines existent pourtant bel et bien. Elles sont comme des nains sans barbe, avec une grosse poitrine flasque. La plupart restent à la maison pour s'occuper du logis, ou sinon elles travaillent loin dans les carrières et les raffineries. Toutefois, on en voit passer à l'heure du départ au boulot (signalé par une cloche) ainsi qu'à l'heure du retour. En dehors de ces horaires, il s'en trouve parfois quelques-unes à la Grande Taverne de Jambfer.

Aérations : les nains ne sont pas fous et ne désirent pas périr d'asphyxie. Il y a pas mal de feux allumés dans la cité, principalement dans les cuisines et les forges, mais généralement on y trouve une large cheminée creusée jusqu'à la surface. Ces boyaux peuvent mesurer jusqu'à deux mètres de diamètre et cinquante mètres de long, suivant une trajectoire plus ou moins verticale jusqu'au flanc de montagne. C'est pourquoi aussi on voit généralement de la fumée sortir de la montagne depuis le dehors, comme s'il s'agissait de vapeurs géothermiques.

Eau et toilettes : c'est assez compliqué de fabriquer des WC dans une cité souterraine, aussi il n'en existe pas beaucoup. Des WC publics existent donc, et sont partagés par les habitants des lieux, avec une hygiène souvent très limitée car personne ne s'en occupe à moins d'y être contraint (par punition, bien souvent). Le détail amusant c'est qu'ils ne sont pas signalés autrement que sur la carte du MJ... Quelqu'un qui doit se rendre aux toilettes à Jambfer, à moins d'être à la taverne, doit donc demander son chemin (et il est possible qu'on lui soutire de l'argent pour rendre ce service). Un aventurier utilisant les toilettes à Jambfer sera imprégné d'une odeur pénible et souffrira d'un malus de CHA-2 pendant les deux heures suivantes. Les elfes pourraient s'évanouir.

Indications : il n'y a aucune indication lisible et aucun panneau en langage commun dans la cité. Les rares pancartes indiquant les centres d'intérêt sont rédigées en *Nainscrit*, une écriture runique très vieille qui n'est connue que des nains (et qui n'est pas enseignée par le cursus de la compétence « Runes bizarres »). À moins d'avoir un nain dans l'équipe, il convient donc souvent de demander son chemin, et c'est un service considéré comme « payant » par la plupart des autochtones.

Lois et sécurité : on ne fait pas trop le malin à Jambfer, surtout si on vient de la surface. Quelqu'un qui se fait pincer en train de voler (très grave), d'arnaquer (très grave), de pratiquer la magie (grave), de faire ses besoins ailleurs que dans les WC (ça c'est plutôt grave), de se livrer au trafic ou à la contrebande (plutôt grave), de se battre avec des armes (plutôt grave) ou d'insulter la population locale (pas trop grave), sera interpellé par les gardes et soumis à une amende. S'il résiste, le contrevenant sera emmené jusqu'à la **salle de garde Rafidul**. Il s'y trouve des cages qui servent de prison locale. Toutefois, on ne reste jamais en prison bien longtemps car ça coûte cher de nourrir les gens, donc en général on se fait rapidement jeter dehors, exécuter ou acquitter par un Puissant de la cité (après avoir payé l'amende, dans les trois cas). Le combat à mains nues n'est pas considéré comme un délit si les pugilistes ne détruisent pas le mobilier et ne blessent pas d'autres personnes.

Jambfer centre (voir plan correspondant)

C'est le cœur de la cité souterraine, ainsi qu'un lieu privilégié pour les échanges commerciaux. La plupart des gens de la surface, par ailleurs, ne sont pas autorisés à se rendre ailleurs. Si vous arrivez de l'extérieur par l'entrée rail, vous pouvez être escortés par des gardes depuis la salle de triage jusqu'au centre de Jambfer, pour vous éviter d'errer dans les quartiers d'habitation. Il y a au moins trois salles de garde dans ce quartier, et des vigiles en place devant toutes les boutiques sensibles.

Des aventuriers ou commerçants passeront généralement par ici pour toute tentative de commerce avec les nains, que ce soit pour échanger trois gemmes ou organiser la livraison de cinq tonnes de patates.

Taverne du Gobelin mort : un établissement qui sert de la nourriture et des boissons, fréquenté par les voyageurs fatigués, certains mineurs, quelques commerçants pas trop fortunés et quelques malfrats de la Masout (la Mafia Souterraine). Comme presque tout le mobilier est taillé dans la roche, il est impossible de le casser ou de l'utiliser pendant une bagarre. Possibilité de trafic louche, rencontres malsaines, individus cherchant des noises pour un rien. Il y a une pancarte à l'entrée, mal rédigée en langage commun : « Un bon gobelin est un gobelin mort ».

Salle de garde Brouloc : ici on a en permanence quatre ou cinq gardes, eux-mêmes faisant partie d'un groupe de dix nains armés qui se relaient pour patrouiller dans le quartier marchand et le hall de Malabir. Ils débarqueront rapidement s'il y a du grabuge à la taverne du Gobelin mort, et en particulier si quelqu'un utilise la magie.

Hall de Malabir : la place centrale de Jambfer, où l'on trouve toujours au moins deux gardes en faction et un stand de frites. Le marchand de frites, un certain **Brucknor**, est au courant d'un peu tout ce qui se passe dans la cité, c'est donc une bonne source de renseignement. En revanche, il fait payer 1 PO la barquette !

Salons pour négociants : lorsqu'on veut négocier des achats ou des ventes à Jambfer, il est de coutume de se rendre dans un de ces salons avec son interlocuteur. Il y a là des tables et des chaises, ainsi que des cloisons de bois délimitant de petites alcôves pour plus de confidentialité. On peut alors y commander de la bière et de la viande séchée (vendus au double du prix normal, parce que c'est un local commercial).

Grande taverne de Jambfer : toujours bondée et bruyante, tournant 24/24, cette grande taverne sera toujours le lieu le plus animé du secteur. Il est possible d'y manger et d'y boire mais il n'y a pas d'hébergement. On y trouve à toute heure des nains de tous les métiers, riches comme pauvres. C'est généralement mieux fréquenté que la taverne du Gobelin Mort. C'est également l'un des rares endroits où l'on peut voir des naines ! Certaines d'ailleurs travaillent en salle. Le patron, qui se fait appeler par ses employés « **Monsieur Burmofof** », est un individu plutôt sympathique et qui respecte à peu près les gens de la surface. Il a toutefois une peur bleue de sa femme, **Solange Burmofof**, qui mène tout le monde à la baguette. Les grandes cuisines de cette taverne alimentent également la **cantine des ouvriers**, qui se situe de l'autre côté.

Cantine des ouvriers : alimentée par la cuisine de la taverne, elle est réservée aux employés des ateliers de Jambfer centre, qui paient leurs repas avec des jetons spéciaux fournis par leurs patrons. Non loin de là se trouve la **salle de glandage**, qui permet comme chacun le sait de faire croire qu'on est fatigué tout en ne faisant rien.

Ateliers : il existe quatre ateliers principaux ici, organisés par leurs propres guildes. Ce sont les Polisseurs de lingots, les Forgerons, les Fondateurs et les Tailleurs de gemmes. Ces ateliers ont généralement un ou deux responsables surveillant le travail des autres (depuis le bureau de supervision). Toute personne extérieure qui tente d'entrer à l'atelier devra se faire fouiller par le garde en faction, puis s'expliquer avec le superviseur qui ne le laissera passer que s'il a une bonne raison d'être là. Les différentes guildes sont à la fois des partenaires et des concurrents, il peut être amusant de les lier à un scénario pour les faire interagir. Les armes et armures terminées sont rangées dans la réserve de l'armée, quant aux gemmes et aux lingots ils sont stockés dans les coffres sécurisés, dans le quartier Est. La réserve de gemmes brutes est également bien gardée !

Salle de garde Rafidul : le principal poste de garde de Jambfer, qui sert en quelque sorte de caserne. On y trouve un dortoir pour les soldats en repos, une armurerie, une réserve pour les rations et le matériel, et des toilettes publiques (qui sont payantes pour les non-soldats). Le chef de la garde, **Brancoodul**, s'y trouve assez souvent et a l'habitude de régler les problèmes en collant tout le monde dans les cages qui servent de prison locale (voir plus haut le petit exposé sur la sécurité).

Vente d'armes et d'armures : deux échoppes gardées servent à l'exposition et à l'achat du matériel fabriqué par les ateliers locaux. Les marchands nains de Jambfer peuvent également acheter des choses qui leur manquent et qui viennent de l'extérieur (des armes et armures enchantées par exemple), mais s'il y a trop à discuter devront observer la loi et donner rendez-vous au personnage marchand dans un **salon pour négociants** (voir plus haut).

Quartier marchand : c'est là que les locaux s'approvisionnent quotidiennement. Il y a une alimentation générale, une boulangerie, une cave à vins/bières/spiritueux, une friperie, une boucherie-charcuterie, un équipementier et un grand bazar (ce dernier vendant tout et n'importe quoi). Au croisement des deux galeries se trouvent en général deux gardes en faction, s'assurant que personne ne vient troubler l'ordre public. Compte tenu de la taille réduite des galeries à cet endroit, il est très difficile à un voleur de s'échapper sans leur tomber dessus.

Jambfer Ouest (voir plan correspondant)

Ici on entre dans le quartier populaire de Jambfer, qui s'oppose au « coin des riches » situé à l'Est. Toutes les salles vides sur la carte, en dehors des chambres de l'**Auberge de Jambfer**, sont des habitations de simples citoyens. Les mauvaises odeurs sont plus fortes de ce côté, surtout à l'extrême ouest car c'est là qu'on trouve la porcherie et l'élevage volailler (en installation souterraine, vous imaginez...). On y trouve aussi beaucoup moins de gardes en patrouille ou en faction, si bien qu'il y traîne d'éventuels criminels ainsi que des nains de la mafia locale.

Gare minière de Plonvil : une grande salle aménagée pour le transit ferroviaire souterrain. Il y a quatre voies s'en allant vers l'Ouest et le Nord mais aussi des voies de garage, une plaque tournante et un atelier d'entretien du matériel de roulage. On y croise à peu près à toute heure des ouvriers partant ou revenant, des gens qui déplacent des caisses ou des seaux, des types qui crient des trucs, des travailleurs qui se bousculent ou se marchent sur les pieds. Beaucoup d'entre eux chargent des convois qui vont jusqu'à la **salle de triage** un peu plus loin. D'ordinaire, il y a ici au moins un stand de rafraîchissement qui vend aussi des saucisses huileuses et du ragoût un peu passé de date (il vendra le tout beaucoup plus cher si vous venez de la surface).

Entrepôts généraux : un lieu de stockage pour diverses choses sans valeur, constitué de plusieurs allées très mal rangées, comme une sorte de mini labyrinthe. Comme c'est un coin mal éclairé, rarement gardé, il s'y passe parfois des trucs louches. Règlements de comptes, contrebande, rendez-vous discrets, affaires de drogue, arnaques, embuscades de la mafia auront lieu à cet endroit plutôt qu'ailleurs. Il est fort possible de s'y faire détrousser par des malfrats en quête d'argent facile.

Guilde des mineurs : c'est là que se réunissent les mineurs avant, pendant ou après la grève. D'une manière générale, on y va pour parler à un responsable, pour trouver un boulot, pour se plaindre ou pour poser des questions sur les travaux miniers.

Salle de triage : ici, les matières tirées du cœur de la montagne, qui arrivent par wagon, sont réparties dans des caisses par des travailleurs spécialisés, afin d'être envoyés aux différents ateliers. Il y a beaucoup de bruit et c'est assez encombré. On reçoit aussi les denrées convoyées depuis la surface par l'entrée rail, ce qui donne généralement lieu à une taxe de manutention (voir les tarifs plus bas).

Institut des bains annuels : il n'y a pas beaucoup de salles de bains à Jambfer. Et même, presque pas du tout. Cela ne gêne pas trop les nains, mais de temps à autre ils aiment se décrasser dans de grandes baignoires creusées dans la pierre. L'eau chaude et bleuâtre qu'on utilise alors, légèrement pétillante, est puisée au cœur de la montagne. Ici, on paie cinq pièces d'or pour un bain, mais celui-ci donne +2 en courage pendant 24 heures !

Quartiers d'habitations : des demeures creusées dans la roche, avec parfois un ou deux étages selon la taille de la famille hébergée. Certaines sont extrêmement vieilles et se transmettent de génération en génération. Et c'est long, une génération de nains. Toutes ces « maisons » sans indication appartiennent à des citoyens lambda, les autres ont parfois un nom et une fonction (dont on parle ci-dessous).

Maître d'armes Jolor : un brave monsieur qui donne des cours de combat (payants, bien sûr). Possibilité d'apprendre des coups spéciaux, principalement de nains, mais pourquoi pas des plus génériques. Si le personnage demandeur n'est pas un nain, il faudra gagner la confiance de Jolor en lui rendant un service avant de pouvoir faire commerce avec lui.

Forge de Waldo : ce forgeron costaud fabrique du matériel en acier, généralement de l'équipement de mineur, mais n'a pas le droit de faire du commerce d'armes ou d'armures car c'est réservé au quartier centre. En revanche, il peut les réparer (armes et armures cassées, endommagées au combat) ! Et il le fera pour moins cher que les ateliers du centre, pour peu qu'on soit discret.

Bistrot des Barbus : un débit de boisson, très porté sur la bière et réservé aux gens qui ont une barbe. Cependant, ce n'est pas indiqué à l'entrée puisqu'il n'y a aucune indication en langage commun à Jambfer. Il faut juste le savoir... Et si quelqu'un tente d'y entrer sans barbe, il se fera interpellé et virer par le vider.

Guérisseur Nordibul : ce nain assez âgé, plutôt sympathique, fournit des services de soin standard. Toutefois, il facture deux fois plus cher que les humains, parce que c'est difficile pour lui de se procurer des produits. De fait, il sera généralement content d'acheter du matériel ou des produits de médecine.

Salle de garde Mirandur : les gardes ici vérifient (un peu vite fait...) que les wagons qui transitent dans un sens ou dans l'autre ne dissimulent pas de contrebande ou de produits « non déclarés ». Quand quelqu'un vient de l'extérieur, ils font payer la « taxe commerciale » (après que les gardes du poste extérieur aient appliqué la « taxe de séjour »). Les tarifs de ces taxes sont expliqués plus bas.

Forge-atelier de la guilde des Ingénieurs : cet endroit est assez intéressant car on y retrouve des nains un peu fêlés, des fanatiques d'innovation et de mécanique, des barjos de l'explosion. Leur atelier se situe en marge du reste de la cité car ils sont un peu dangereux. On peut être envoyé à cet endroit parce qu'on a demandé à voir des ingénieurs, ou parce qu'on a besoin de faire réparer ou trafiquer une arme à poudre, une arme lourde ou une arbalète. On peut aussi tomber dessus par hasard, évidemment. Un héros qui dispose d'un tel équipement pourrait leur confier pendant un ou deux jours et le récupérer avec une amélioration (extrêmement payante, évidemment, de l'ordre de 500 à 2000 PO selon le matériel concerné). Vous devrez toutefois lancer trois D20 à la place des ingénieurs :

- si aucun jet ne dépasse 15, alors l'amélioration est réussie (+2 aux dégâts)
- si vous obtenez au moins un 1 ou 2, l'amélioration sera meilleure (+3 aux dégâts)
- si vous obtenez au moins un 19 ou 20, le matériel a été détérioré pendant les essais (-1 aux dégâts) — les ingénieurs factureront seulement la moitié du prix convenu
- si vous obtenez deux 19 ou 20, l'arme a été détruite pendant les essais — les ingénieurs remboursent l'amélioration, mais pas le matériel détruit !

Les ingénieurs de Jambfer peuvent aussi trafiquer votre chariot, par exemple en lui ajoutant une tourelle à l'arbalète lourde, c'est au MJ à ce moment de décider du prix et des bénéfices de la prestation. Si vous avez une arme à poudre de fabrication gobeline, ils peuvent aussi l'améliorer pour diminuer les chances qu'elle explose.

Unique et onéreuse Auberge de Jambfer : si jamais des aventuriers ont l'intention de dormir sur place, on les enverra ici. Il est possible même qu'un garde les escorte jusqu'à l'auberge, pour éviter qu'ils ne se perdent et qu'ils errent dans les galeries d'habitation. Il y a pas mal de chambres, souvent libres, avec des lits trop courts, et deux dortoirs plus grands pour les fauchés. Notez que de toute manière, les prix pratiqués ici sont doublés par rapport à une auberge de qualité de n'importe quelle ville fanghienne (y compris dans le restaurant).

Place Tortelame : située assez loin de tout, dans le quartier le plus sombre et le plus nauséabond de toute la cité, cette petite place mal fichue, assez sale, ornée d'une statue moche à la tête brisée pourra être le théâtre de magouilles, de rencontres avec des malfrats, de meurtres, d'embuscades, de trafics bizarres. Les gardes en patrouille n'y vont pratiquement jamais parce que c'est trop loin du poste.

Société jambférienne d'élevage volailler : aussi connue comme la SJEV, cette grande installation souterraine permet à deux familles de nains (les **Barduc** et les **Grombidol**) de faire prospérer des volatiles (poules, canards, dindes et oies), dont les caquètements frénétiques ont tendance à se faire entendre jusqu'à la **taverne des Piocheurs**. Ils récoltent évidemment pas mal d'œufs en même temps. Les volailles sont généralement abattues et vendues à la **boucherie Blancorug** (quartier centre) et aux auberges locales, en même temps que les œufs.

Grande Porcherie de Jambfer : c'est la matrone **Blandiruc** qui aurait découvert, il y a plusieurs siècles, que les cochons pouvaient parfaitement vivre sans lumière du jour. Elle aurait alors monté un élevage souterrain pour diminuer les coûts d'importation de viande porcine, ainsi que les prix de la charcuterie (laquelle est consommée en grande quantité à Jambfer). Les descendants de sa famille continuent encore l'élevage mais ils ont du mal à fournir la population grandissante de Jambfer, ce qui oblige les commerçants à importer aussi des carcasses. Malheureusement, les systèmes d'évacuation du lisier mis en place ont leur limites, et l'odeur qui s'échappe de la porcherie englobe une bonne partie du quartier Ouest de la cité. On murmure que les Blandiruc (des nains pas très beaux, un peu consanguins) sont de mêche avec la mafia locale et qu'ils « recyclent » les cadavres gênants avec l'aide de leurs animaux à fort appétit.

Jambfer Ouest (voir plan correspondant)

Maintenant nous arrivons dans le quartier huppé. C'est là que vivent les familles les plus fortunées ainsi que le seigneur local. Il existe donc un genre de « classement » par ordre de richesse, qui va d'est en ouest du plus riche au moins riche. Les logements des quartiers d'habitation sont un peu plus grands et mieux agencés, plus réguliers que ceux des « pauvres ». On retrouve là dans les galeries pas mal d'états en fer forgé à la place des poutres, des statues de meilleure qualité, parfois du carrelage bien agencé dans les couloirs (surtout dans la villa Gloufor et tous les locaux situés autour de la salle du trône, ainsi que cette dernière). Les luminaires sont également mieux espacés et renouvelés plus souvent, de sorte qu'il y fait moins sombre. La **place Mouldur**, le **hall Goltor** et la **salle du trône** ont en commun d'avoir également un ou plusieurs puits de lumière creusés dans le plafond, ce qui permet aux nains de savoir s'il fait jour dehors.

Galerie supérieure : elle permet aux mineurs et aux travailleurs des raffineries de rejoindre la gare Balzubul, et aux riches d'aller faire leurs courses dans le centre de Jambfer, en passant par la place Mouldur. Elle est gardée nuit et jour, au niveau de la **guilde des graisseurs d'essieux**, par un poste de contrôle de trois ou quatre vigiles bien armés, qui n'hésiteront pas à demander des comptes à tous les étrangers désirant se rendre chez les riches (et/ou à faire payer une taxe de passage, voir tarif plus bas). Les nains ont le droit de passer, en revanche, puisqu'il faut bien qu'ils puissent travailler.

Guilde des graisseurs d'essieux : c'est une des guildes les plus puissantes de l'organisation sociale des nains. En effet, lorsqu'ils sont en grève, il ne se passe pas bien longtemps avant que plus rien ne fonctionne. En plus des essieux de wagons, ils s'occupent aussi des chariots qui font l'aller-retour jusqu'aux villes de la surface, et d'un certain nombre de tâches d'entretien permettant au matériel de fonctionner. On se rendra dans leur local pour parler à des PNJs importants la plupart du temps, comme le **Graisseur Principal Morlaz**, ou le **Graisseur en Second Patlibul**.

Place Mouldur : nommée d'après l'architecte ingénieur de creusement principal qui a conçu les plans du quartier Est, c'est une très belle place, avec un plafond situé à plus de dix mètres de haut. Elle est ornée de quatre statues de guerriers, équipée de nombreux bancs de pierre sculptés ainsi que d'une belle fontaine en forme de dragon des cavernes (en souvenir d'un animal qui a été tué il y a bien longtemps, lorsque la mine était jeune). C'est là que se retrouvent parfois les riches et les moins riches pour discuter ou arranger leurs affaires. Lorsqu'ils ont les moyens, ils se rendent au **bistrot** attendant, un endroit qui n'est pas très grand mais qui sélectionne sa clientèle en pratiquant des prix trois fois plus élevés qu'en Terre de Fangh. La moindre pinte de bière coûte donc 2 PO. Comme il fait bon économiser, et même s'il est bon de montrer son statut social, certains riches se « déguisent » parfois en nains plus pauvres pour aller boire dans les tavernes plus populaires du centre. C'est pourquoi ce bistrot très onéreux est assez rarement bondé...

Atelier de triage : ici, les matières tirées du cœur de la montagne, qui arrivent par wagon, sont réparties dans des caisses par des travailleurs spécialisés, afin d'être envoyés aux différents ateliers. Il y a beaucoup de bruit et c'est assez encombré. Dans la partie sud de l'atelier il traîne pas mal de caisses, de containers et parfois même de tas de déchets miniers, ce qui fait qu'on peut éventuellement s'y cacher.

Gare minière Balzubul : une grande salle aménagée pour le transit ferroviaire souterrain. Il y a cinq voies s'en allant vers l'Est et le Nord mais aussi des voies de garage, une plaque tournante et un atelier d'entretien du matériel de roulage. On y croise à peu près à toute heure des ouvriers partant ou revenant, des gens qui déplacent des caisses ou des seaux, des types qui crient des trucs, des travailleurs qui se bousculent ou se marchent sur les pieds, des chefs de chantier qui hurlent des instructions entrecoupées d'insultes. Beaucoup d'entre eux chargent des convois qui vont jusqu'à l'**atelier de triage** un peu plus loin. Des commerçants itinérants s'installent à certaines heures sur place pour fournir un en-cas et des bières aux travailleurs fatigués (il vendra le tout beaucoup plus cher si vous venez de la surface).

Villa Gloufor : c'est la plus belle demeure souterraine de Jambfer, en dehors de la suite seigneuriale bien sûr. Elle est occupée actuellement par la famille **Gloufor** qui est composée du patriarche ancêtre **Braladul**, du père de famille **Jotro**, de ses deux fils **Morglab** et **Frogolor**, de sa fille **Ragada**, de la mère de famille **Sophirla** et de leur cousin orphelin quelque peu benêt, le jeune **Mourbidul**. Ils hébergent parfois des amis fortunés provenant d'autres mines des montagnes du Nord.

Grande galerie des Puissants : c'est un endroit très bien entretenu, orné de nombreuses statues représentant les seigneurs des générations précédentes. Cette galerie est gardée à toute heure, et à chaque extrémité, par deux vigiles solidement armés. Ils peuvent appeler facilement des renforts qui sortiront de la **salle de garde Azuril**, située au milieu du passage. C'est aussi l'unique passage permettant d'atteindre la **salle du trône**.

Suite seigneuriale : ce sont les appartements luxueux de la famille du seigneur local, **Rogar Doutumarch**. La famille Doutumarch compte également les trois fils **Branlor**, **Jarriu** et **Virgodul**, les deux filles **Separla** et **Drotul**, ainsi qu'une solide mère de famille, peu impressionnable, nommée **Thérueul**. Ils disposent d'un coffre

personnel pour la famille, ainsi que d'un deuxième coffre, plus petit et plus sécurisé, situé derrière le premier, pour y mettre leurs richesses. Thérüesul est de la lignée des **Grumbild**, de la mine de Mir-Nodd (elle s'est retrouvée ici à la suite d'un mariage arrangé qui a coûté beaucoup d'argent à tout le monde). Quant à Rogar, il vient d'une très ancienne lignée de Jambfer et n'a plus ses parents car ces derniers ont succombé en 1472 à un empoisonnement lors d'un banquet. L'héritier avait par ailleurs été accusé, à l'époque, de l'avoir commandité lui-même, mais a toujours nié. D'autres personnes soupçonnaient la famille Gloufor, qui est la prochaine sur la liste d'accession au trône, toutefois ils n'y ont rien gagné. Le guérisseur **Talodur**, quant à lui, accusait les œufs qui n'étaient pas très frais. Enfin, il y a pas mal de résidents qui proclamaient que c'était un coup de ces sales gobelins.

salle du trône : elle est immense et totalement disproportionnée, puisque quasiment personne n'a le droit d'y entrer pour des raisons de sécurité. Elle ne sert donc que quelques fois dans l'année à rassembler du monde, à l'occasion des allocutions du seigneur, en cas de problème ou encore pour la célébration des fêtes de décade. Avec un peu plus de dix mètres de hauteur sous plafond, elle est longue d'un peu plus de soixante mètres et large de plus de vingt. On y trouve quatorze piliers sculptés, représentant des scènes de la vie des nains d'autrefois (curieusement, c'est assez monotone et ça ressemble pas mal à la vie des nains de maintenant). Le sol est décoré de marbre bleu et les murs sont recouverts de tentures un peu défraîchies (on ne va pas les remplacer trop souvent, parce que ça coûte cher). Il y a également une belle fontaine d'eau de source sur le mur sud.

Un puits de lumière extérieure, judicieusement placé, permet d'éclairer le trône pour donner au seigneur une apparence divine. Le problème survient lorsqu'il y a une cérémonie et qu'il pleut dehors, puisque alors le roi est la seule personne mouillée de l'assistance (un petit problème de conception). Dans le temps, des gobelins ont également utilisé ce puits pour lancer une bombe alchimique sur le roi, et des malandrins à pouvoirs magiques (des aventuriers, il paraît) l'ont emprunté pour tenter de piller les coffres, mais depuis ce temps on a installé un poste de surveillance à l'extérieur, ainsi qu'une grille solide. Il y a également deux grands miroirs de métal poli à l'entrée du puits sur le flanc de montagne, qui concentrent la lumière de manière optimale.

On trouve à cet endroit la **salle du conseil**, qui permet aux gens de se réunir, la salle des **gardes d'élites**, où sont généralement postés les quatre meilleurs soldats de Jambfer, ainsi que le **Grand Coffre** de la cité, contenant les biens des Puissants ainsi que les recettes de commerce. Pour ouvrir ce coffre, il faut disposer de deux clés, l'une détenue par le **comptable Blouduc** et l'autre par le **chef Morfodul**.

Sur la gauche, le **hall Goltor** est l'endroit où sont organisés les banquets officiels. Ces banquets sont assez rares, car ça coûte de l'argent, et de toute manière les « invités » sont tenus de payer l'addition (salée) à la fin, comme c'est la coutume chez les nains. Le hall est donc rarement utilisé, et il y a pas mal d'habitants à Jambfer qui n'ont jamais pu le contempler. C'est bien dommage car il est très bien agencé, creusé avec soin et richement décoré, en mémoire du citoyen de Jambfer le plus connu, **Goltor l'Intrepide**, qui fut nommé général en chef des armées du Nord à la suite de ses exploits (mais décéda le jour de la cérémonie d'intronisation, en se noyant bêtement dans une rivière souterraine).

Les **cuisines** fonctionnent cependant tous les jours car on y prépare la nourriture pour toute la famille seigneuriale ainsi que des repas onéreux pour certains résidents du **quartier des Puissants** et des **Presque-Riches**, lorsque les citoyens en question ne veulent pas sortir de chez eux pour se restaurer.

Salle de garde Azuril : c'est l'endroit qui sert de caserne au quartier Est. Entre deux patrouilles ou missions de surveillance, les gardes peuvent s'y reposer, y jouer aux cartes ou aux dés, s'y restaurer ou s'y livrer à des concours d'insultes. En cas de problème dans la salle du trône, ils seront rapidement sur place car un système sonore, constitué de clochettes sur câble, permet de les alerter à travers le mur. Il y a en permanence une quinzaine de gardes au quartier Est répartis entre cette salle, la **gare minière Balzubul**, la **place Mouldur**, la **salle du trône** et la **Grande galerie des Puissants**. Certains d'entre eux peuvent patrouiller dans d'autres couloirs.

Chef Morfodul : ce sont les quartiers du principal chef de la garde, un nain légèrement plus grand que la moyenne, avec une pilosité moins fournie. Il n'aime pas les problèmes, ni les gens qui viennent de l'extérieur. Il détient l'une des clés du **Grand coffre** de Jambfer.

Guérisseur Talodur : le cabinet de médecine de Talodur est aussi son appartement, où il vit avec sa femme **Bornathel** et sa fille **Rigola**. C'est lui qui s'occupe principalement de la santé des riches, et en particulier de la famille seigneuriale. Comme c'est un érudit, on a tendance à lui demander pas mal de choses, notamment quand il s'agit de lire des livres ou des documents divers. Parfois, les gardes du quartier central viennent le chercher rien que pour déchiffrer une lettre.

Quartier des Puissants : en dehors de ceux qui sont indiqués sur la carte, les nains qui vivent ici sont généralement des marchands fortunés, issus de familles qui ont fait fortune pendant des générations. Ils font généralement travailler les autres et ne se déplacent éventuellement que pour constater l'avancement d'un chantier ou négocier des accords commerciaux (dans un **salon pour négociants**, à Jambfer centre). Le reste du temps, ils glandent chez eux ou discutent sur la **Place Mouldur**. Ces gens disposent de toilettes privées, ce qui est un grand luxe à Jambfer.

Quartier des Presque-Riches : comme son nom l'indique, on a installé ici les gens qui ne sont pas assez riches pour être considérés comme des **Puissants**. Ce sont des gens qui travaillent la journée en général, comme le patron de la **Grande Taverne de Jambfer** par exemple (qui n'est pas souvent chez lui), ou encore les superviseurs des ateliers du centre. Ces résidents partagent des sanitaires installés dans la partie sud du quartier.

Artisan Mafalor : ce nain, qui est également un érudit, travaille avec sa femme **Bianca** et leur assistant **Trovrur**. Il propose du travail de précision dans des domaines variés : taille de pierre, orfèvrerie, incrustation de gemmes, conception de mobilier nain, embellissement d'armes ou d'armures. Il est l'artisan officiel du matériel de la famille seigneuriale. Comme c'est le cas pour les autres érudits à Jambfer, on peut avoir besoin de lui pour lire des documents. Ses tarifs sont toutefois loin d'être attractifs !

Comptable Blouduc : ce nain particulièrement gras et courtaud est un érudit de premier ordre. C'est le trésorier principal de Jambfer, gérant au passage la fortune seigneuriale et, assez souvent, celle des **Puissants**. Il n'y a pas de banque à Jambfer comme vous pouvez le voir, et ceux qui veulent déposer leur fortune en sûreté doivent le faire en passant par Blouduc, qui organisera le dépôt dans le **Grand coffre** de la **salle du trône** (il détient l'une des deux clés, l'autre étant gardée par le **chef Morfodul**). Il prendra toujours une commission au passage, bien sûr. On peut avoir besoin de Blouduc pour déchiffrer des documents écrits, n'importe où à Jambfer.

Le vieux Balvin : c'est un peu le détenteur du savoir ancien à Jambfer, compte tenu du fait que les nains ne croient pas en la culture écrite (contrairement à lui-même). Il est à la retraite depuis longtemps et vit de ses économies, ainsi que des revenus engendrés par le travail de ses descendants. Il vit seul, depuis que sa femme est décédée d'une attaque d'ours en allant faire un tour dehors, mais on trouve chez lui beaucoup de livres (et il sera souvent content d'en acheter d'autres). Il fait partie du conseil restreint de Jambfer et peut proposer des quêtes diverses (c'est un vieux mystérieux). Il peut aussi être appelé n'importe où à Jambfer pour lire ou déchiffrer des documents écrits, une prestation qui est bien entendue facturée au détenteur du document (voir plus bas).

Expert Valgaruid : ce nain plutôt sec, brun, à la longue barbe tressée, a étudié l'ingénierie et les questions militaires au sein de diverses institutions à la surface, dans des villes comme Mlinej ou Glargh. Il fait partie du conseil restreint. On fait appel à lui dans de nombreux cas et il est également capable de lire plusieurs langues.

Tarifs en vigueur à Jambfer

On l'a déjà dit, mais chez les nains on fait payer les gens, surtout ceux de l'extérieur, pour un peu tout et n'importe quoi. C'est pourquoi de toute manière, on dépense forcément de l'argent à Jambfer, et on ne peut donc pas y entrer si l'on est fauché. Il est possible que l'entrée piétonnière soit refusée à des aventuriers, car celle-ci est réservée aux gens de confiance. Dans ce cas, ils devront emprunter l'entrée rail, qui coûte plus cher.

Les personnages nains ne paieront généralement pas ces taxes, car sinon les habitants du coin s'auto-ruineraient. Ils n'ont aucune honte à pratiquer des prix « à la tête du client ».

Les taxes sont toutes cumulables. Si vous empruntez l'entrée rail avec des biens à vendre en vidant deux chariots, vous devrez donc payer la taxe d'entrée, la taxe de séjour, la taxe de transport ferroviaire, le transfert entrée rail, la prime de gardiennage routier ainsi que la prime de manutention. De plus, il faudra sans doute acquitter la prime de stockage avant de pouvoir négocier votre vente. C'est la raison pour laquelle, dans le cas d'une mission de commerce, il vaut mieux avoir du stock sans quoi l'opération ne vous rapportera rien.

Service à payer	Notes	Prix
Taxe d'entrée	Exigée à l'un des deux postes de garde extérieur, pour entrer à Jambfer (par personne)	5 PO
Taxe commerciale piétonnière	Exigée aux salles de garde Mirandur et Rafidul (par sac de denrées à vendre) Cette taxe ne s'applique qu'à ceux qui viennent vendre des objets sans chariot	3 PO
Taxe commerciale routière	Exigée à la salle de garde Rafidul (par chariot) Cette taxe s'applique à ceux qui viennent vendre des objets avec un chariot	15 PO
Taxe de séjour (entrée ou sortie)	Exigée aux salles de garde Mirandur et Rafidul (par personne)	2 PO
Taxe de transit latéral	Parfois exigée dans la galerie supérieure, pour changer de quartier (par personne)	1 PO
Prime de gardiennage animalier	Les animaux (montures, chiens au autres) étant interdits de séjour à Jambfer, il faut les confier aux gardes à l'entrée (par animal et par jour, payable à la sortie)	5 PO
Prime de gardiennage routier	Les véhicules rentrés ne peuvent rester à l'intérieur de la cité, et si vous ne repartez pas dans les 4 heures, vous devez les ramener dehors (par chariot et par jour) La prestation inclut le gardiennage des animaux de traction	10 PO
Taxe de transport ferroviaire	Exigée à la salle de garde Mirandur (par wagon chargé avec des biens commerciaux)	20 PO
Transfert entrée rail	On n'autorise pas les gens à marcher par cette entrée, vous devrez donc prendre place sur un wagon de transport jusqu'à la salle de triage ouest (par personne)	5 PO
Prime de manutention	Exigée à la salle de triage pour vider les wagons des biens commerciaux (par wagon)	4 PO
Taxe de stockage	Pour stocker des biens encombrants avant de les vendre (par wagon et par jour)	3 PO
Taxe de négoce	À payer à un négociant local, si vous voulez vendre ou acheter en gros	5 PO
Demande de renseignement	À payer si vous demandez quelque chose à un garde ou à un citoyen	2 PO
Lecture de document	Paiement exigé par un érudit si quelqu'un doit le faire venir pour lire un document	5 PO
Transfert au coffre	Demander à Boulduc de stocker des valeurs dans le Grand coffre (par opération)	20 PO
Accès aux WC	Pour les gens de la surface, on peut faire payer les WC publics	5 PA
Expertise d'objet	Si vous demandez l'analyse de quelque chose à l'expert Valgaruid ou au vieux Balvin	10 PO
Soin chez le guérisseur	Par rapport au prix à la surface, le tarif est doublé	Tarif X 2
Hostellerie	Boisson et nourriture en auberge ou taverne sont au tarif double pour les non-nains	Tarif X 2
Invitation à manger (standard)	Pour manger chez un PNJ pauvre ou Presque-Riche (par personne)	6 PO
Invitation à manger (riche)	Pour manger chez un PNJ Puissant ou dans le Hall Goltor (par personne)	15 PO
Nuit à l'auberge (dortoir)	Pour dormir à l'unique auberge de Jambfer ou chez un PNJ (par personne)	3 PO
Nuit à l'auberge (chambre privée)	Pour dormir à l'unique auberge de Jambfer ou chez un PNJ (par personne)	12 PO

Roleplay chez les nains

Il est important, pour s'amuser en étant le plus logique possible, d'incarner des PNJs qui ne sont pas tous identiques. Ils seront de toute façon radins, car c'est de nature, mais ne seront pas forcément tous aigris ou méchants. La plupart seront de toute manière plutôt bornés, difficiles à faire plier. Les personnages érudits auront tendance à être plus compréhensifs que les autres.

Niveau d'ébriété : pour déterminer l'état général d'un PNJ nain à sa rencontre à Jambfer, vous pouvez décider à chaque fois de tester au D20 son état d'ébriété, qui déterminera plus ou moins sa façon de se comporter :

- 1 à 10 au D20 : nain dans son état normal
- 11 à 15 : nain légèrement ivre, plus têtu que d'habitude — malus de CHA-1 pour tenter de le convaincre
- 16 à 18 : nain particulièrement borné, qui bafouille, assez bien imbibé — malus de CHA-3 pour discussion
- 19 et 20 : nain ivre au dernier degré, qui tient à peine debout et ne comprend rien à rien — il cherche la bagarre pour tout et il est impossible de lui faire entendre raison

Xénophobie chez les nains : c'est bien connu, les nains n'aiment personne (ils se supportent déjà à peine entre eux). En fonction de l'origine et du sexe des personnages qu'ils rencontrent, on peut considérer des réactions diverses (ils sont, en particulier, très troublé par les belles femmes), dont je vous propose les détails ici :

- **humain, humaine :** vague animosité, contrebalancée par un intérêt financier et commercial certain
- **humaine CHA>11 :** ils seront troublés et bafouilleront un peu, curieux à distance, un peu bloqués et rouges au contact — le personnage aura un bonus de CHA+1 pour la discussion
- **humaine CHA>13 :** ils bafouilleront tout le temps, chercheront à fuir pour l'observer de loin, se trouveront bloqués et rouges en pleine conversation — le personnage aura un bonus de CHA+3 pour la discussion
- **barbare H ou F :** vague animosité, contrebalancée par une certaine crainte de la mandale
- **haut-elfe, elfe sylvain, elfe noir ou demi-elfe H :** animosité marquée, insultes fréquentes, prix doublé sur toutes les taxes et tous les tarifs, et malus du personnage pour la discussion de CHA-3
- **haut-elfe, elfe sylvain, elfe noir ou demi-elfe F :** les nains perdent souvent leurs moyens en présence des représentantes du beau peuple, et font mine de les ignorer tout en les observant à distance — un tel personnage qui discute avec un nain seul aura un bonus de CHA+3 pour convaincre, marchander et influencer — quand ils sont en groupe, en revanche les nains pourraient se sentir plus forts et masquer leur embarras en passant directement aux insultes (on retombe alors sur l'équivalent masculin). Si le personnage est peu habillé, les nains pourraient se retrouver complètement muets !
- **ogre H ou F :** animosité teintée de curiosité et de crainte — refus de discuter avec un tel monstre, mais possibilité de faire doubler certains tarifs
- **gnôme H ou F :** généralement ignoré par les nains (auquel cas il ne paiera même pas de taxe), à moins qu'il ne soit pris pour un animal de compagnie ou un goblin chétif (auquel cas, voir ci-dessous)
- **orque, goblin, demi-orque H ou F :** ennemis jurés des nains, il est très difficile, voire impossible, de les faire entrer dans la cité — ils sont généralement attaqués à vue — dans le cas où les compagnons du personnage négocieraient son entrée (avec une bonne raison), deux gardes les accompagneront en permanence et le personnage devra payer un tarif triple pour quoi que ce soit — possibilité de déclencher une émeute à l'intérieur de Jambfer
- **semi-homme :** aucune réaction particulière — en général les nains les ignorent ou bien leurs posent des questions culinaires, ou ils les prennent pour des enfants — tarif moitié prix sur les taxes
- **Amazone syldérienne :** admiration teintée de crainte, observation distante — le personnage aura un bonus de CHA+1 pour la discussion

Scénarios à Jambfer

Voici quelques pistes à prendre en compte au niveau scénaristique :

- des malfrats recherchés, assez riches après un bon cambriolage, se sont réfugiés à Jambfer pour échapper aux patrouilles de l'armée fanghienne et aux mercenaires — les PJ's devront y entrer, y enquêter et les retrouver malgré l'adversité générale (ils seront généralement cachés dans le quartier pauvre)
- des héros, de passage à Glargh ou une autre ville un peu lointaine, pourraient se voir proposer la potentialité de devenir riches en effectuant un voyage commercial à Jambfer (en revendant trois chariots de denrées locales aux citoyens de la mine) — ils vont alors découvrir la joie de la taxation
- un trafic de champignons explosifs, faux et très dangereux, semble s'être instauré entre Jambfer et Mlinej — ils ne fonctionnent pas comme ingrédients magiques mais blessent les clients ! Il faut enquêter à Jambfer pour trouver qui, de la mafia locale, vend ces produits
- les nains ont besoin de héros équipés d'armes enchantées et de sortilèges pour vaincre un démon transnaturel qui a élu domicile dans une de leur carrières (voir le roman : *Chaos sous la Montagne*)
- des gens de Fangh ont besoin d'un objet unique et spécial qui est détenu depuis une éternité par le seigneur local de la mine, dans son coffre — l'objet ne lui appartient pas forcément, mais il refuse de le donner sans contrepartie (voir le roman : *Chaos sous la Montagne*)
- un château ou fortin d'une ville proche a besoin d'une nouvelle chaîne pour son pont-levis, et le plus proche fabricant c'est l'atelier de sidérurgie de Jambfer
- une pompe mécanique très spéciale qui alimentait en eau douce les nobres de Chnafon est en panne — il faut faire fabriquer un nouvel engrenage à Jambfer, où se trouve un spécialiste de cette machine
- les nains, ne disposant pas de temples ou de prêtres, ont besoin d'un soin de Youclidh particulier pour guérir un personnage important chez eux, quelqu'un qui est très malade et qui risque de périr
- certains produits de marché noir très coûteux s'échangent sur ce territoire, généralement par le biais de la Masout (la Mafia Souterraine)
- un noble du quartier des Puissants cherche un nouveau trophée pour accrocher dans son entrée : il demande à quelqu'un de lui ramener la tête d'une bête dangereuse
- un ancien trésor pourrait avoir été enterré quelque part dans une galerie oubliée — un PNJ qui a eu l'information par hasard demande aux aventuriers de l'aider à le récupérer, mais il ne faut pas se faire prendre par les nains (c'est de la contrebande)
- des aventuriers eux-mêmes poursuivis par la justice seraient à Jambfer à l'abri des patrouilles, mais ils devront trouver un moyen de s'intégrer à la population pendant quelques temps (et ça coûte cher)
- les nains ont besoin d'un expert ingénieur de Glargh pour réparer une machine spéciale dans une de leur raffineries — les aventuriers devront escorter ce PNJ, sachant que la machine a été sabotée localement par quelqu'un à Jambfer pour des raisons économiques (un concurrent qui veut s'approprier un monopole de fabrication des cristaux) — le vilain va alors tenter de les attirer dans un piège pour s'en débarrasser
- les aventuriers ou soldats joueurs doivent escorter un convoi sur la route commerciale de Jambfer à Mlinej (voir l'extension : *Déplacements et transports*)
- un convoi qui se rendait de Jambfer à Mlinej n'est pas revenu et la guilde des marchands s'interroge — ils envoient les aventuriers ou des soldats joueurs pour régler le problème
- de la monnaie officielle de Fangh (lingots et pièces d'or) a été frappée à Jambfer et doit être acheminée jusqu'à la banque de Glargh, mais la mafia locale a informé des bandits à l'extérieur
- on a détecté que quelqu'un fabriquait de la fausse monnaie à Jambfer — il faut découvrir comment, et surtout qui !

Mine de Jambfer – Informations commerciales

C'est compliqué et coûteux de commercer avec les citoyens de Jambfer, mais le gros avantage c'est qu'ils ne peuvent pas produire eux-mêmes la plupart des denrées de première nécessité (comme la bière par exemple, qui nécessite des céréales et que ça ne pousse pas dans les grottes). Ils sont donc forcés d'importer pas mal de choses et de payer pour cela le prix fort (c'est d'ailleurs pour cela qu'ils se rattrapent avec les taxes). En revanche, presque tout ce qu'ils vendent est d'une grande valeur marchande. Un aller-retour est souvent fructueux.

Prix de gros : les prix de revente ici sont toujours indiqués « à la pièce, prix public » – si vous revendez un stock important à un négociant, il est évident qu'il demandera une remise à l'achat également.

Pour les prix des gemmes, vous aurez besoin du document « Gemmes et pierres » de notre JDR. Les prix des matériaux sont indiqués dans le document « Matériaux et outils ».

Commerce avec Jambfer : production naine	Prix sur place	Prix ailleurs
Matériel « nain » : armes et armures	30% de remise	Prix catalogue
Armes à poudre de fabrication naine	35% de remise	Prix catalogue
Gemme brute de tout type, sauf barbonate chatoyante	40% de remise	Prix standard fanghien
Gemme taillée de tout type, sauf barbonate chatoyante	25% de remise	Prix standard fanghien
Charbon (caisse de 100 kg)	20 P.O.	60 P.O.
Bijou nain de qualité (la pièce)	200 à 500 P.O.	400 à 1000 P.O.
Bijou nain exceptionnel (rare, la pièce)	1000 à 1500 P.O.	3000 à 5000 P.O.
Matériau : Cuivre (100 unités = 100 kilos)	30 P.O.	50 P.O.
Or pur en lingot (la pièce = 2 kilos)	250 P.O.	350 P.O.
Matériau : Acier de base (100 unités = 100 kilos)	150 P.O.	200 P.O.
Matériau : Bon acier (100 unités = 100 kilos)	350 P.O.	500 P.O.
Matériau : Alliage de guerre (100 unités = 100 kilos)	2000 P.O.	3000 P.O.
Matériau : Thritil (100 unités = 100 kilos)	6500 P.O.	10000 P.O.
Matériau : Métal d'artisanat (à l'unité)	30% de remise	Prix standard fanghien
Matériau : Pierre à sculpter (à l'unité)	50% de remise	Prix standard fanghien
Matériau : Pierre de qualité (par 10 = 100 kilos)	60 P.O.	100 P.O.
Matériau : Pierre d'exception (par 10 = 100 kilos)	280 P.O.	500 P.O.
Matériau : Cuir épais du Nord (l'unité)	5 P.O.	8 P.O.
Matériau : Cuir épais du Nord (50 unités = 80 kilos)	200 P.O.	400 P.O.
Matériau : Cuir souple du nord (l'unité)	10 P.O.	15 P.O.
Matériau : Cuir souple du nord (50 unités = 60 kilos)	450 P.O.	750 P.O.
Matériau : Fourrure des montagnes (l'unité)	5 P.O.	10 P.O.
Matériau : Fil de cuivre en gros (100 mètres)	2 PO	4 PO
Matériau : Fil de fer en gros (100 mètres)	3 PO	5 PO
Matériau : Gros clous (caisse de 1000 = 30 kilos)	60 P.O.	100 P.O.
Matériau : Petits clous (boîte de 1000 = 8 kilos)	10 P.O.	20 P.O.

Commerce avec Jambfer : production naine (suite)	Prix sur place	Prix ailleurs
Matériau : Vis de Jambfer (boîte de 100 = 2 kilos)	35 P.O.	50 P.O.
Matériau : Rivets de cuivre (boîte de 100 = 3 kilos)	2 P.O.	5 P.O.
Chaîne de fabrication naine (le mètre)	6 P.O.	10 P.O.
Chaîne de fabrication naine (20 mètres = 30 kilos)	100 P.O.	180 P.O.
Chaîne énorme renforcée (15 mètres = 100 kilos)	500 P.O.	800 P.O.
Petit engrenage de Jambfer (la pièce = 500 grammes)	5 P.O.	10 P.O.
Gros engrenage de Jambfer (la pièce = 3 kilos)	20 P.O.	45 P.O.
Outil d'artisanat en métal	30% de remise	Prix catalogue
Pioche double (standard)	20 P.O.	30 P.O.
Pioche double renforcée (très solide)	30 P.O.	50 P.O.
Pioche d'exception (indestructible)	65 P.O.	100 P.O.
Petite enclume de voyage (5 kilos)	20 P.O.	40 P.O.
Enclume standard (30 kilos)	40 P.O.	80 P.O.
Enclume d'artisan luxueuse (50 kilos)	100 P.O.	190 P.O.
Important : les produits ci-dessous sont interdits de commerce et considérés comme de la contrebande. Quiconque se fait prendre avec l'un de ces produits sera donc considéré comme un criminel.		
Oreille de gnôme des forêts du Nord (marché noir, l'unité)	40 P.O.	60 P.O.
Droque Vomidru (marché noir, la dose)	40 P.O.	120 P.O.
Épice aphrodisiaque Nordil (marché noir, la dose)	25 P.O.	90 P.O.
Poudre hallucinogène (marché noir, rare, la dose)	50 P.O.	150 P.O.
Gnôme esclave (marché noir, rare)	100 P.O.	300 P.O.
Arme à poudre de gobelin (marché noir)	20 % de remise	Prix catalogue
Commerce avec Jambfer : importation	Prix sur place	Prix ailleurs
Patates (sac de 50 kg)	22 P.O.	10 P.O.
Bière ou vin en tonneau	25 % de majoration	Prix standard fanghien
Bière ou vin en amphore	30 % de majoration	Prix standard fanghien
Nourriture et boisson des collines d'Altrouille	40 % de majoration	Voir prix d'Altrouille
Friandises de luxe	40 % de majoration	Prix standard fanghien
Lait, beurre et crème (caissette de 10 kilos)	25 P.O.	10 P.O.
Fromage de qualité (caissette de 10 kilos)	40 P.O.	25 P.O.
Armes enchantées (utilisables par un nain)	40 % de majoration	Prix standard fanghien
Assortiment d'épices de cuisine (1 kilo)	30 P.O.	15 P.O.
Équipement général	20 % de majoration	Prix standard fanghien
Huile pour lampe (tonnelet de 10 kilos)	15 P.O.	8 P.O.

Commerce avec Jambfer : ingrédients	Prix sur place	Prix ailleurs
Ingrédient : Champignon explosif (la pièce)	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : Poudre d'argent (la dose)	1 P.A.	2 P.A.
Ingrédient : Poudre de granite (la dose)	2 P.A.	5 P.A.
Ingrédient : Soufre en poudre (la dose)	6 P.A.	1 P.O.
Ingrédient : Poudre de diamant (la dose)	3 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : Poudre de malachite (la dose)	5 P.O.	8 P.O.
Ingrédient : Poudre noire des gobelins (la dose)	5 P.O.	8 P.O.
Ingrédient : Poudre de thritil (la dose)	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : Sphère d'or (la pièce)	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : Poudre de mithril (la dose)	7 P.O.	12 P.O.
Ingrédient : Poudre de beryllium (la dose)	8 P.O.	15 P.O.
Ingrédient : Mousse des cavernes électriques (la dose)	20 P.O.	30 P.O.
Ingrédient : Soufre volcanique (la dose)	1 P.O.	3 P.O.
Ingrédient : Cristaux bleus de quartz (la dose)	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : Cristaux de Malank (la dose)	75 P.O.	100 P.O.
Ingrédient : Cristaux verts de Xarlin (la dose)	35 P.O.	50 P.O.
Ingrédient : Eau gazeuse du Nord (la dose)	1 P.O.	2 P.O.
Ingrédient : Gomme de Mir-Nodd (la dose)	4 P.O.	5 P.O.
Ingrédient : Magnésite de Trudil (la dose)	15 P.O.	20 P.O.
Ingrédient : Pierre de Birték (la dose)	2 P.O.	3 P.O.
Ingrédient : Poudre de Zaonium (la dose)	5 P.A.	1 P.O.
Disponibilité non garantie, pas de prix de gros		
Ingrédient : œuf de dragon des cavernes (la pièce)	75 P.O.	100 P.O.
Ingrédient : Griffes de dragon (la pièce)	75 P.O.	100 P.O.
Ingrédient : Plume d'aigle des montagnes (la pièce)	7 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : Griffes de trogylork	6 P.O.	10 P.O.
Ingrédient : CimeIweiss (la pièce)	7 P.O.	10 P.O.

Prix de gros : pour obtenir des prix de gros, si vous voulez acheter en gros des cargaisons d'ingrédients (en dehors de ceux dont la disponibilité est rarement garantie), il faut prendre un minimum de 50 doses ou unités. Vous obtiendrez alors 25 % de réduction sur le prix d'achat, un taux qui pourra changer en fonction du résultat de votre négociation avec le marchand local de Jambfer. Attention toutefois car lors de la revente d'un tel stock, le marchand à qui vous aurez affaire voudra également négocier un tarif bien plus bas que le prix public !

Rencontres à Jambfer

On ne trouvera d'une manière générale que des nains du Nord sur place (Grand bestiaire, pages 176 à 179), en dehors d'éventuels aventuriers égarés. Sans aller chercher des choses trop compliquées, en quittant la mine et en s'aventurant dans les galeries et les carrières, les héros pourraient tomber sur des gobelins (Grand bestiaire, page 200), des orques (Grand bestiaire, page 195), des trolls (Grand bestiaire, page 210) ou des trollyorks (Grand bestiaire, page 214). L'éventualité de découvrir une cavité habitée par un dragon des cavernes (Grand bestiaire, page 281) ou une hydre (Grand bestiaire, page 292) existe également.

Si vous n'avez pas le Grand bestiaire, la plupart de ces rencontres existent dans nos bestiaires en ligne, mais par souci de commodité je vous recopie ici les nains de base et intermédiaires. N'hésitez pas à piocher dans les coups spéciaux universels pour rendre ces nains beaucoup plus dangereux et surprenants au combat.

Nains du Nord, opposants de base

Un voyageur qui réussit à pénétrer dans le domaine des nains pourrait avoir à se battre contre certains d'entre eux, et cela même s'ils ne sont pas soldats ou guerriers. Il est d'ailleurs assez difficile de faire autrement, considérant leur caractère.

AT	PRD	Énergie vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Nain citoyen des mines							
8	8	30	2	11	12	1D+4 (Pelle)	18
Aubergiste nain							
9	10	35	2	12	13	1D+5 (Gourdin)	26
Tailleur de pierre nain							
8	8	32	2	10	11	1D+4 (Piolet)	18
Contremaître nain d'exploitation							
10	10	35	3	12	13	1D+5 (Barre de fer)	30
Agent nain de la sécurité minière							
10	12	40	6	13	13	1D+5 (Hache)	38
Vigile nain à l'arbalète							
11	8	38	4	12	12	1D+6 (Arbalète)* 1D+4 (Hache)	36

***Arbalète** : avec cette arme longue à charger, le vigile ne peut tirer que tous les six assauts. C'est pourquoi en général il ne tire qu'une fois, du moins si les ennemis s'approchent de lui. Il passera ensuite à la hache.

Nains du Nord, opposants intermédiaires

AT	PRD	Énergie vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
Défenseur nain							
11	13	55	8	14	13	1D+6 (Hache)	54
Attaquant nain							
12	11	52	6	15	13	1D+6 (Hache)	48
Défenseur nain aguerri							
13	14	64	8	16	15	1D+7 (Hache)	68
Attaquant nain bourrin							
14	10	60	7	16	15	2D+3 (Grosse hache)	70
Chef d'escouade nain							
12	14	56	8	13	15	1D+8 (Hache de luxe)	64
Arbalétrier nain							
13 11	10	46	6	13	13	1D+7 (Arbalète de luxe)* 1D+6 (Hache)	60

***Arbalète** : avec cette arme améliorée, l'arbalétrier peut tirer tous les cinq assauts.