

Agents Némésis

Et si vos agents devaient affronter un Dreadnought ?

Pendant longtemps, Kill Team s'est construit autour d'une idée assez simple : une poignée d'opérateurs spécialisés s'affrontent dans une escarmouche où chaque figurine compte. Némésis, un livre de règle « à part », propose quelque chose de sensiblement différent en partant d'une idée : Et si, au milieu de cette escarmouche, se trouvait un dreadnought, un Tueur-hurleur, une Exo-armure Crisis, un Ambull... ou toute autre créature suffisamment imposante pour transformer complètement la bataille ? C'est précisément ce que propose *Kill Team : Agents Némésis*, un livre de règles publié en mai 2026.

Le principe est simple : permettre aux joueurs de créer et d'intégrer dans leurs parties de puissants Agents Némésis, capables d'être aussi bien des alliés exceptionnels que des adversaires redoutables. Mais *Agents Némésis* ne sort pas de nulle part. Le supplément s'inscrit dans la continuité des évolutions récentes de Kill Team vers des parties plus narratives et asymétriques, notamment avec [terreur sur Devlan](#). Là où cette dernière proposait déjà de sortir du traditionnel affrontement entre deux Kill Teams pour introduire une menace extérieure (la Terreur Rouge) et des situations plus scénarisées, *Agents Némésis* pousse cette logique beaucoup plus loin en donnant aux joueurs les outils pour créer leurs propres « boss ».

Une rupture avec le Kill Team

traditionnel ?

Il faut nuancer : l'idée de jouer des figurines beaucoup plus puissantes que les agents classiques n'est pas totalement nouvelle dans Kill Team. En effet, l'édition 2021 avait déjà expérimenté cette possibilité dans certaines règles et certains formats narratifs. Des unités particulièrement élitistes (extension appelée Elites) pouvaient notamment faire leur apparition dans des parties où l'on sortait du cadre très strict de la composition habituelle d'une Kill Team. Les différentes saisons ont également progressivement introduit des ennemis contrôlés par le jeu, notamment avec les règles de Joint Ops, permettant de jouer en solo ou en coopération contre des NPO (*Non-Player Operatives*). Le livre de base de Kill Team 2024 avait ainsi déjà posé les bases du PvE avec des adversaires contrôlés automatiquement.

Mais Agents Némésis va beaucoup plus loin. La nouveauté n'est donc pas simplement : « On peut mettre une grosse figurine sur la table. » Mais plutôt d'avoir comme postulat de disposer désormais d'un véritable système permettant de construire cette grosse figurine et de l'intégrer au fonctionnement de Kill Team.

Exemples d'Agents Némésis jouables :







Qu'est-ce qu'un Agent Némésis ?

Un Agent Némésis est un opérateur particulièrement puissant, généralement représenté par une figurine beaucoup plus imposante qu'un opérateur classique. Le supplément fournit un générateur permettant de construire sa fiche technique (dont des exemplaires vierges sont fournis) en choisissant :

- sa taille (élément très important),
- son allégeance,
- ses caractéristiques,
- ses armes,
- ses traits et capacités spéciales.

Trois tailles existent :

Taille	PV	Armes	Rôle
Petit	35	2	Elite / gros opérateur
Moyen	50	2	Monstre ou véhicule intermédiaire
Grand	75	3	Boss / énorme menace

Ces catégories ne sont évidemment pas des classifications strictes de l'univers : elles servent surtout à déterminer le niveau de puissance et la place occupée par le Némésis dans la partie.

Le livre propose plusieurs exemples prêts à jouer, notamment :

- un Sentinel blindé ;
- une Exo-armure XV8 Crisis ;
- un Tueur-hurleur ;
- un Dreadnought Redeptor.

Mais l'intérêt du système est justement de ne pas se limiter à ces exemples. Vous pouvez prendre une figurine que vous possédez déjà et construire une fiche qui lui correspond. Seule votre imagination sera une limite. C'est là probablement l'une des meilleures idées du supplément.



AMBULL		CONTRÔLE		MVT	SVG	PV
		4	6"	4+	35	
NOM	A	T	D	RÈGLES		
 Griffes énormes	5	3+	4/5	Brutale, Inexorable, Fracassante		
Règles de Base Némésis: Défense Bonus, Imposant.						
Comportement: Bagarreur.						
Radsticots Symbiotiques: Lorsque cet AnJ est activé, il récupère autant de PV perdus que sa LPA+1. Sa LPA est déterminée par la carte d'activation d'AnJ.						
NÉMÉSIS AMBULL				TAILLE: PETIT		CARTE TECHNIQUE D'ANJ NÉMÉSIS (50)

Trois manières de jouer

L'autre grande force du supplément est qu'il ne se limite pas à un seul format.

1/ Solo

C'est probablement la forme la plus évidente : Votre Kill Team affronte un Agent Némésis contrôlé par le jeu, éventuellement accompagné d'autres NP0. Le système reprend ici les principes

déjà introduits par les règles de jeu contre l'environnement de Kill Team.

Les NPO utilisent notamment :

- des cartes d'activation ;
- des comportements prédéfinis ;
- le **Threat Principle**, qui pousse le joueur à choisir pour l'ennemi l'action qui lui est la plus défavorable.

L'objectif est important : le joueur ne doit pas simplement jouer les ennemis de manière « intelligente », mais essayer de reproduire un adversaire cohérent et suffisamment dangereux. Cela fonctionne particulièrement bien avec les Némésis parce qu'ils deviennent naturellement des **boss de scénario**.

Votre Kill Team ne cherche plus simplement à prendre trois objectifs et à éliminer quelques figurines. Elle doit parfois : survivre assez longtemps pour atteindre le monstre ou trouver comment lui infliger des dégâts, etc.

2/ Coopératif

Le système fonctionne également à plusieurs contre l'environnement : Deux joueurs peuvent ainsi partager une Kill Team ou utiliser plusieurs équipes pour affronter les NPO. Le principe est particulièrement intéressant parce que les joueurs ne se battent plus entre eux. Ils doivent coopérer : Un joueur peut ainsi prendre le rôle du spécialiste capable de neutraliser une menace pendant que l'autre tente d'accomplir l'objectif.

3/ Duel – PvP

C'est probablement la variante la plus originale. Némésis permet également de jouer des affrontements entre joueurs dans lesquels les deux camps disposent de leur Kill Teams et Agents



De l'intérêt de Némésis ?

Agents Némésis n'est pas probablement pas un supplément à sortir pour préparer un tournoi, Et ce n'est d'ailleurs pas vraiment son objectif. Pour le jeu compétitif, on recherche généralement une structure parfaitement maîtrisée, reproductible et aussi équilibrée que possible. Némésis fait presque l'inverse en encourageant les joueurs à créer des situations particulières, à utiliser une figurine parce qu'elle raconte quelque chose et qu'elle est ultra

personnalisée, à imaginer qu'un Dreadnought oublié vient de se réveiller au mauvais moment, etc.

C'est du Kill Team beaucoup plus narratif. qui donne enfin une vraie place à toutes ces figurines impressionnantes que l'on possède parfois sans véritable possibilité de les jouer dans une escarmouche.

Il faut néanmoins garder à l'esprit que le système n'est pas conçu pour produire une parfaite symétrie compétitive : Les premiers retours de joueurs vont justement dans ce sens : le potentiel est jugé très amusant et particulièrement adapté aux parties narratives, mais l'équilibrage doit être davantage considéré comme un cadre de jeu que comme une garantie mathématique. La puissance considérable d'un Némésis peut créer des écarts importants selon la Kill Team utilisée, sa composition et la taille du Némésis choisi. Les joueurs discutent notamment du différentiel créé lorsqu'une petite équipe élite remplace un seul opérateur par un Némésis, alors qu'une équipe populeuse peut devoir sacrifier plusieurs figurines.