

# CHASSEURS DE PRIMES HÜKK

La planète Hück fait partie du système éponyme situé dans la zone méridionale des Déterminés. Elle possède une densité de population particulièrement faible. Hück a été reconnectée au Nexus pendant le Septième Âge et il s'y abrite une espèce évoluée de créatures solitaires, des chasseurs carnivores totalement réfractaires à leurs propres congénères. L'espèce tient son nom de la planète : les Hück (à prononcer comme un guttural "Heur-ck" en appuyant sur le "ck")

Les Hück sont intelligents. Ils possèdent une langue concise et laconique, mais ils ne font preuve de presque aucune cohésion sociale ou culturelle. Il y a très longtemps, lorsque leur monde fut découvert par des explorateurs humains, les Hück ont rapidement compris la valeur de leurs artefacts et de leur culture matérielle - et tout spécialement leur armement - mais ils n'ont jamais éprouvé la nécessité d'apprendre à les concevoir ou à les comprendre. Ils prennent tout simplement ce qu'ils trouvent et les adaptent à leurs propres besoins.

Les Hück se soucient de la condition personnelle, ce qui se traduit par leur capacité d'établir, de protéger et de chasser sur un territoire qu'ils connaissent parfaitement. À présent incorporés au sein d'un territoire à échelle galactique, ils recherchent dorénavant à améliorer leur condition sociale et promouvoir leur influence parmi les Hück et les autres cultures panhumaines. Certains pourraient interpréter ce comportement à un simple désir égocentrique de reconnaissance, mais pour un Hück, il s'agit de l'hürakh : un sentiment absolu de l'estime personnelle et sociale, exprimé d'une façon que les autres Hück comprennent et respectent. Alors qu'ils chassaient autrefois dans les forêts et les montagnes de leur planète, ils chassent à présent à travers tout l'espace antaréen - et quel plus beau territoire que celui-là ! Les Hück sont devenus des chasseurs de primes reconnus, sollicités par tout ceux qui exigent des services très spéciaux, et admirés pour leurs talents innés de chasseur.

Les Hück n'ont aucun sens de l'humour, du moins pas comme les humains pourraient l'entendre. Ils ont peu d'empathie envers les autres créatures, et interprètent tous ceux qui les entourent, selon leurs propres critères. Ils admettent que les autres espèces et les panhumains puissent penser différemment et qu'ils puissent avoir des jugements de valeurs très différents, mais ils estiment que de telles attitudes sont puériles ou ineptes, typiques des "créatures en troupeau".

Pour les étrangers, les Hück apparaissent amoral et sans aucune notion de remord ou de pitié, mais ils ne mentent jamais et ne cherchent jamais à tromper leurs interlocuteurs, refusant simplement de révéler des informations reçues en toute confiance. Une telle imposture serait pris pour un abus de faiblesse, voire même une insulte. La conduite à adopter afin de préserver et d'améliorer l'hürakh est d'agir d'une manière que nous pourrions comparer à de l'honneur : un Hück ne refusera jamais un travail, sauf si il ou elle s'en trouve dégradant - et il se sentirait avant toute chose insulté de s'être vu offrir une chasse aussi indigne. Une fois que la chasse est lancée, les Hück sont totalement concentrés sur leur tâche, prêts à passer le reste de leur vie à poursuivre leur cible si cela est nécessaire. L'échec signifierait un épouvantable déshonneur pour l'hürakh, une faiblesse que les autres Hück prendraient comme le signal pour s'approprier leur territoire. Un Hück tue rarement par colère. En effet, les Hück se mettent rarement en colère,

mais s'ils se sentent profondément insultés, ils percevront cela comme une légitimité de tuer tout ceux qui les auraient offensés - et tout particulièrement les autres Hück. Ils se défendent s'ils sont attaqués ou menacés, et ne pensent à rien d'autre que de tuer ceux qui oseraient se mettre entre eux et leur cible. Toutefois, ils sont assez intelligents pour savoir quand ils doivent ravalier leur fierté lorsqu'ils traitent avec des humains - de parfaits sots, et de piètres chasseurs ignorant tout de l'hürakh et de tout ce qui fait un Hück.

## ARMES DES CHASSEURS DE PRIMES

Les chasseurs de primes Hück achètent des armes aux commerçants Freeborns et paieront généralement pour obtenir des armes modifiées et remodelées à leur convenance. Ils ne sont pas intéressés par du matériel luxueux, mais ils ont besoin de ressources pour acheter de l'équipement, et des fonds pour lancer leurs chasses. Ils ont tendance à préférer les armes X ou magnétiques pour leur fiabilité, et que cela reste dans leurs cordes pour les entretenir et les réparer.

L'armement principal typique est un mag gun modifié ou customisé, avec des viseurs et des accessoires permettant aux Hück d'abattre une cible à distance. À cela est souvent ajouté un X-sling lourdement modifié pouvant utiliser différents types de grenades. Toutefois, un chasseur de primes n'est pas un assassin, et dans la plupart des cas, le travail n'est terminé que lorsque la cible a été capturée et ramenée au client. Ce qui signifie généralement de neutraliser la cible à courte portée et de l'immobiliser pour pouvoir la transporter. Pour cela, un mag pistol est toujours emporté, juste en cas de besoin.

Les Hück utilisent beaucoup d'équipements qu'ils pensent nécessaires, comme des dispositifs de géolocalisation, des drones-traqueurs, des modules de capteurs passifs, ainsi que de plus primitives menottes et chaînes, que les technologies les plus avancées ne peuvent pas "berner" pour permettre à leurs cibles de s'échapper. Lorsqu'ils sont actifs et sur le terrain - et certainement lorsqu'ils combattent parmi un groupe d'autres chasseurs - la majeure partie de leurs équipements aura été cachée ou laissée dans un entrepôt. Toutefois, de tels équipements peuvent établir des scénarios de chasse très intéressants.

## LES BÊTES DE CHASSE

Les chasseurs de primes Hück font usage de meutes de diverses créatures de chasse, comme le faisaient leurs ancêtres ou les humains avec leurs meutes de chiens. Dans la plupart des cas, ces créatures sont contrôlées par des sortes d'implants neuronaux, selon la créature, bien évidemment. Tandis que les créatures *Lavan* sont de temps en temps utilisées pour des missions d'assassinat, les créatures que nous avons ici sont des *Angkriz*. Tout spécialement élevées et adaptées par un développement génétiquement modifié, ces féroces meutes de chasse sont éparpillées à travers tout le Nexus Antaréen au cours des nombreuses diasporas.

## CHASSEUR DE PRIMES HÜKK ET SES BÊTES DE CHASSE

Unité d'Infanterie et de Bêtes

Valeur en Points : 122

Unique

**Remplace :** un choix tactique non-Commandement comme pour les Mercenaires-à-louer.

**Utilisable par :** N'importe quelle faction, y compris les Vorl mais pas les Virai.

**Limitations :** Unique - un seul par armée. Les Hükk sont solitaires !

Unité : Chasseur de Prime Hükk	Ag	Acc	Str	Res	Init	Co	Spécial
1 x Hükk avec mag gun customisé, Reflex Armour, mag pistol	6	6	7	7(8)	8	9	Leader 2, 2 Blessures, Soumission
3 x Chasseur Angkritz amélioré	6	-	7	8	6	6	2 Attaques VI 2, Soumission
0 x Lavamite	4	7	7	8	6	5	3 Attaques VI 2, Crachat de Lave

### Options

- Ajoutez 1-2 Chasseurs Angkritz @ 16pts par figurine
- Inclure Medi-Drone dans l'unité @ 20pts
- Inclure jusqu'à 2 Shield Drones @ 10pts par figurine
- Inclure un Spotter Drone dans l'unité @ 10pts
- Remplacez tous les Chasseurs Angkritz par des Lavamites @ 2pts chaque
- Donner à Hükk un lectro lash @ 3pts
- Équiper avec un mag gun customisé avec X-sub launcher et Slinget Ammo @ 10pts
- Donner des munitions Overload au X-sub launcher @ 5pts
- Donner des microgrenades Grip, Blur ou Arc au X-sub launcher @ 5pts chaque munition

### Spécial

**Mag Gun customisé :** Un mag gun Hükk extrêmement personnalisé avec des viseurs supplémentaires. Cela donne un bonus de +1 à l'Acc. (*Précision*) du Hükk lorsqu'il utilise une telle arme mais pas pour les autres. La concentration du Hükk et ses capacités avec cette arme est telle que cela lui donne des capacités exceptionnelles pour descendre sa cible. Si le mag gun personnalisé échoue à obtenir un *Tir Chanceux*, le Hükk peut considérer une touche comme un *Tir Chanceux* : Tourner le dé sur sa face "1". Comme chaque mag gun est personnalisé pour son utilisateur, ces bonus tendent à améliorer tout ceux qui les utilisent mais parmi quelques cultures criminelles, elles servent principalement de trophées très convoités !

**2 Blessures :** Si un Hükk rate un *Test de Résistance*, la figurine est blessée au lieu d'être retirée en tant que perte. Lorsqu'il est blessé, le Hükk et son unité ne peut pas défausser son dernier marqueur *Stress*. S'il est blessé une seconde fois, ses deux derniers marqueurs *Stress* ne peuvent pas être défaussés. Si ensuite le Hükk rate à nouveau un test de résistance, il est retiré comme perte.

**Soumission :** Le mag pistol et le mag gun du Hükk sont améliorés pour tirer une variété de munitions, y compris un tranquilisant et une balle micro-net qui peut placer la cible dans une stase temporaire. En outre, les angkritz chasseur sont entraînés pour blesser et neutraliser une cible spécifique plutôt que de la tuer. Si un personnage spécial ou de commandant est tué par une figurine avec la règle spéciale Soumission, au combat rapproché ou à distance, il peut la déclarer comme neutralisée et inconsciente au lieu de la tuer. Remplacez la figurine par un marqueur adapté. À la fin de son déplacement, y compris à la suite d'un mouvement de consolidation après un assaut victorieux, un drone armé ou une unité d'infanterie au contact avec la cible neutralisée peut la prendre et la transporter (les drones utilisent leurs suspenseurs). Les sauveteurs (ou les ravisseurs !) ne peuvent pas effectuer de sprint lorsqu'il transporte un personnage inconscient mais peuvent recevoir d'autres ordres et, s'ils sont détruits, laisser tomber la cible inconsciente. Ceci est conçu pour les scénarios où la "capture" est un objectif principal.

## X-SUB LAUNCHER (SOUS-LANCEUR-X)

Les Chasseurs de Primes Hükk sont connus pour utiliser des variantes customisées de *X-sling* de support construits pour eux en toute illégalité par leurs armuriers spécialisés. La raison principale de ces modifications est d'accroître la puissance d'éjection de munitions spéciales et customisées de *X-launcher*, bien qu'il ne puissent servir qu'en mode Surplomb. Toutefois, le *X-sub launcher* peut également lancer des munitions *Overload* et *SlingNet* de la même manière que pour un *X-sling*.

Les munitions spéciales sont sous forme de microgrenades qui agissent comme des munitions classiques *Grip*, *Blur* ou *Arc*. Malheureusement, à cause de la puissance de tir, les difficultés de produire une charge équilibrée et complexe, et les modifications élaborées entrent en conflit avec les besoins d'une maintenance relativement facile, les munitions de surplomb ayant tendance à retomber brutalement. En dépit de cela, les Hükk les portent en estime pour carturer leur proie ou pour faciliter leur propre fuite.

Type d'Arme		Efficace	Portée Longue	Extrême	Valeur d'Impact	Règles Spéciales
X-sub launcher	- Direct	10"	20"	-	0	Déflagration D3, Overload ou SlingNet Optionnel
X-sub launcher	- Surplomb	5-10"	20"	-	0	Déflagration D3, SP, Pas de couvert, Microgrenades, Imprécis, SlingNet Optionnel

- **Arme de Poing.** Le X-sub launcher est une arme de poing.
- **Explosion D3.** Les X-sublaunchers tirent des munitions classiques. Les munitions explosives d'un X-sling provoque une explosion D3 sur leur cible. Lorsqu'elle est tirée en surplomb, on utilise le gabarit d'explosion SP habituel.
- **Slingnet ou Overload optionnel :** Si elles sont disponibles dans la liste d'armée, les X-sub launchers peuvent aussi faire usage de munitions spéciales SlingNet ou Overload comme pour un X-sling normal (voir Livre de Règles Antares p.87-89).
- **SP :** Un X-sub launcher en mode Surplomb (SP) utilise toutes les règles liées aux tirs en surplomb et possède une portée minimale de 5".
- **Pas de couvert :** Les figurines touchées par un tir en surplomb ne reçoivent aucun bonus de couvert à leur test de Res comme expliqué dans les règles en page 32. Remarquez que ceci ne s'applique qu'aux tirs en surplomb utilisant les munitions explosives normales et non les tirs directs ou utilisant des munitions spéciales.
- **Imprécis :** Lorsqu'il tire en surplomb, un X-sub launcher est particulièrement imprécis et provoque une pénalité supplémentaire de -1 à l'Acc.
- **Microgrenades :** Si elles sont disponibles dans la liste d'armée, un X-sub launcher peut tirer avec des munitions spéciales *Grip*, *Blur* ou *Arc* en mode *Surplomb* (voir Livre de Règles Antares p.87-89)

## CHASSEURS DE PRIMES HÜKK