

Table 1: type de mine

d100	Valeur (po par kg)	Facteur de production (kg)	minerai	% de special
1-30	0.1	10	Charbon	05
31-55	0.2	7.5	Fer	04
56-75	1	2.5	Cuivre	03
76-90	10	0.4	Argent	02
91-99	100	.05	Or	01
100	Selon MJ	.04	Adamantite/gemmes/mitril	01

Table 2: qualité du gisement

2d4		Vitesse d'extraction (par jour et par mineur)
1-2	Très pauvre	.4
3	pauvre	.6
4	faible	.8
5	moyen	1
6	bon	1.2
7	Très bon	1.4
8+	exceptionnel	2

Table 3: taille du gisement/durée

2d4		Durée de vie (année par mineur)
2	Minuscule	1
3	Très petit	5
4	petit	15
5	normal	25
6	grand	50
7	Très grand	75
8	gigantesque	100

1. Comment utiliser ce système :

2. déterminer le type de gisement

Un premier jet sur la table 1 détermine la nature de la veine découverte ainsi que le prix au kg de votre « minerai ». Le coût de production sera déterminé par la qualité du gisement et le niveau des mineurs. Le facteur de production détermine le nombre de kg qu'un mineur niv 1 peut extraire par jour d'un gisement de qualité moyenne.

Il arrive que des veines se mélangent et qu'on découvre par exemple, des diamants dans une mine de charbon ou de l'or dans une mine d'argent. Lancez un d100 si le résultat est inférieur à la valeur dans cette colonne, une seconde veine est découverte dans votre mine. Il vous faut alors refaire un tirage sur la table 1 afin d'en déterminer la nature. Si vous retombez sur le même minerai que celui de la première veine, ajouter 1 à votre tirage de la qualité du gisement. Dans les autres cas, les deux veines ont des qualités et des durées de vie indépendantes. L'avantage cependant est qu'un mineur exploitera les deux filons en même temps.

Il ne peut y avoir qu'une seule veine secondaire par mine.

3. Qualité du gisement

La table 2 estime la facilité d'extraction de la mine. Lancez 2d4 (+1 en cas de double filon). En Multipliant ce chiffre par le facteur de production de la table 1 vous savez combien de kg un mineur niv1 peut extraire par jour.

Bonus/malus spéciaux . Mj, Si la mine est facilement exploitable (par exemple à ciel ouvert), augmentez le niveau de qualité de 1. Si par contre, elle est dans un milieu hostile diminuez le de 1.

4. Taille du gisement

La table 3 vous donne la taille et donc la durée de vie de votre gisement. Plus le filon est gros, plus longtemps vous pourrez l'exploiter. Plus de mineurs vous mettez au travail et plus vite la mine se tarira. Elle se mesure en année * 1mineur. donc, une mine de taille normal peut être exploitée pendant 25 ans par un seul mineur ou pendant 5 ans par 5 mineurs, etc... Lorsqu'une mine atteint son age limite défini par cette table, le travail n'est cependant pas fini. Diminuez la qualité et la taille du gisement de 1 et continuez l'exploitation. A la fin de cette nouvelle durée, la mine est totalement épuisée. Cette règle est différente si un ingénieur en chef gère votre mine (voir plus bas)

Exemple : une mine pauvre dont le filon est petit, deviendra une mine très pauvre au filon très petit apres 15ans et disparaîtra 5ans plus tard.

5. Exploitation

Selon la qualité du filon, une mine produit donc une certaine quantité de kg de matériaux bruts. Les mineurs doivent être payé et le matériel d'entretien de la mine doit être assuré. le salaire de base d'un mineur niv1 est de 2 PA/jour . On calcule le salaire d'un mineur selon la formule suivante $(13+niv)/7$ (PA)

6. effet des compétences des mineurs

le mineur.

le mineur est un expert niv1. Sa compétence profession(mineur) est probablement compris entre 1 et 4 mais considérons qu'un mineur mets le maximum de point dans ce skill. Plus le skill est élevé et plus le mineur est apte a prendre le plus de minerai possible de la mine. Un pourcentage bonus sur la production journalière est donc attribué pour chaque point de skill supérieur à 4, faite la somme cumulée de ces points (compétence : 5 → 1, 6 → 3, 7 → 6, etc... une table en annexe reprend les sommes cumulées). Pour calculer la production d'un mineur, multipliez la production journalière de base par 1+ bonus%. Attention, n'oubliez pas que certaines races ont des bonus en profession(mineur) comme les kobolds par exemple .

l'ingénieur en chef.

L'ingénieur est aussi un expert. Cependant c'est la compétence connaissance (mine/ géologie) qui entre en jeu . Son rôle est de diriger la mine et la manière de creuser pour suivre le filon.

1) Augmentation de la durée de vie.

Contrairement à la règle de base, à chaque fois qu'un filon arrive à épuisement, l'ingénieur peut tenter de découvrir une suite du filon. Un jet de compétence en connaissance (mine/géologie) sur un DC 20 permet de prolonger la durée de vie du gisement d'un an supplémentaire sans changement de qualité ni de taille du filon. le DC du jet augmente de 1 par année de surexploitation et la durée d'exploitation d'un filon ne peut jamais dépasser 2 fois la durée initiale. Un batonnet de détection du métal et des pierres précieuses donne un bonus de +4 au jet.

En cas de réussite critique. la durée de sur-production est directement doublée.

Un raté critique de notre ingénieur entraîne l'apparition d'une catastrophe telle que éboulement, coup de grisou, inondation, réveil de monstre ou un autre effet dévastateur laissé à l'appréciation du MJ. quelque soit les modalités de ces catastrophes si elles ne sont pas solutionnée, tous les filons de la mine perdent un grade supplémentaire en durée de vie (en plus de celui dû à l'épuisement naturel)

Effets de l'échec critique

- Eboulement: une partie d'une voute s'effondre sur 1d20m. si des mineurs sont présents voir les règles d'ensevelissement dans le guide du maitre.

- Grisou: comme une boule de feu de 6d6 (dc 16)

- Inondation, toute une galerie et les galeries inférieurs sont noyées.

- Monstres: Une galerie donne dans un nid de créatures souterraines ou une créature a été attirée par les vibrations. (voir les tables de rencontres des créatures sous-terrain. Liez la puissance du monstre à la qualité de la mine)

- zone de magie: une zone de magie antropique fait disparaître/transforme/tue/maudit/empoisonne tout ceux qui y passent trop de temps.

Exemple:

Un nain en promenade aperçoit l'éclat d'une roche particulière et découvre un nouveau filon (d100 sur table 1 : 51) de fer. Comble de chance (d100 → 02) ce filon est aussi un filon de cuivre (d100→58). La qualité du filon est "normal" pour le filon de fer (2d4 sur table 2 → 5) et "bon" pour le filon de cuivre (2d4 table 2→6) . Après une première estimation, la taille des filons est "moyenne" (2d4 table 3 → 5). Notre nain se frotte les mains et engage 10 ouvriers mineurs nains qui se mettent de suite au travail.

Les nains sont niv1 mais ils bénéficient d'un bonus racial de +2 à leur jet de compétence profession(mineur). Un mineur produira chaque jour ($1 * 7.5 * 1.03 = 7.7$) kg de fer et ($1.2 * 2.5 * 1.03 = 3.9$) kg de cuivre par jour. Soit du minerai pour ($7.7 * 0.2po + 3.9 * 1po$) 5.44 pieces d'or par jour et par mineur auquel il faudra soustraire les 20 pieces d'argent pour le salaire des mineurs. Deux ans et demi plus tard (25 ans/10 mineurs) les filons commencent à s'épuiser. Notre nain ingénieur décide de creuser une nouvelle galerie exploratoire afin d'améliorer la production (dc20 , il lance un 18, le jet est réussi !).

Succès ! le filon de fer se révèle être plus beau que prévu et peut être encore exploité 1 an (divisé par 10 puisqu'il y a dix mineurs). A la fin de cette nouvelle période, l'ingénieur reteste le filon (le DC est de 21, il obtient un 5, c'est raté). Cette fois, le filon s'épuise vraiment. La qualité du filon de fer passe à "faible" et celui de cuivre à "moyen". La nouvelle durée d'exploitation est de 15 ans (à diviser par 10 mineurs) (taille du filon "petit"). Au bout d'un an et demi de production, l'ingénieur refait des propositions de nouvelles galeries (DC20). Malheureusement cela se révèle catastrophique (d20→ 1!) La nouvelle galerie débouche sur la tanière d'un humberhulk qui décime 6 de ses meilleurs hommes. Là il va devoir faire appel a une aide extérieur pour se débarrasser du monstre. Tant qu'il sera là, la durée de vie du filon de fer tombe a minuscule (perte de 1 niveau pour la fin de cycle d'exploitation + 1 pour la catastrophe) De plus, la qualité du filon de fer passe à "pauvre" et celle du filon de cuivre à "raisonable".

annexes

bonus skills cumulé

skill	bonus prod	skill	bonus prod
4	0%	19	120%
5	1%	20	136%
6	3%	21	153%
7	6%	22	171%
8	10%	23	190%
9	15%	24	210%
10	21%	25	231%
11	28%	26	253%
12	36%	27	276%
13	45%	28	300%
14	55%	29	325%
15	66%	30	351%
16	78%	31	378%