

GANG DE MINEURS SQUATS

Article paru dans le Gang War # 2

Par Phil Tortorici

Les mondes de l'Imperium sont propices aux mutations bizarres et variées. Certaines minorités telles que les minuscules Ratlings ou les imposants Ogryns sont tolérées comme étant de véritables races d'abhumains. D'autres abhumains sont considérablement moins connus, comme les Squats, de petites personnes massives et trapues possédant un fort mauvais caractère. L'exposition à de hautes gravités sur les planètes minières durant des milliers d'années ont fait muter les premiers colons dans cette forme actuelle et des siècles d'isolation ont rendu cette mutation permanente. (NDT : Enfin ça c'est ce que tu dis... les Squats sont super forts et les meilleurs !)

BACKGROUND

Dans les Désolations, parmi les zones radioactives, les ruines, de nombreux mineurs indépendants prospectent et sont à la recherche du Bon Filon. Certains, provenant d'autres mondes ruches, viennent volontairement, mais d'autres viennent ici pour disparaître aux yeux de l'Impérium, Les Xenos ne sont pas admis au sein de l'Imperium et encore moins dans une Cité Ruche. Mais les autorités ne surveillent pas vraiment les Désolations tant que la présence des intrus ne devienne pas une nuisance.

REGLES SPECIALES

OUTLANDERS

Les mineurs squats sont considérés comme Outlanders et toutes les règles s'y rapportant s'appliquent avec les exceptions décrites plus bas. Etant Outlanders, les Mineurs ne sont pas condamnés par la Guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour lever leur statut de hors la loi.

TERRITOIRES

Les mineurs débutent avec un seul territoire généré sur le tableau des territoires des mineurs squats. Ce territoire devient le camp des mineurs dans les Désolations. Ils ne peuvent normalement pas posséder plus d'un territoire à la fois, à moins que cela soit une mine. Les mineurs peuvent décider de changer de camps après n'importe quelle partie, rayant l'ancien de leur feuille de gang à la fin de la séquence d'après bataille et génèrent un nouveau territoire immédiatement.

TERRITOIRES CAPTURES

Les mineurs conserveront et travailleront seulement sur les territoires suivants : Scories, Mine, Relations commerciales, Atelier et Archeotechnologie. Si un gang possédant une mine perd un territoire contre les mineurs, il perd automatiquement la mine, sans recourir à un jet.

LES MINES

Une mine capturée par les mineurs sera protégée par des sentinelles et truffée de pièges, ou soigneusement camouflée afin de ne pas éveiller les soupçons sur sa présence. Les mineurs obligés de combattre afin de défendre leur mine ne déroutent jamais.

REVENUS

Les mineurs reçoivent leurs revenus de leurs territoires comme n'importe quel gang de hors-la-loi.

COMMERCE

Les mineurs effectuent leurs jets sur le tableau fournis dans ces règles.

MERCENAIRES

Les mineurs engageront seulement des chasseurs de primes, et plus particulièrement des esclaves équipés de perceuses qui sont très recherchés. Un gang de mineur est prêt à payer 15 crédits pour un de ces mercenaires correctement équipés. Les revenus générés par les Mines utilisant un esclave seront de 4D6x10. La valeur du gang augmente de 75 au lieu de 50 en recrutant ce type de mercenaire.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

MALNUTRITION

Les mineurs souffrent de malnutrition comme n'importe quel gang.

MISE À PRIX

Lancez un D6 après la formation de votre gang. Sur un résultat de 1, le Prospecteur est dénoncé à la Guilde et le gang peut payer une amende de la valeur du gang tout comme n'importe quel hors la loi.

CAPTURE

Tout mineur capturé, ajoute +4 au résultat du D6 lancé afin de déterminer le revenu d'une Mine.

SCENARIOS

Les mineurs peuvent choisir leurs scénarios parmi ceux-ci : Le complot, Prenez tout (défenseur seulement), Les Chasseurs, Caravane (défenseurs seulement), Les Pillards, et Attaque éclair (défenseurs seulement), Embuscade, Raid (en attaquant, si l'adversaire possède une Mine, en défenseur si le gang en possède une), et Mission de sauvetage.

RECRUTER UN GANG DE MINEUR SQUATS

PROSPECTEUR

Coût de recrutement 120 crédits

Expérience de départ 60 + 1D6 points

Le Prospecteur a choisit cette vie difficile et le membre le plus âgé du gang que chaque membre respecte pour sa sagesse et son charisme. Un Prospecteur ne travaille pas dans les mines d'un grand propriétaire ou suite à un contrat avec un Rogue trader, il travaille pour lui, et ses gains lui appartient. Il cherche frénétiquement le Bon Filon, la trouvaille qui le couvrira de richesse, s'il arrive à éviter les innombrables dangers des Désolations. Un Prospecteur doit être aussi rapide avec son pistolet qu'avec sa pioche, sinon on ne retrouvera de lui, que ses os blanchis, dans le désert toxique.

PROFIL

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Prospecteur	3	4	3	3	4	1	3	1	10

Armement : Un prospecteur est équipé d'une pioche. Il peut aussi obtenir de l'équipement parmi celui des armes de corps à corps, des armes de tir, des armes spéciales, ainsi que dans les listes de grenades et munitions de fusils de la liste d'armes des gangs de Mineurs.

Règles spéciales :

Commandement : L'équipe du Prospecteur est dévouée envers son chef et encouragée par sa seule présence. Cela signifie que n'importe quel mineur dans un rayon de 6ps du Prospecteur peut utiliser son Commandement pour tous ses tests de Commandement. Un Prospecteur peut toujours tenter de se relever après avoir été cloué au sol, même s'il n'y a pas de mineurs dans un rayon de 2ps de lui.

Résistant : Les Mineurs sont incroyablement résistant aux poisons du fait de leurs conditions de travail difficiles dans les Désolations. Si un Mineur est hors de combat en raison d'un poison, relancez le dé sur le tableau des blessures sérieuses et choisissez quel résultat choisir entre les deux obtenus.

Véritable mule : Le Prospecteur est habitué à transporter de lourdes charges, et travaille avec d'imposants équipements de forage. Afin de représenter ceci, tous les Mineurs sont considérés comme possédant les attributs des Balaises et peuvent donc utiliser des armes lourdes. De plus le Mineur ne subit pas de pénalité en combattant au corps à corps tout en portant une arme lourde. Il peut aussi porter une armure carapace sans pénalité d'Initiative.

Nerfs d'acier : Tous les Mineurs Squats possèdent la compétence Nerfs d'acier.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

MINEURS

Coût de recrutement 80 crédits

Expérience de départ 20 + 1D6 points

Les Mineurs Squats aident le Prospecteur dans sa recherche de métaux précieux et aussi lors des combats. Ces Squats viennent de toutes les couches sociales des anciens mondes squats et le plupart ne parlent pas de leur passé. Tout gangster avisé ferait mieux de ne pas se mêler de leurs affaires, s'il ne souhaite pas finir une pioche entre les omoplates.

PROFIL

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Mineur	3	3	3	3	4	1	2	1	9

Armements : Un Mineur possède une pioche. Il peut aussi obtenir de l'équipement parmi celui des armes de corps à corps, des armes de tir, des armes spéciales, ainsi que dans les listes de grenades et munitions de fusils de la liste d'armes des gangs de Mineurs.

Règles spéciales :

Résistant : Les Mineurs sont incroyablement résistants aux poisons du fait de leurs conditions de travail difficiles dans les Désolations. Si un Mineur est hors de combat en raison d'un poison, relancez le dé sur le tableau des blessures sérieuses et choisissez quel résultat choisir entre les deux obtenus.

Véritable mule : Le Mineur est habitué à transporter de lourdes charges, et travaille avec d'imposants équipements de forage. Afin de représenter ceci, tous les Mineurs sont considérés comme possédant les attributs des Balaises et peuvent donc utiliser des armes lourdes. De plus le Mineur ne subit pas de pénalité en combattant au corps à corps tout en portant une arme lourde. Il peut aussi porter une armure carapace sans pénalité d'Initiative.

Nerfs d'acier : Tous les Mineurs Squats possèdent la compétence Nerfs d'acier.

DEBLAYEUR

Coût de recrutement 40 crédits

Expérience de départ 0 points

Les déblayeurs sont l'équivalent des Kids pour les mineurs. Les Mineurs Squats doivent être entraînés et ceux recrutés par un gang de mineurs, pour un travail harassant.

Les déblayeurs sont généralement de jeunes Squats et s'occupent de toutes les corvées : charger et pousser les chariots, nettoyer l'équipement et déblayer les tas de minerai du fond de la mine. Étrangement, les gangs ne semblent jamais à cours de Squats désireux de faire ce travail.

PROFIL

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Déblayeur	3	2	2	3	4	1	2	1	8

Armement : Un déblayeur est équipé d'une pioche. Il peut aussi obtenir de l'équipement parmi celui des armes de corps à corps de la liste d'armes des gangs de Mineurs.

REGLES SPECIALES

Résistant : Les déblayeurs sont incroyablement résistants aux poisons du fait de leurs conditions de travail difficiles dans les Désolations. Si un déblayeur est hors de combat en raison d'un poison, relancez le dé sur le tableau des blessures sérieuses et choisissez quel résultat choisir entre les deux obtenus.

Véritable mule : Le déblayeur est habitué à transporter de lourdes charges, et travaille avec d'imposants équipements de forage. Afin de représenter ceci, tous les Mineurs sont considérés comme possédant les attributs des Balaises et peuvent donc utiliser des armes lourdes. De plus le déblayeur ne subit pas de pénalité en combattant au corps à corps tout en portant une arme lourde. Il peut aussi porter une armure carapace sans pénalité d'Initiative.

Nerfs d'acier : Tous les déblayeurs Squats possèdent la compétence Nerfs d'acier.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

EQUIPEMENTS SPECIAUX

CHARGES DE DEMOLITION : Parfois les explosifs utilisés pour la prospection minière se retrouvent des les Ruches et deviennent des armes improvisées. Un bâton d'explosif est difficile à mettre en oeuvre et à lancer précisément, mais peut être utilisé dans un piège. Les mineurs emploient ces explosifs lorsque un rocher particulièrement résistant leur barre la route.

Des pions spéciaux doivent être utilisés pour utiliser des explosifs. Ils possèdent un chiffre compris entre 2 et 6 sur une face et une bombe (ou un smiley !) sur l'autre.

Pour amorcer une charge, un mineur ne peut pas se déplacer ou tirer durant son tour. Il peut alors placer un pion bombe à l'endroit où le piège doit être posé. A chaque tour suivant la pose du piège, le joueur squat lance un D6. Si le résultat du lancé est supérieur ou égal au chiffre noté sur le pion, la bombe n'explose pas. Remplacer le pion par un pion possédant le chiffre tout de suite inférieur à celui en jeu. Répétez la procédure jusqu'à ce que la bombe explose. Un résultat de 1 sur le D6 signifie toujours que la bombe explose. Notez que l'adversaire connaît l'emplacement du piège. Il peut juste décider si cela vaut le coup de s'y aventurer.

Portée courte	Portée longue	Pour toucher		Force	Dommages	Modificateur de sauvegarde	Jet de munitions
		Courte portée	Longue portée				
F utilisateur X2	-	-1	-2	5	D4	-2	6+

COTE DE MAILLES : Les mineurs travaillant avec des explosifs sont parfois pris dans le souffle d'une explosion fortuite. Pour leur protection, ils portent une côte de maille similaire à celle que portaient les guerriers médiévaux. Cette armure n'est pas très sophistiquée, mais en cas d'explosion c'est mieux que rien. Elle apporte aussi une protection lors des corps à corps face à des armes rustiques.

La côte de mailles offre une sauvegarde de 4+ contre les explosions et les armes à aire d'effet, et aussi contre les armes de corps à corps de base telles que épées, gourdin, masse, cisailles de gladiateurs, etc. Elle n'offre aucune protection face aux autres armes. C'est un objet relativement courant pour les mineurs et il est disponible pour les Prospecteurs et pour les Mineurs. Les déblayeurs doivent quand à eux être plus prudents. La côte de mailles coûte 25 crédits.

PIOCHE : La pioche des mineurs est un outil très utile et une arme effrayante. Elle doit être utilisée avec les deux mains, il n'est donc pas possible de l'utiliser avec une autre arme de corps à corps.

Egalité en combat au corps à corps : A cause de la difficulté avec laquelle une pioche est manipulée en combat, un combat qui se termine par une égalité est toujours gagné par l'adversaire, sans considération à la caractéristique de combat ou au niveau d'initiative. Votre adversaire vous touche lors de la préparation de votre coup. A VOIR

Portée courte	Portée longue	Pour toucher		Force	Dommages	Modificateur de sauvegarde
		Courte portée	Longue portée			
		Armes de corps à corps		F utilisateur	1	Voir F utilisateur

PELLE : La pelle des mineurs peut aussi se transformer en une arme utile. Elle doit aussi être utilisée à deux mains. Cependant un mineur entraîné à « l'art de manier la pelle » est capable de parer une attaque, comme s'il portait une épée. La pelle n'est cependant pas une bonne arme et inflige un malus de -1 à la force de son utilisateur.

Portée courte	Portée longue	Pour toucher		Force	Dommages	Modificateur de sauvegarde
		Courte portée	Longue portée			
		Armes de corps à corps		F utilisateur	1	Voir F utilisateur

TRONCONEUR LASER : C'est la variante industrielle du canon laser. Un découpeur laser peut être utilisé comme arme à distance, bien que sa portée soit très faible et qu'il soit difficile à manipuler, s'il touche sa cible il est certain d'y faire de sacrés dégâts. C'est pour cela que c'est un outil indispensable pour une colonie minière ou un pour n'importe quel vaisseau marchand. On les retrouve occasionnellement dans les bas-fonds où ils sont rapidement réquisitionnés par les gangs de mineurs par tous les moyens.

Portée courte	Portée longue	Pour toucher		Force	Dommages	Modificateur de sauvegarde	Jet de munitions
		Courte portée	Longue portée				
0-8	9-16	+2	-1	9	2D6	-2	2+

PERCEUSE : C'est la version à deux mains de l'arme des esclaves, et elle ne peut pas être utilisée avec une autre arme exceptée avec un pistolet. Heureusement pour les mineurs, ce type de perceuse n'est pas attaché chirurgicalement à son porteur. Utilisez le profil de l'arme présent dans les règles des esclaves.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

EMETTEUR À ULTRASON : Personne ne connaît l'origine exacte de cet appareil. Il peut provenir d'un vol dans les locaux de la Guilde, ou simplement être tombé de la boîte à outils d'un ouvrier d'un monde extérieur. Le mode d'emploi est depuis longtemps perdu et nul ne connaît ses fonctions exactes. L'émetteur à ultrasons peut détecter des failles dans le minerai, le découper, décoincer des mécanismes (ou bien les coincer...), ou réaligne les sources d'énergies cristallines...Entre les mains d'un mineur, il est plus souvent utilisé pour nettoyer et tailler les gemmes. Cependant, avec les réglages adéquats, il peut envoyer une onde capable de repousser et mettre à terre un adversaire.

En terme de jeu, l'émetteur à ultrasons est une arme de corps à corps et peut être utilisé avec n'importe quelle autre arme de corps à corps ou pistolet. Un tir réussi repoussera la figurine de 2ps en arrière. Le combattant doit réussir un test d'Initiative, sinon il tombe. Si la figurine affectée est à moins de 1ps d'un bord de bâtiment, effectuez le jet avec un modificateur de +1 au jet d'Initiative. Un combattant repoussé voit son round terminé, cependant il reçoit toutes les touches qu'il devait recevoir normalement.

Une figurine à terre, voit sa caractéristique de combat divisée par deux, arrondi au supérieur, si elle est attaquée durant un autre round de corps à corps. Elle pourra se relever normalement durant la prochaine phase de ralliement

L'émetteur à ultrasons n'est pas une arme, et ne peut maintenir trop longtemps le flux important d'énergie nécessaire pour assommer un adversaire. Pour chaque touche réussie, il nécessite un jet de munitions sur un 4+. Si le test échoue, l'outil ne pourra pas être rechargé et ne pourra plus être utilisé jusqu'à la prochaine partie.

Portée courte	Portée longue	Pour toucher		Force	Domages	Modificateur de sauvegarde
		Courte portée	Longue portée			
		Armes de corps à corps		Repousse, assomme	1	4+

CARTE MINIERE : Vous avez découvert une vieille carte ayant appartenu à un prospecteur, dans un bazar des bas-fonds. Cela pourrait très bien être la seule chance de quitter cette fichue planète si elle se révèle exacte. Des rumeurs ont toujours circulées au sujet de mines secrètes cachées dans les Désolations, débordant de gemmes ou de veines de métaux précieux. Ces rumeurs ont toujours été infondées, jusqu'à aujourd'hui...

A chaque fois que vous avez rapporté une once de métal aux comptoirs, elle ne vous pas rapporté grand-chose, et malgré le fait que votre gang travaille dur, le Bon Filon était toujours loin. Mais cette carte peut tout changer, et elle n'est pas si chère en plus.

Si vous décidez d'acheter la carte, lancez un D6 sur le tableau de la Carte minière afin de définir sa précision avant que ne jouiez la prochaine partie. Si la carte est précise, elle vous permettra de gagner (ou de perdre) des crédits supplémentaires avant la prochaine partie. La carte est utilisable une seule fois.

D6	Résultat
1	<i>Fausse carte.</i> Vous montrez cette carte à un autre prospecteur et il vous affirme que c'est une fausse. Vous repartez sans le sou.
2	<i>Déchirée et incomplète.</i> Vous trouvez effectivement une mine, mais elle est désaffectée et complètement vidée. Vous ne trouvez rien d'intéressant.
3	<i>Vague est imprécise.</i> Vous ne vous en rendez pas compte tout de suite, mais cette carte indique une mine où vous avez déjà travaillé. En y retournant, vous découvrez un filon que vous n'aviez pas vu et remporté 1D6x5 crédits pour vos efforts.
4	<i>Ancienne et effacée.</i> Malgré les apparences, cette carte est une véritable carte minière. Vous pouvez utiliser la mine et gagner 1D6x10 crédits avant son épuisement. De plus en prospectant vous découvrez d'anciens tunnels. Vous pouvez échanger l'un de vos territoires contre un territoire Tunnels. Cela doit être effectué immédiatement.
5	<i>Cache d'équipements.</i> Vous ne trouvez aucun minerai ou gemme dans cette mine, mais une cache remplie d'équipement minier. Lancez un D6 : 1-2 : Pelles et pioches. 3 : Une cotte de maille, rouillée, mais encore utilisable. 4 : Assez d'explosif pour un Mineur. 5 : Une perceuse qui nécessite 1D6x5 crédits de réparation pour fonctionner. 6 : Un émetteur à ultrasons. Il est comme neuf ! Par contre impossible de mettre la main sur le manuel..
6	<i>Récente et Précise.</i> Le Prospecteur peut ajouter une Mine à sa liste de territoires.

TABLEAU DES COMPTOIRS ILLEGAUX

Ce tableau est utilisé afin de déterminer quels objets rares seront proposés à la vente au chef du gang. 1D3

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

objets sont proposés automatiquement et un objet supplémentaire par ganger délégué pour la recherche d'objets rares. Le prix des armes rares est indiqué sur le tableau de l'armement squat, voir plus bas.

D66	Résultat	D66	Résultat
11	Perte au jeu (Spécial)	41	Découpeur laser
12-13	Volé (Spécial)	42	Kalma
14-15	Escroqué (Spécial)	43	Compteur Geiger
16	Gain au jeu (Spécial)	44	Carte de Ratskin
21-22	Armure, lancez 1D6 1-4 : Cotte de mailles 5 : Armure carapace 6 : Armure composite	45	Hurleurs
23	Explosifs, lancez 1D6 1-3 : assez pour un mineur 4-5 : assez pour 2 mineurs 6 : assez pour 3 mineurs	46	Silencieux
24	Grenades, lancez 1D6 1 : Bombe à fusion 2-3 : Photoniques 4-6 : Fumigènes	51	Emetteur à ultrasons
25	Viseurs, lancez 1D6 1-2 : Viseur laser 3 : Lunette 4 : Lunette télescopique 5-6 : Lunette infrarouge	52	Patch aiguillon
26	Archéotechnologie	53	Etouffeurs
31	Bioniques. Choisissez un implant parmi Bras bionique, œil bionique ou jambe bionique.	54	Recharge d'arme
32	Bio-Scanner	55-56	Information locale (Spécial)
33		61-62	Carte minière (voir règles)
34	Fiole d'esprit de Serpent	63-64	Rumeurs (Spécial)
35	Gelée psychotrope	65-66	Tuyau (Spécial)
36	Lunettes infrarouges		

TABLEAU DES TERRITOIRES DES MINEURS SQUATS

D66	Territoire	Revenus
21-26	Ruines	10
31-36	Zone Radioactive*	0/3D6
41-46	Scories	20
51-56	Atelier	D6x10
61	Puits d'eau potable	10
62-66	Mine**	2D6x10

*Comme la Zone radioactive du tableau des territoires des Hors la loi, mais sur un triple, le Mineur sera horriblement défiguré par les radiations et causera la Peur à partir de ce moment. De plus aucun revenu n'est collecté. Les Mineurs sont plus efficace pour récolter des minerais, la capacité spéciale « Résistant » qu'ils possèdent tous s'applique aussi à ces radiations.

**Dans un lieu tenu secret, votre gang a découvert une mine pleine de richesses : gemmes, minerais précieux... Vous pouvez collecter 2D6x10 crédits grâce à votre expertise. Ces règles s'appliquent aussi aux mines capturées à l'adversaire.

TABLEAU DE L'ARMEMENT SQUATS

Armes de Corps a corps	Coût
Chaîne	5
Massue, gourdin, matraque	5
Couteau (le premier est gratuit)	5
Hache ou épée à deux mains	15
Pioche, pelle	gratuit
Pistolets	
Pistolet automatique	10
Pistolet mitrailleur	15
Pistolet laser	15
Pistolet bolter	20
Pistolet à plasma	25
Arme de base	
Fusil (plomb ou balles)	20

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

Fusil d'assaut	20
Fusil laser	25
Arbalète	8
Mousquet	7
Tromblon	8
Armes spéciales	
Lance flammes	40
Fuseur	85
Tronconneur laser (rare)	95
Foreuse (rare)	55
Emetteur à ultrasons (rare)	50
Explosifs et munitions	
Balles tueuses	5
Balles incendiaires	5
Balles Dum Dum	5
Charge de démolition	40

TABLEAU D'EXPERIENCE DES MINEURS SQUATS

Points d'expérience	Titre
0-5	Déblayeur
6-10	Déblayeur
11-20	Déblayeur
21-30	Mineur
31-40	Mineur
41-50	Mineur
51-60	Mineur
61-80	Prospecteur
81-100	Prospecteur
101-120	Prospecteur
121-140	Prospecteur
141-160	Prospecteur
161-180	Prospecteur
181-200	Prospecteur
201-240	Prospecteur
241-280	Prospecteur
281-320	Prospecteur
321-360	Prospecteur
361-400	Prospecteur
401+	Maître Prospecteur

(le personnage arrivant à ce niveau ne peut plus progresser)