Les labyrinthes

L'extraction des minerais s'effectue au sein des labyrinthes inter-mondes, réseaux de tunnels inextricables qui relient les différents plans d'I'Polia entre eux. Hormis des créatures natives de ces labyrinthes et quelques rares créatures, telles Armanthe, les démons des souterrains (ex. Dahlor), il n'est pas possible d'y circuler sans s'y perdre. Les drow, mind flayer, drider, etc.. s'y repèrent mieux que les autres.
Note : ces labyrinthes conduisent aux prisons ArtEclat.

L'extraction et le travail des minerais

Deux githyanki dirigent l'extraction des minerais et s'occupent du commerce :
• Airado Arraz, (♀), githyanki, Cleric 15. Hargneuse, cassante, peu accommodante ;
• Ermani Rial, (♂), githyanki, Fighter 15 / MU 13. Pragmatique, peut faire le dos rond. Plus diplomate que son épouse mais en combat, intraitable et gagné par la furie.

Le travail des minéraux au sein de la citadelle s'effectue par des derros mutants, des shambling mound, des Neo-oytugh, des bugbear, des Xorn et des ropper. Ces créatures sont commandées par des Minds flayers. Les derros s'occupent de la taille des cristaux et cherchent les nouveaux filons (aidés à l'occasion par Malgarohne). Les shambling mound et les neo-otyugh creusent et portent les amas de roche. Les Xorn les broient, les bugbears dégrossissent et transportent, aidés par les Xorn. Enfin, les roppers gardent.

Commerce de la citadelle

La productivité est très aléatoire car elle dépend de la découverte de filons, de la richesse de ces filons et de la dangerosité des dits filons:

Métaux natifs :
En moyenne, gain 16000 gp/an
• Filon de fer : 30 %,
• Filon de cuivre : 25 %,
• Filon d'étain : 10 %,
• Filon d'argent ; 15 %,
• Filon d'or : 5 %,
• Divers métaux tels le plomb, le mercure, le platine etc : 15 %.
Note: bronze : alliage de cuivre + étain.

Les cristaux :

En moyenne, gain 18000 gp/an

• Cristaux basiques : 58%,
• Cristaux intermédiaires : 22 %,
• Cristaux rares : 19 %,
• Cristaux exceptionnels et ou raie de lune et du soleil : 1 %.

Le coût de la citadelle comprend :

En moyenne, coût 12000 gp/an

• L'entretien du bâtiment,
• Le maintien de la grotte,
• L'accès aux labyrinthes,
• Le transport et l'extraction des matériaux,
• L'achat des différents matériaux et produits pour la citadelle,
• Le matériel pour l'entretien,
• Le paiement des différents intervenants «volontaires»,
• La chaîne de vente.

Bilan : en moyenne pour faire simple, gain total 22000 gp/an

L'orgue de la citadelle de Shannotsuul

Instrument à vent composé de trois claviers, doté d'un pédalier de quatre mètres de hauteur. Les tuyaux qui s'élèvent à plus de huit mètres de haut sont constitués de bois à partir de chêne et de métal mi argent mi cuivre.

Les trois claviers commandent des plans sonores distincts. Le plus bas, formé de touches de cristaux de roche, guide les notes à se répandre au sein de la citadelle. Ses notes sont cristallines. Le central, formé exclusivement de touches en liège vernis doré s'emploie à gonfler les notes dans la grotte jusqu'aux labyrinthes. Ses notes sont graves et profondes. Enfin, le troisième, nécessite doigté, sensibilité et empathie avec l'orgue. Les touches de consistance molle s'enfoncent, se déforment et ne diffusent qu'un faible son à peine perceptible. Ce clavier pénètre dans l'inconscient de l'instrumentiste. L'art de ce dernier consiste à harmoniser ses sens avec la musique générée par l'orgue afin de s'engager dans les méandres de l'onirisme.

Enfin, deux leviers orientent au plus près les notes : le premier dans la citadelle tandis que le second les dirige dans la grotte.