

## CONSIGNES DE L'ÉVÉNEMENT — VOTRE AVENTURE COMMENCE !

### CHÈRES ORGANISATRICES, CHERS ORGANISATEURS, BONJOUR !

Merci pour votre participation à notre premier événement D&D de l'année : Votre aventure commence ! Cet événement entre dans le cadre du programme « All Adventurers Welcome » (Tous les aventuriers sont les bienvenus), dans toutes les bonnes boutiques en 2023. Les consignes qui suivent vous guideront pour encadrer les nouveaux joueurs de D&D, mais aussi les plus anciens, au gré de parties grisantes basées sur le contenu de ce kit d'introduction à la nouvelle *Boîte d'initiation de D&D : Les dragons de l'île aux Tempêtes*. Bâissez dès maintenant une communauté fidèle de D&D !

### CONTENU DU KIT

Le kit *Votre aventure commence !* contient les documents suivants :

- Consignes pour les organisateurs (le présent document)
- Deux (2) fiches de rencontre de démo D&D
- Deux (2) fiches de référence rapide des règles
- Deux (2) lots de personnages comprenant chacun cinq (5) personnages prêts à jouer
- Une affiche All Adventurers Welcome recto verso

### DESCRIPTION DE L'ÉVÉNEMENT

Deux activités sont associées à *Votre aventure commence !*

1. Accueillir les nouveaux joueurs et les anciens dans le cadre d'une courte démo de D&D intitulée « Cap sur l'île aux Tempêtes. » Cette démo ouvre directement sur l'aventure de la nouvelle *Boîte d'initiation de D&D !*
2. Galvaniser votre groupe de joueurs avec « Prisonnier 13 », une aventure figurant dans *Les Clefs du Verrou d'or*, un recueil d'aventures truffé de cambriolages en tout genre ! (uniquement disponible en anglais à ce jour)

### PRÉPARATION DE L'ÉVÉNEMENT, ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. Ouvrez votre kit et vérifiez que vous disposez de tout ce dont vous avez besoin. Que faire si tel n'est pas le cas ? Contactez l'équipe d'assistance aux magasins si votre kit n'est pas complet.
2. Assurez-vous d'avoir des maîtres du donjon disponibles les jours et heures retenus pour l'événement (du 7 au 9 avril). Si vous cherchez des maîtres du donjon, vous trouverez plus loin quelques conseils.
3. Planifiez vos parties de D&D sur Eventlink. Vous pouvez intituler vos séances de démo « D&D Apprentissage du jeu » ou « Démo D&D ». Si vous comptez proposer « Prisonnier 13 », reprenez ce nom pour les séances correspondantes. Vous pouvez planifier une séance ouverte par jour en spécifiant les heures qui vous conviennent. Vous n'avez pas besoin d'indiquer individuellement tous les « créneaux horaires » de jeu d'une journée.
4. Procurez les documents de démo à vos maîtres du donjon au moins une semaine à l'avance de la date de l'événement. « Prisonnier 13 » est disponible gratuitement pour tous les titulaires d'un compte D&D Beyond ([dndbeyond.com](https://dndbeyond.com)) ; ils pourront s'y procurer l'aventure.
5. Le kit permet d'accueillir deux tables de démo concurrentes de 5 joueurs chacune (au maximum). Si vous pensez pouvoir recevoir plus de monde à la fois, vous pouvez télécharger d'autres PDF sur la page de ressources du site de WPN.

### DE QUOI LES JOUEURS ONT-ILS BESOIN ?

*Mettez les joueurs et joueuses à l'aise, aussi bien les nouveaux que les anciens : ils n'ont qu'une chose à apporter, eux-mêmes, et qu'une chose à faire, se parer pour l'aventure !*

N'hésitez pas à vous doter de dés d'avance pour les participants, ainsi que de feutres effaçables (pour les fiches de personnage). Le kit est censé vous fournir tout le reste. Les personnages prêts à jouer sont faits pour pouvoir entrer dans le vif du sujet, tandis que la fiche de référence rapide facilitera l'assimilation des règles.

Si vous faites jouer « Prisonnier 13 » à des joueurs d'expérience, demandez-leur d'apporter chacun un personnage de niveau 4 ou faites en sorte que l'événement leur permette de créer un tel personnage en passant par D&D Beyond.

## TROUVER DES MAÎTRES DU DONJON

La phase cruciale de l'organisation de Votre aventure commence ! consiste à trouver des maîtres du donjon (MD) pour mener vos séances de jeu. Voici quelques astuces de recrutement :

- Parmi vos clients réguliers, vous devriez approcher celles et ceux qui achètent des suppléments pour MD (des aventures, notamment).
- Lancez des appels sur les réseaux sociaux appropriés.
- Passez par le Discord officiel de D&D ([discord.gg/dnd](https://discord.gg/dnd)) et laissez vos coordonnées sur la chaîne looking-for-dm.
- Demandez aux bibliothèques, librairies et établissements scolaires locaux s'ils ont connaissance de MD prêts à mener des parties en boutique.

## RAPPORT D'ÉVÉNEMENT

Assurez-vous que tous vos participants (y compris les MD) disposent d'un compte Wizards et sont inscrits à l'événement. Saisissez toutes vos tables de jeu de l'événement. Vous n'avez pas besoin de saisir chaque table séparément. Tout ceci permettra à Wizards de fournir un soutien D&D optimisé pour votre magasin !

## SUIVI DES PARTIES

Une fois l'événement terminé, conviez les participants à de futures séances de D&D. Vous pouvez planifier des parties régulières sur Eventlink, en optant pour Learn to Play avec la *Boîte d'initiation de D&D : Les dragons de l'île aux Tempêtes*, *La Ligue des aventuriers*, et d'autres formats qui permettront à vos joueurs de mieux cerner ce que propose votre boutique depuis l'outil Recherche de magasin et d'événement.

## VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Vous trouverez tous ces documents sous format numérique, plus du contenu de la Ligue des aventuriers D&D, en vous rendant à la section Éléments publicitaires de l'onglet Ressources sur [wpn.wizards.com/fr](https://wpn.wizards.com/fr)