

Règlement InterRégions 2026

Warhammer: The Old World

PARTIE I

Généralités et programme

1 • Lieu et Dates

LIEU

Maison des Lacs

Centre Sportif de l'Aube —
Côtés Lacs
10140 Mesnil-Saint-Père · Lac
d'Orient

DATES

7 & 8 novembre 2026

Samedi & Dimanche

RENDEZ-VOUS

8h

le samedi 7 novembre

2 • Logistique et repas

Les petits-déjeuners du samedi et du dimanche, les déjeuners du samedi midi et du dimanche midi, ainsi que des bouteilles d'eau et du café à volonté, sont compris dans le PAF.

3 • Horaires

SAMEDI

8h — 22h30

DIMANCHE

8h — 19h

PAUSE REPAS

12h — 12h45

les deux jours

La salle sera ouverte de 8h à 22h30 le Samedi et de 8h à 19h le Dimanche. Vous serez libre de jouer autant de partie que vous le souhaitez dans ces tranches horaires.

Concernant les repas et afin de respecter un roulement à la cafétéria, il vous sera demandé de mettre pause à vos parties afin de prendre votre repas de 12h à 12h45 les deux jours.

4 • Règles Officielles et FAQ

Nous ne sommes pas là pour révolutionner TOW. On jouera au plus près du Livre de Règle. En cas de doutes sur l'interprétation d'une règle, n'hésitez pas à faire remonter vos questions le plus tôt possible à l'Équipe d'Arbitrage présidée par **JB MONDOLONI**.

À RETENIR

Seront pris en compte tous les Livres de Règles, Journaux Arcaniques, FAQ et MàJ disponibles au **09-10-2026**. La seule exception est la potentielle sortie d'une FAQ d'équilibrage d'un nouveau Journal Arcanique sorti avant le 09-10-2026 mais dont la FAQ d'équilibrage sortirait entre le 09-10-2026 et le 16-10-2026.

Les règles de magie issues du dernier Arcane Journal "*The March of Chaos*" (Channeling dice ; Magic Ploys ; Sorcerous Ruses ; Disastrous Miscast) pourront être utilisées si les deux joueurs se mettent d'accord pour les appliquer.

5 • Comportement

Le jeu libre ne voulant pas dire zone de non-droit, l'organisation se réserve le droit de pénaliser les comportements problématiques tels que la triche, la prolifération d'insultes ou de menaces ou tout autre comportement considéré comme inadéquat par l'organisation.

PREMIER AVERTISSEMENT

Les joueurs faisant montre de ce genre de comportement recevront un **avertissement**.

SECOND AVERTISSEMENT

Expulsion immédiate de l'événement, sans remboursement possible.

Inscription & PAF

1 · PAF

PAR JOUEUR

65 €

DATE LIMITE DE PAIEMENT

10 octobre 2026

2 · Inscription

L'inscription des joueurs se fait sur le site de l'inter-Régions : inter-tow.netlify.app

La date limite de paiement pour l'inscription est fixée au **10 Octobre 2026**. Après cela, les inscriptions ne pourront plus être prises en compte.

À NOTER

Seul le paiement rend votre inscription valide.

Conception de vos listes

1 • Format des armées

Chaque joueur devra composer à minima **deux listes de mobilisation de 2000 points** chacune (que vous jugez de force différentes).

Libre à vous de choisir avec votre adversaire quelle armée vous utiliserez à chaque partie.

Ces armées devront appliquer les restrictions **“Forces combinées”** et **“Grandes Mêlée”** du Guide du Jeu Égal (*Matched Play Guide*).

NOTE

Il n'est pas nécessaire d'envoyer vos listes de mobilisations en amont de l'événement mais il est impératif d'en emmener une version papier pour vos adversaires le jour J.

2 • Le matériel

Il est attendu que chaque Joueur fournisse ses propres figurines, plateaux de mouvements, dés, mètres ou réglettes, Livre d'armées (papier ou PDF).

Les participants souhaitant jouer des objectifs issus du Guide du Jeu Égal devront également amener leur *Train de Bagage* ainsi que leurs jetons d'Objectifs Secondaire.

Peinture et WYSIWYG

1 • Peinture

Toutes les figurines, les Trains de Bagage et token d'Objectifs Secondaire devront être **entièrement peints**.

Les figurines et autres éléments non peints ne seront pas joués.

Les socles de la taille de Warhammer Battle sont acceptés mais l'ensemble des socles doivent être peints et texturés.

2 • WYSIWYG

Toute Unité devra présenter un WYSIWYG strict d'au moins **80 %**, en dehors de son État-Major. Jusqu'à 20 % de l'Unité pourra donc être comblé par des Figurines non-WYSIWYG tant que la Race, le Type et la Taille de Socles initiaux de l'Unité sont respectés.

En cas d'Unit Filler, celui-ci compte dans les 20 % non-WYSIWYG autorisés pour l'Unité. Les Figurines remplacées par l'Unit Filler devront être à disposition, en cas de refus de l'Unit Filler par l'Arbitre ou l'adversaire.

Les Unités *Motley Crew* ne sont pas concernées par les restrictions ci-dessus, et devront présenter un WYSIWYG de **100 %** pour plus de clarté.

État-Major

L'État-Major doit être reconnaissable.

- Le **Porte-Étendard** doit porter un Étendard ou toute autre bannière ou symbole de ralliement approprié.
- Le **Musicien** doit arborer un Instrument de Musique (exception faite des Beugleurs Ogres, si jamais il y en a...).
- Le **Champion** doit être reconnaissable au milieu du reste de l'Unité. Conformément aux Règles du Livre de Règles, cela peut être par le port d'une arme distincte.

Gestion et déroulé des parties

1 • Appariements

Les parties auront lieu en fonction des personnes disponibles au même moment, et souhaitant alors jouer. L'organisation favorisera les parties entre joueurs n'ayant pas la possibilité de jouer entre eux d'ordinaire.

Par ailleurs, les joueurs sont encouragés à prendre des pauses entre les parties pour aller regarder les autres tables s'ils le souhaitent.

2 • Durée des parties

Aucune limite de temps n'est imposée pour vos parties. L'orga arrêtera uniquement les parties avant la fermeture le samedi et dimanche soir.

3 • Scénarios

Aucun scénario n'est imposé pour vos parties. Vous et votre adversaire êtes libres de vous accorder sur un scénario en amont si vous le souhaitez.

4 • Gestion des décors

Les joueurs se mettront d'accord en amont sur la manière de placer les décors sur la table (règles de base ; Guide du Jeu Égal ; Table Narrative...). Les joueurs pourront piocher leurs décors dans un pool commun à l'ensemble des tables jeu libre.
