

L'Apocalypse de Pentecôte 2026

Version 1.0

Introduction

Ce document présente les règles et principes qui s'appliqueront lors de l'Apocalypse organisée pour le week-end de la Pentecôte. Pour profiter pleinement de cet événement, les cinq tours de jeu seront répartis sur trois jours, les 23, 24 et 25 mai 2026, afin de garantir suffisamment de temps de jeu et de convivialité pour tous les participants.

Introduction.....	1
Horaires.....	2
Infos utile	4
Nomenclature.....	4
Points d'armées, liste d'armées	5
Factions et Camp.....	5
Warhammer Legends	6
Règles d'armée, détachements et optimisations	6
Points de commandement	6
Stratagèmes Apocalyptiques	7

Conflit sur Hondelange Prime

Hondelange Prime, une ancienne colonie impériale nichée aux confins de la galaxie, était autrefois un monde prospère, couvert de vastes forêts et de chaînes de montagnes scintillantes. Cependant, ses richesses minérales attiraient depuis des siècles des regards avides, et son importance stratégique en faisait un nœud incontournable pour quiconque cherchait à dominer le secteur. Aujourd'hui, cette planète est devenue un champ de bataille où les forces de l'Ordre et de la Destruction s'affrontent pour l'avenir de la galaxie.

Horaires

Jour 1 (Samedi)

Matin : Installation et Déploiement

- **09h00 – 10h00 :**
 - Accueil, sortie des figurines.
- **10h00 – 10h30 :**
 - **Briefing** : présentation du scénario, des objectifs, élection des maîtres de guerre et du déploiement.
- **10h30 – 11h30 : Déploiement**
 - 1h au total (30 min par camp).
- **11h30 – 13h00 : Pause déjeuner (1h30)**

Après-midi : Round 1 (4h total)

- **13h00 – 15h00 : Round 1 – Tour 1**
 - 2h de jeu.
 - De **14h55 à 15h00** → on arrête les actions et on **note les points** (5 min inclus dans les 2h).
 - **15h00 – 17h00 : Round 1 – Tour 2**
 - 2h de jeu.
 - De **16h55 à 17h00** → marquage des points.
-

Jour 2 (Dimanche)

Matin : Round 2 (4h total)

- **09h00 – 09h15 :**
 - Accueil **raccourci**, café.
 - Rappel des scores / objectifs du Round 1 si besoin.
- **09h15 – 11h15 : Round 2 – Tour 1**
 - 2h de jeu.
 - De **11h10 à 11h15** → marquage des points (5 min).
- **11h15 – 13h15 : Round 2 – Tour 2**
 - 2h de jeu.
 - De **13h10 à 13h15** → marquage des points.

- **13h15 – 14h45 : Pause déjeuner (1h30)**

Après-midi : Round 3 (4h total)

- **14h45 – 16h45 : Round 3 – Tour 1**
 - 2h de jeu.
 - De **16h40 à 16h45** → marquage des points.
 - **16h45 – 18h45 : Round 3 – Tour 2**
 - 2h de jeu.
 - De **18h40 à 18h45** → marquage des points.
-

Jour 3 (Lundi – Pentecôte)

Matin : Round 4 (3h total)

- **09h00 – 09h30 :**
 - Accueil, café, point rapide sur les scores avant le Round 4.
- **09h30 – 11h00 : Round 4 – Tour 1**
 - 1h30 de jeu.
 - De **10h55 à 11h00** → marquage des points.
- **11h00 – 12h30 : Round 4 – Tour 2**
 - 1h30 de jeu.
 - De **12h25 à 12h30** → marquage des points.
- **12h30 – 14h00 : Pause déjeuner (1h30)**

Après-midi : Round 5 (3h total)

- **14h00 – 15h30 : Round 5 – Tour 1**
 - 1h30 de jeu.
 - De **15h25 à 15h30** → marquage.
- **15h30 – 17h00 : Round 5 – Tour 2**
 - 1h30 de jeu.
 - De **16h55 à 17h00** → marquage.

Conclusion & Rangement

- **17h00 – 18h00 : Conclusion & rangement**
 - Comptage final, annonce du vainqueur, photos, anecdotes épiques.
 - Rangement

Infos utile

Lieu : L'Apocalypse de la Pentecôte se tiendra au 67 rue de la Chapelle, 6780 Hondelange (Belgique). La partie se déroulera dans le garage.

Frais d'inscription : Aucun frais n'est demandé.

Repas : Le repas de midi est offert chaque jour (samedi, dimanche, lundi). Pensez toutefois à apporter de quoi grignoter ou boire en dehors de ce créneau (petit-déjeuner, en-cas, etc.).

Contact : Organisateur – +32 479 392205.

Communication : Un groupe WhatsApp sera créé pour les participants afin de faciliter les échanges avant et pendant l'événement.

Stationnement : Il y a suffisamment de place devant la maison. Merci de ne pas bloquer les voisins ni l'allée du garage.

Respect des lieux : Le garage doit rester propre, des poubelles sont à disposition pour les détritrus.

Questions : Pour toute information ou précision supplémentaire, n'hésitez pas à appeler ou envoyer un message.

Nomenclature

Camp

Un camp regroupe l'ensemble des armées, qu'il s'agisse d'un groupe de défenseurs ou d'attaquants. Dans cet événement, on distingue deux grands camps : Destruction et Ordre.

Destruction

Ce camp est considéré comme celui des « méchants » (du point de vue de l'organisateur). Il rassemble plusieurs factions connues pour leur soif de chaos, de ruine ou leur nature destructrice.

Ordre

Ce camp est vu comme celui des « gentils » (toujours selon l'organisateur). Il regroupe des factions reconnues pour leur volonté d'expansion et de préservation.

Faction principale et secondaire

Chaque joueur doit désigner une faction principale représentant **plus de 51 %** de son armée sur la table ; c'est elle qui inclut son seigneur de guerre. Il est possible d'ajouter une ou plusieurs factions secondaires.

Maître de Guerre

Au sein de chaque camp, les joueurs élisent un Maître de Guerre parmi leurs seigneurs de guerre. Cette figure d'autorité aura le dernier mot dans toutes les décisions stratégiques et veillera également au bon déroulement des phases de jeu pendant chaque tour.

Points d'armées, liste d'armées

Chaque camp dispose de **40 000 points***** au total, que les joueurs de ce camp se répartissent à leur convenance.

Chaque joueur doit choisir une **faction principale** représentant au minimum **51 %** de sa liste et incluant son seigneur de guerre. Il peut ensuite y ajouter une ou plusieurs **factions secondaires**.

Pour faciliter l'identification de chaque force, il est fortement recommandé qu'une **même faction principale** ne peut pas être partagée par deux joueurs d'un même camp.

Aucune unité « Epic Hero » ne peut apparaître sur deux listes.

Chaque faction principale a obligatoirement un seigneur de guerre. Si, dans un camp, il y a moins de joueurs que dans l'autre (par exemple, un 2 v/s 1), le camp en sous-effectif peut désigner une **faction principale** parmi ses factions secondaires de l'un de ses joueurs.

Enfin, aucune vérification stricte des listes n'est prévue : chacun est responsable de la transparence et de l'équilibre de sa liste, dans l'esprit d'une partie **conviviale et non compétitive**.

Factions et Camp

Ordre	Destruction
Adepta Sororitas	Chaos Knights
Adeptus Astartes**	Cultes Genestealers
Adeptus Astartes, Black Templars	Death Guard
Adeptus Astartes, Blood Angels	Drukhari
Adeptus Astartes, Dark Angels	Emperor's Children
Adeptus Astartes, Deathwatch	Hereticus Astartes
Adeptus Astartes, Imperial Fists	Legiones Daemonica
Adeptus Astartes, Iron Hands	Nécrons
Adeptus Astartes, Raven Guard	Orks
Adeptus Astartes, Salamanders	Thousand Sons
Adeptus Astartes, Space Wolves	Titanicus Traitors
Adeptus Astartes, Ultramarines	Tyranides
Adeptus Astartes, Whites Scars	World Eaters
Adeptus Custodes	Hérétique (Adeptus Mechanicus hérétique)*
Adeptus Mechanicus	Forces renégates (Astra Militarum hérétique)*
Adeptus Titanicus	Xanthites (Agents of imperium hérétique)*
Aeldari	
Agents of Imperium	
Astra Militarum	
Grey Knights	
Imperial Knights	
Leagues of Votann	
Tau Empire	

* Faction loyaliste pouvant être jouée comme hérétique, aucune obligation de représentation chaotique, juste s'assurer de ne pas avoir la même faction dans le camp adverse (excepté Agents of imperium)

** Tous chapitres représentés par un même schéma de couleur.

*** Sujet à modification selon les besoins et envies des joueurs.

Warhammer Legends

Toutes les unités issues de **Warhammer Legends** sont autorisées, de même que celles provenant d'**Imperial Armour**. En d'autres termes, **toutes vos figurines Warhammer 40 000** peuvent être jouées librement.

Pour référence, vous trouverez les unités Legends dans les documents Factions anglaises :

Règles d'armée, détachements et optimisations

Seules les **règles d'armée** de la faction s'appliquent.

Par ailleurs, il n'existe **aucun détachement** dans ce format, ce qui implique **l'absence de règles associées, de stratagèmes et d'optimisations** liées aux détachements.

Points de commandement

Chaque **faction principale** génère ses Points de Commandement (PC) au début de chaque tour selon les modalités indiquées dans les règles de base.

Chaque seigneur de guerre peut dépenser les PC de sa faction pour utiliser les stratagèmes tirés du livre de règles de base. Le **Maître de Guerre**, quant à lui, peut puiser dans les PC de **toutes les factions** de son camp pour déclencher les **stratagèmes apocalyptiques** décrits dans ce document.

Stratagèmes Apocalyptiques



OPÉRATION SECRÈTE

APO - STRATAGÈME RUSE TACTIQUE

WHEN: Au début de votre phase de Commandement.

TARGET: Cette unité de votre armée.

EFFECT: Retirez l'unité du champ de bataille. Vous pouvez alors prendre connaissance du Stratagème secret.

RESTRICTIONS: Vous ne pouvez utiliser ce stratagème qu'une seule fois par bataille.

0 CP



AUTODESTRUCTION

APO - STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

WHEN: À n'importe quelle phase

TARGET: Cette figurine TITANESQUE de votre armée, dotée de la capacité Destruction Néfaste, vient d'être détruite. Vous pouvez néanmoins utiliser ce Stratagème sur elle, même si elle est déjà détruite.

EFFECT: Ne lancez pas de D6 pour déterminer si la capacité Destruction Néfaste de votre figurine inflige des blessures mortelles : elles sont automatiquement infligées.

1 CP



APPEL DE RENFORTS

CORE - STRATAGÈME RUSE TACTIQUE

WHEN: À la fin de votre phase de Mouvement.

TARGET: Une unité non TITANESQUE et non HÉROS ÉPIQUE de votre armée qui a été entièrement détruite.

EFFECT: L'unité peut entrer en jeu comme si elle arrivait des réserves.

RESTRICTIONS: Une unité ne peut pas être ciblée deux fois par ce Stratagème.

2 CP



BROKEN ARROW

APO - STRATAGÈME RUSE TACTIQUE


WHEN: À la fin de votre phase de Mouvement.

TARGET: Une unité TITANESQUE et non HÉROS ÉPIQUE de votre armée qui a été entièrement détruite.

EFFECT: L'unité peut entrer en jeu comme si elle arrivait des réserves.

RESTRICTIONS: Une unité ne peut pas être ciblée deux fois par ce Stratagème.

3 CP

**PIÉTINEMENT**


APO - STRATAGÈME RUSE TACTIQUE

4 CP

WHEN: À votre phase de Mouvement.

TARGET: Cette unité TITANESQUE de votre armée.

EFFECT: Cette unité peut ignorer les autres unités non TITANESQUES ainsi que les terrains mesurant moins de 4" de hauteur lorsqu'elle se déplace. Pour chaque unité traversée, lancez un D6 pour chaque figurine de cette unité: chaque résultat de 4+ inflige une blessure mortelle. Les unités ayant subi des dégâts doivent immédiatement effectuer un test d'Ébranlement.

**BOMBARDEMENT ORBITAL**

APO - STRATAGÈME RUSE TACTIQUE

5 CP

WHEN: Au début de votre phase de Tir.

TARGET: Une unité ennemie ne possédant pas le mot-clé Agent Solitaire.

EFFECT: Cette unité ennemie subit 2D6 blessures mortelles. De plus, toutes les unités situées à 6" de cette unité subissent 1D6 blessures mortelles, et celles situées à 12" subissent 1D3 blessures mortelles.

Les deux stratagèmes secrets, celui de l'attaquant et celui du défenseur, sont conçus pour apporter des rebondissements majeurs à la partie. Ces stratagèmes seront révélés par le Maître de Guerre au moment opportun de leur utilisation, garantissant une surprise stratégique.