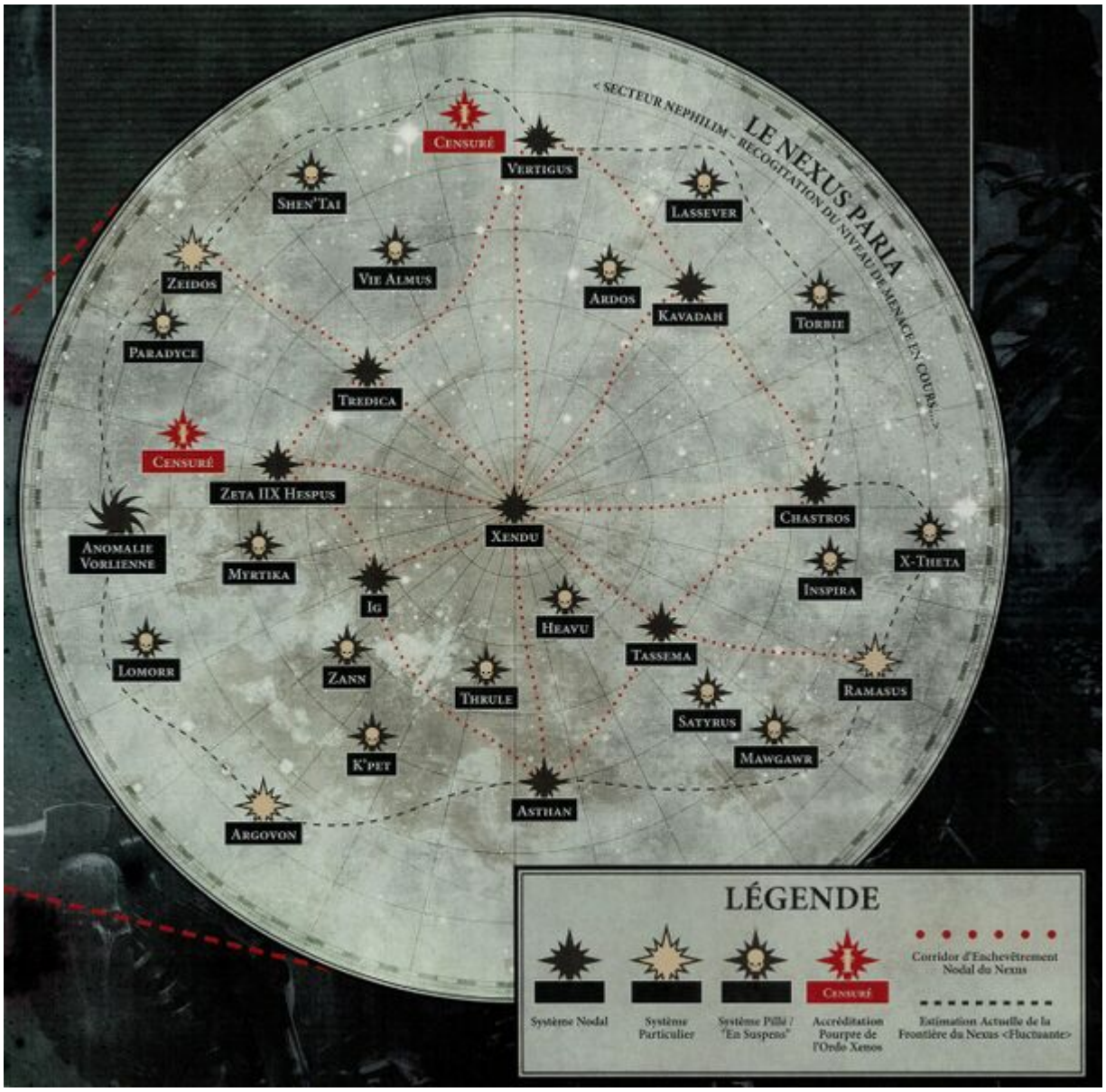
Débarquement sur Nexus Paria

En route pour le Nexus Paria

Après avoir été proposé pour les joueurs de Warhammer 40k, notamment avec l'éveil psychique Paria et l'arrivée de la V9, c'est au tour des joueurs de Kill Team de rejoindre le Nexus Paria où sévissent de très dangereux combats entre les Nécrons et les troupes de l'Imperium. Depuis de longs mois, toute la zone était coupée du monde extérieur, plongée dans un silence aussi lourd qu'inquiétant. Les Space Marines Primaris sont envoyés en urgence combattre les Nécrons de la dynastie Szarekhan sur Vertigus II, un monde impérial disputé. C'est dans les entrailles de ce monde minier, au milieu d'immenses nécropoles nécrons que les plus violents combats font rage.



Présentation

Nexus Paria est disponible depuis mars 2021, il s’agit de la dernière extension pour Kill Team. Il est donc nécessaire de posséder au minimum le livre de base pour y jouer bien que maintenant l’Annual 2019 semble presque être devenu indispensable. Cette boîte s’approche assez, dans sa logique, de l’extension Kill Team Rogue Trader. En effet, l’aventure se déroule dans les mondes souterrains de Vertigus II avec des combats en espaces confinés là où Rogue Trader proposait des missions narratives dans un vaisseau et un temple. Ces espaces clos apportent de nouvelles règles et contraintes parfois un peu « techniques » à prendre en main. Une partie des règles

est identique à celles de Rogue Trader mais ont été complétées : si on retrouve bien entendu les règles concernant les murs et les portes, sont aussi présents 3 types de règles plus fournies ainsi que 7 tactiques dédiées.

- **Des règles de terrain** avec les points d'étranglement, des zones spécifiques disponibles sur le plateau de jeu permettant de donner un avantage à la figurine se trouvant dessus (+1 au jet de touche). Les lacérateurs spatiaux et gouffres.
- **Des règles générales** avec le rayon concentré (permettant de jeter un dé supplémentaire pour les armes à la valeur d'attaques aléatoires [Lourde D6]), Courte portée (supprimant le malus de longue portée), Pas d'issue (pouvant modifier le jet de Trauma [+1] si une figurine est acculée).
- **Des règles de missions** spécifiques comme l'absence de phase de reconnaissance, une modification pour les pions objectifs et des Kill Team règlementaires qui passe de 20 figurines maximum (dans le manuel de base) à 14.
- **7 tactiques pour les espaces confinés**, dont « Etat d'Alerte à bout Portant » déjà disponible dans Rogue Trader (qui modifie le Tir en état d'alerte) : Démarche assurée, Forcer le Passage, Piratage des accès, Bond Résolu, Ennemis détectés, Etat d'Alerte à bout Portant, Couverture des accès.

Les joueurs vont donc devoir composer avec un terrain bien plus contraignant qu'en espace ouvert, et dont le poids est encore plus décisif pour l'issue des combats. Pour cela les joueurs disposent des Nécrons ou des Space Marines Primaris. L'extension propose, en outre, d'utiliser les règles de « *Commanders* » à l'image de Rogue Trader, mais aussi de profiter d'unités disponibles dans l'extension « *Elites*« .

Ce qui est à noter, cependant, c'est la (trop?) grande variété de Primaris dorénavant accessible avec cette extension. Pour autant, on soulignera que la boîte ne contient que 5

intercessors lourds (voir le contenu plus bas), et un capitaine pour l'Adeptus Astartes et 5 Flayed One et un Chonomancien pour les Nécrons. Le manuel contient, par contre, un très grand nombre de règles et caractéristiques pour diversifier les parties. Voici les caractéristiques d'unités disponibles dans le manuel :

Adeptus Astartes (vous pouvez retrouver les unités Primaris sur cette page) :

- Commandant : Captain avec fusil bolter lourd, Captain en armure Gravis, Primaris Captain, Captain en armure Phobos, Captain en armure Terminator, Lieutenant en armure Reiver, Primaris Lieutenant, Lieutenant en armure Phobos, Primaris Chaplain, Chaplain en armure Terminator, Judiciar, Primaris Librarian, Librarian en armure Phobos, Librarian en armure Terminator, Watch Master.
- Infanterie : Intercessor, Assault Intercessor (exclusivité au lancement), Scout, Tactical Marine, Infiltrator, Incursor, Eliminator, Reiver, Suppressor, Terminator, Sternguard Veteran, Vanguard Veteran, Company Veteran, Bladeguard Veteran, Heavy Intercessor (exclusivité au lancement), Deathwatch Veteran.

Nécrons :

- Commandant : Overlord, Plasmancer, Psychomancer, Chronomancer, Royal Warden, Technomancer.
- Infanterie : Immortal, Flayed One, Deathmark, Necron Warior, Lychguard, Triarch Praetorian.

Contenu de la boîte

- 5 figurines Primaris et un capitaine,
- 5 Flayed One et un Chronomancien,
- 1 place de décalco pour Ultramarines,
- 1 plateau de jeu spécifique recto / verso (2 environnements),
- 48 éléments de terrains,
- Deux paquets de 17 cartes chacun (1 paquet par joueur),
- Le manuel de 112 pages

Concernant le contenu plus précis du manuel, voici ce qui est proposé :

- Le contexte (Fluff) du Nexus Paria avec une présentation de la zone de guerre et des deux factions belligérantes ainsi que 2 « rapports de batailles » sur une quinzaine

de pages. Une partie de ce contenu est une reprise du livre Eveil Psychique Paria dont il est une déclinaison pour Kill Team,

- Les règles et tactiques (7) des espaces confinés venant compléter les règles de base de Kill Team,
- La présentation des 2 Killzone de l'extension : Crypte de Focalisation et Chambre Translocarice,
- Les objectifs des missions,
- Des effets narratifs : effets d'environnements (6), effets des murs (3), effets de gouffre (3), effets d'objectifs (6) et effets de terrain (6) ajoutant des avantages/contraintes permettant d'augmenter la rejouabilité,
- 6 missions de jeu égal : Objectif Ultima, Purge, Contrôlez les installations, Débusquez-les, Assaillez la Redoute & Réserve de matériel,
- 2 missions de jeu narratif : Tactiques de diversion & Sabotage,
- Les règles pour jouer les commandants,
- Les tactiques de chapitres de l'Adeptus Astartes (que l'on retrouve dans le manuel de Elites),
- Les tactiques de l'Apetus Astartes & Nécrons dont la plupart sont celles que l'on retrouve dans l'Annual 2019,
- Les fiches des unités (cf. ci-dessus)

Verdict ?

La boîte est vendue à 125 € (prix de lancement) ce qui est une somme conséquente par rapport à son contenu. Là où Rogue Trader proposait des figurines uniques (33 figurines !) des éléments de décors un peu plus variés pour un jeu assez similaire, force est de constater que Paria Nexus reste assez en retrait pour un prix supérieur. Certes, on sent que cette extension ouvre une nouvelle voie pour Kill Team et propose de nombreuses nouvelles unités (comme le Judiciar par exemple), que les figurines incluses dans la boîte sont fines et de qualité, il reste cependant que le tarif me semble bien trop important par rapport au contenu proposé.

A la question « est-il possible de n'acheter que le manuel », la réponse n'est pas si simple. Il faut d'abord savoir que pour le moment, le manuel n'est pas vendu seul (il faut donc le trouve d'occasion), mais en plus il ne suffit pas pour profiter de l'extension, même si on a déjà des figurines et décors dans ses placards. En effet, le plateau est presque nécessaire puisqu'il possède des repères importants (murs, zones de tir en engorgement, etc), mais les cartes d'objectifs de la boîte ne figurent pas dans le manuel ! Si vous voulez

jouer à Nexus Paria sans acheter cette extension, il faudra donc au minimum trouver le manuel, le plateau et les cartes….

Si j’ai vraiment beaucoup apprécié Rogue Trader pour les figurines, mais aussi pour son histoire et les missions proposées, je dois reconnaître que j’ai du mal à m’y retrouver avec Nexus Paria. Il y a cependant des choses à en tirer, notamment pour l’arrivée de ces nouvelles unités que propose cette extension.