



21348

1



Avventura esclusiva DUNGEONS & DRAGONS®

Nel 1974, con il lancio di un dado, un nuovo gioco di ruolo rivoluzionario aprì le porte a un avvincente mondo fantasy, completamente diverso da qualsiasi altro gioco mai realizzato prima. Il richiamo di infinite avventure invitava i giocatori a esplorare la propria immaginazione, creare le proprie storie, giochi, personaggi e regole nel mondo reale e formare alleanze e amicizie con nuove specie mentre combattevano mostri in strani regni nel mondo del gioco. **DUNGEONS & DRAGONS®** incoraggiava i giocatori di tutte le età ad abbracciare l'avventuriero, il guerriero o la creatura immaginaria dentro di loro. Applicando questo spirito di creatività e collaborazione, Wizards of the Coast è riuscita a sviluppare un'avventura davvero emozionante, che ora abbiamo deciso di ricreare con questo modello LEGO® Ideas.



Prima di iniziare a giocare, scansiona il codice QR per scaricare la tua copia dell'avventura esclusiva dal nostro sito web.



50 anni di DUNGEONS & DRAGONS®

Sono passati ormai 50 anni e il gioco riscuote ancora tanto successo. Questi regni intricati e dettagliati sono cresciuti fino a includere milioni di giocatori in comunità di fedeli appassionati in tutto il mondo.



Un omaggio ai giocatori, da parte dei giocatori

“Nell’autunno del 2022, abbiamo lanciato una sfida su ideas.LEGO.com e abbiamo invitato i fan a ricreare le loro storie, mostri, personaggi, eroi o luoghi di D&D® preferiti, utilizzando mattoncini, elementi e accessori LEGO®. Al termine di una votazione – piuttosto accanita – da parte dei fan, questo modello è stato selezionato come vincitore per rappresentare il tributo dei fan ai 50 anni di **DUNGEONS & DRAGONS®**. In collaborazione con lo sviluppatore di giochi Wizards of the Coast, siamo orgogliosi di condividere con voi un modulo di avventura su misura, appositamente adattato per questo set LEGO **DUNGEONS & DRAGONS!** Disponibile su LEGO.com attraverso il programma LEGO Insiders,

DUNGEONS & DRAGONS: Il racconto del Drago Rosso accompagna i giocatori in un viaggio epico pieno di mostri, magia e allegria, fondendo la creatività di entrambi i mondi per offrire un’esperienza LEGO **DUNGEONS & DRAGONS** davvero unica. Ci auguriamo che apprezzerete lo storytelling creativo mentre costruite e giocate con questa avventura esclusiva. Lasciatevi ispirare e mostrate la vostra passione per le costruzioni LEGO e D&D e create le vostre avventure con il set e i suoi personaggi”.

Monica Pedersen, Marketing Director, LEGO® Ideas

Incontriamo il designer del modello

Lucas Bolt (nome LEGO® Ideas BoltBuilds) vive ad Amsterdam, Paesi Bassi, ed è – che sorpresa! – un appassionato di giochi. Ha studiato game development e ora crea ambienti 3D per videogiochi.

“Questa sfida ha messo a dura prova il mio amore per le costruzioni LEGO, il fantasy classico, l’architettura dei castelli e i giochi. La storia è basata sugli aspetti tipici di un’avventura di **DUNGEONS & DRAGONS**®: un dungeon pieno di sfide e bottini, un drago ruggente che lo difende e una taverna dove queste storie vengono raccontate dagli avventurieri che l’hanno vissuta. È anche un layout per sfide che potrebbero svolgersi in molteplici modi, con alcune delle mie creature preferite del Manuale dei Mostri D&D®. Il drago nella proposta originale è stato realizzato come omaggio al classico drago LEGOLAND® e al tema LEGO Castle Dragon Knights del 1993. Vedere come i designer di LEGO Ideas hanno contribuito allo sviluppo dell’idea è stato estremamente gratificante e dimostra quanto lavoro sia realmente necessario per sviluppare un set. Dare un’occhiata all’interno della ‘cucina’ LEGO è stata una meravigliosa opportunità di cui sono molto grato, e tutto questo è successo grazie ai fan che hanno aiutato questo set a diventare realtà. Grazie a tutti e che le vostre avventure vadano a buon fine!”



Lucas il suo modello originale



Incontriamo il vincitore del design della copertina delle Istruzioni per la costruzione

Yu Chun-Te (nome LEGO® Ideas chainsaw yu 電鋸鋸鋸鋸), originario di Taiwan, è un direttore creativo presso un'agenzia pubblicitaria e un illustratore di talento. La sua bellissima grafica è stata utilizzata per la copertina di questo opuscolo dopo aver vinto il relativo concorso.

“Apprezzo moltissimo il processo creativo, il brainstorming e la sperimentazione di varie possibilità. Tengo spesso d'occhio i concorsi sulla piattaforma LEGO Ideas, dove le sorprendenti creazioni mi affascinano davvero. Ho dedicato molto tempo alla ricerca della grafica D&D® per il mio tema e alla fine ho deciso di adottare una forma simile a un rilievo. Data la natura di questo stile, ho cercato di trovare il necessario equilibrio tra un realismo eccessivo e un aspetto pulito e conciso. Ho anche dovuto creare un'impressione generale di antichità e texture anticata, che non era il mio punto forte. Inoltre, ricreare il noto personaggio antagonista è stato difficile in quanto bisognava rimanere fedeli al design originale. Spero che i fan apprezzeranno il risultato così come il modello!”



Yu Chun-Te con la sua copertina originale



Raduna il tuo gruppo e parti all'avventura

È tardi quando arrivi alla taverna semivuota. Il calore del caminetto lenisce le ossa doloranti. Un gruppo di tuoi compagni di viaggio è già seduto al tavolo nell'angolo. Sei la persona che tutti stavano aspettando. Ci siamo: la tua avventura sta per iniziare.

Per capire perché **DUNGEONS & DRAGONS**® sia diventato un vero fenomeno globale, dobbiamo cominciare dall'inizio. Giocare insieme in famiglia, o con un gruppo di amici, o nei tornei, fa parte di ogni cultura, ormai da migliaia di anni. Anche adesso, con milioni di giochi digitali disponibili, una divertente serata di gioco è ancora un'occasione gradita per immergerci in un'attività ludica e connetterci gli uni con gli altri. Ma quando gli sviluppatori di giochi Gary Gygax e David Arneson pubblicarono la loro prima versione di **DUNGEONS & DRAGONS** nel 1974, stavano entrando in un territorio inesplorato nella categoria dei giochi da tavolo.





Tira il dado e prendi l'iniziativa

Il sistema originale di D&D® si ispirava all'epicità della letteratura fantasy e alle miniature dettagliate dei wargame da tavolo. Queste passioni furono combinate per creare un rivoluzionario "gioco di ruolo da tavolo" in cui i giocatori si immaginavano come avventurieri alla ricerca di terre fantastiche. Quando i loro personaggi affrontavano sfide, come mostri e segrete, consultavano le regole e lanciavano i dadi per determinare il risultato

delle loro azioni. I dadi aggiungevano una certa imprevedibilità alla storia e quindi non esistono due giochi D&D uguali. In ogni sua iterazione nei suoi cinquant'anni di storia, D&D ha sempre continuato a promuovere spirito di collaborazione e creatività: non ci sono vincitori o vinti, solo giocatori che raccontano insieme una storia epica. Le possibilità rimangono infinite.

Incontriamo i mostri

Alcuni degli abitanti più iconici dei mondi di **DUNGEONS & DRAGONS®** sono i mostri. Dal minuscolo al magnifico, ci vogliono abilità, astuzia e collaborazione per batterli. Incontriamo alcuni dei mostri protagonisti dell'avventura **LEGO® Ideas D&D®** e speriamo che vi ispireranno a espandere la vostra collezione!





Scheletro

Un punto fermo in ogni campagna di D&D, lo scheletro può, a prima vista, sembrare abbastanza semplice, con la sua capacità di pensiero indipendente e abilità di battaglia limitate, ma con un Dungeon Master creativo, non c'è limite al divertimento che puoi avere con queste creature ossute.



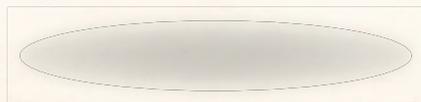
Cubo gelatinoso

Onnipresenti nei corridoi o intenti a bloccare la fuga dai dungeon, questi esseri lenti, privi di intelligenza, simili ad amebe, sono completamente trasparenti e difficili da individuare. Un riflesso della luce sulla loro superficie può rivelarne tuttavia la posizione. Possono assorbire e dissolvere la maggior parte della materia organica che incontrano sulla loro strada.



Orsogufu

Fedele al suo nome sia in termini di aspetto che di comportamento, l'orsogufu è uno dei predatori più temuti nelle zone selvagge. Con sensi acuti e artigli aguzzi e un forte senso dell'olfatto, questa creatura innaturale è un combattente volubile a cui piace cacciare la preda per divertimento.



Occhio tiranno

Ti senti osservato? Temuta dagli avventurieri per la sua imprevedibilità e potenza, questa creatura sferica fluttuante emette diversi raggi magici da ciascuno dei suoi occhi per infliggere pericolosi danni ai suoi nemici. L'occhio tiranno è molto intelligente e spietato, ed è un avversario feroce che può mettere a dura prova il coraggio di un gruppo.



Belva distortente

Questa bestia tentacolare a sei zampe, simile a un felino, a volte caccia in branco, ma agisce spesso da sola, attaccando i viaggiatori solitari. Una belva distortente può piegare la luce in modo da apparire a diversi metri di distanza rispetto alla sua posizione reale, permettendole di cogliere di sorpresa i nemici. È un guardiano popolare tra i maghi e altri che usano la magia.



Mimic

Sebbene alcuni mimic siano più intelligenti di altri, sono creature resilienti e complesse. Uno dei mostri preferiti dei Dungeon Master, le forme naturali del mimic possono variare, ma somiglia spesso a uno scrigno del tesoro in legno o a una roccia; i mimic possono tuttavia assumere qualsiasi aspetto di cui abbiano bisogno e persino quello di un letto!



Drago Rosso Cinderhowl

I draghi sono potenti incantatori e più intelligenti di qualsiasi essere umano. Una presenza terrificante, questo nemico onnipotente è uno dei mostri più spaventosi che incontrerai. Un solo battito della sua ala può causare danni disastrosi, per non parlare dei suoi artigli, del suo morso e delle devastanti capacità sputafuoco. Per sconfiggere il Drago Rosso Cinderhowl, è necessario un gruppo di avventurieri altamente addestrati. In bocca al lupo!

Capitoli dei primi 50 anni

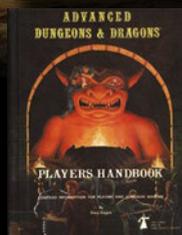
Dalla sua prima edizione fino alle pubblicazioni più moderne, il Manuale del giocatore di **DUNGEONS & DRAGONS**® contiene tutto ciò di cui i giocatori hanno bisogno per creare e affrontare campagne e avventure di gioco di ruolo avvincenti.

Dopo le regole piuttosto complesse e piene di equazioni delle prime edizioni, gli aggiornamenti successivi hanno affinato il gioco, facendo nuovi proseliti.



1974, **DUNGEONS & DRAGONS**
di Gary Gygax e Dave Arneson, TSR

Con *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, **DUNGEONS & DRAGONS**® consisteva di *Volume 1: Men & Magic*, *Volume 2: Monsters & Treasure* e *Volume 3: The Underworld & Wilderness Adventures*.



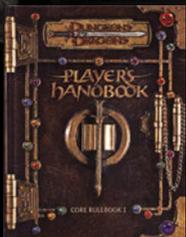
1983, **DUNGEONS & DRAGONS Set 1:**
Basic Rules

Questo iconico set di regole includeva una versione più semplice e chiara delle regole e dell'universo della storia per i nuovi giocatori. Ancora oggi, rimane un'introduzione popolare al gioco che i nuovi giocatori possono studiare per familiarizzare con la tradizione di D&D®.



1989, *Player's Handbook*®
Seconda edizione

La *Seconda edizione del Manuale del giocatore* introdusse nuove iconiche ambientazioni, tra cui *Forgotten Realms*, *Planescape*, *Dark Sun* e *Spelljammer*. Il *Monster Manual*, ovvero il *Manuale dei mostri*, fu rilanciato con il titolo di *Monstrous Compendium*.



2000, *Player's Handbook*®
Terza edizione



2008, *Player's Handbook*®
Quarta edizione



2014, *Player's Handbook*®
Quinta edizione

La prima edizione, prodotta sotto l'egida dei nuovi proprietari Wizards of the Coast, presentava maggiori dettagli sull'universo, sulla meccanica e sulle regole. L'introduzione del dado a 20 facce (sistema d20) aggiunse più profondità e possibilità narrative all'esperienza di gioco. Fu successivamente rivisto, in base al feedback dei giocatori, e rilanciato come versione 3.5. Questa versione rimane ancora molto popolare tra i fan.

La Quarta edizione introdusse significativi cambiamenti al gameplay, con nuove meccaniche di combattimento, modifiche agli incantesimi e sfide di abilità. Fu la prima edizione a offrire un abbonamento digitale e, sebbene non tutti i cambiamenti siano stati accolti favorevolmente dai fan, aprì la strada alla Quinta Edizione, estremamente popolare.

Questa edizione contribuì ad aumentare enormemente la popolarità del gioco, con meccaniche aggiornate che semplificavano il gameplay, tra cui modifiche alle abilità, agli incantesimi e alle sfide, e la funzione "vantaggio/svantaggio". Il sistema dei poteri ritornò a essere più tradizionale, con privilegi di classe acquisiti a livello di personaggio.

Incontriamo gli eroi

Scegli saggiamente il tuo personaggio e il tuo gruppo e la tua avvincente avventura potrà iniziare!



Chierico nano

Un chierico focalizza la magia divina del dio che serve. Sono potenti guaritori che possono aiutare il loro gruppo a sopravvivere a qualsiasi incontro. In battaglia, i clerici brandiscono un simbolo sacro e un'arma che brilla di luce radiosa.



Gnomo guerriero

La pratica rende perfetti quando devi combattere! Questi guerrieri si allenano con una varietà di armi e armature per diventare maestri del combattimento. Imparano a pensare con lucidità in battaglia e a spingersi oltre i limiti normali per proteggere i propri alleati.



Orco ladro

I ladri sono maestri di furtività e possono attaccare subdolamente o eludere la tua guardia senza farsi notare. Le loro menti argute e le loro dita veloci sono abili nello scassinare serrature e nel disinnescare trappole. Se un ladro ti sta osservando, non lo saprai fino a quando non è troppo tardi!



Mago elfico

I maghi studiano libri e pergamene per apprendere l'arte della magia. Copiano gli incantesimi nel loro libro degli incantesimi, la somma di tutta la loro cultura e il loro bene più prezioso. Ogni mago è specializzato in una Scuola di Magia, come illusione, negromanzia o incantesimo.

Da nicchia a fenomeno globale

A partire dagli anni '70, gli appassionati del gioco hanno cominciato a organizzare tornei ed eventi di gioco di ruolo dal vivo nelle comunità locali e globali, e romanzi, videogiochi, programmi TV e film sono stati basati sull'universo di **DUNGEONS & DRAGONS®**. Sebbene per un breve periodo negli anni '80 D&D® sia stato preso di mira dai moralisti contrari a questo tipo di gioco, la ricerca ha in seguito dimostrato che il gaming può essere un utile strumento terapeutico sia per gli adulti sia per i bambini, migliorando le competenze sociali e l'empatia, il pensiero creativo, le capacità linguistiche e di risoluzione dei problemi. Molte istituzioni scolastiche in tutto il mondo includono club D&D come attività per il doposcuola.

Espandi l'esperienza di gioco

D&D® ha ispirato la cultura pop, una miriade di libri e nuovi giochi in franchising, sia da tavolo sia digitali. Dall'inizio degli anni 2000, l'evoluzione del gioco da parte di Wizards of the Coast ha consolidato lo status di fenomeno globale di D&D. Strumenti online come D&D Beyond, podcast, streaming e social media hanno contribuito a rafforzare la popolarità del gioco con una nutrita e collaborativa comunità di creatori ed entry point accessibili per i nuovi giocatori. Che tu abbia appena scoperto questo incredibile mondo o sia già un giocatore esperto, ci auguriamo che questo set ispiri infinite nuove idee su come espandere la tua esperienza di gioco.





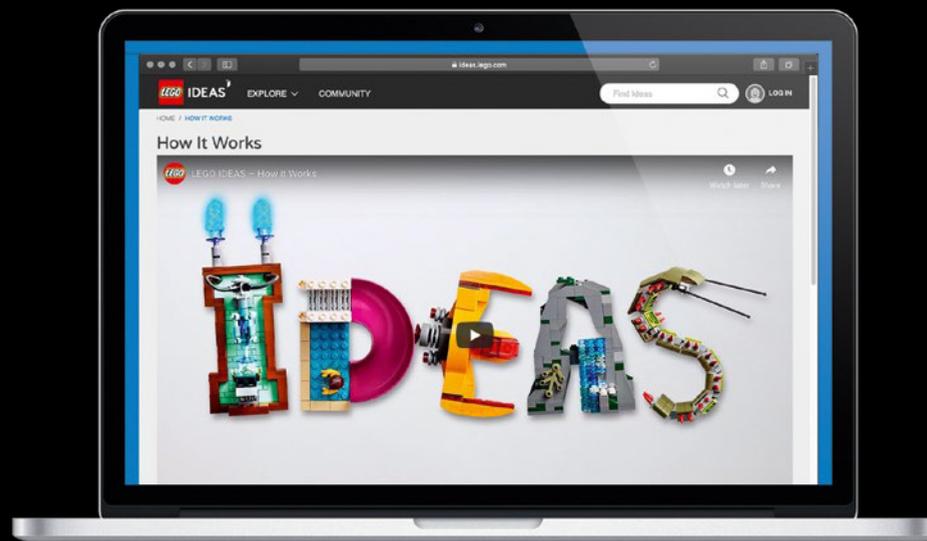
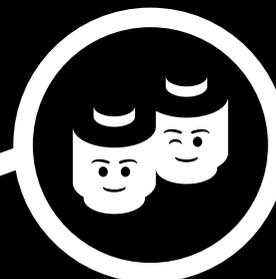
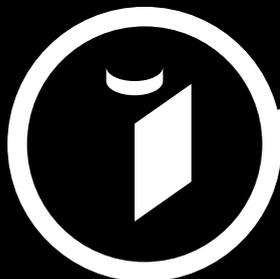
IDEAS

SHARE YOUR IDEA
TEILE DEINE IDEE
PARTAGEZ VOTRE IDÉE
CONDIVIDI LA TUA IDEA
COMPARTÉ TU IDEA
PARTILHA A TUA IDEIA
分享创意
PODZIEL SIĘ POMYSŁEM

SDÍLEJTE SVÉ NÁPADY
ZDIEĽAJTE SVOJE NÁPADY
OSZD MEG AZ ÖTLETED!
İMPARTIŞIŞE İDEEA TA
СПОДЕЛЕТЕ ИДЕИТЕ СИ
PARĂDI SAVU IDEJU
JAGA OMA IDEED
PASIDALINK SAVO IDĚJA

GATHER SUPPORT
HOL DIR UNTERSTÜTZUNG
RECUEILLES DES VOTES
CHIEDI DI ESSERE SUPPORTATO
CONSIGUE APOYOS
OBTÉM APOIO
争取支持
ZDOBĄDŹ GŁOSY

ZÍSKEJTE PODPORU
ZÍSKAJTE PODPORU
SZEREZZ TÁMOGATÁST!
CERE SPRIJIN
ПОЛУЧЕТЕ ПОДКРЕПА
IEGŪSTI ATBALSTU
KOGU TOETUST
RINK PALAIKYMĄ

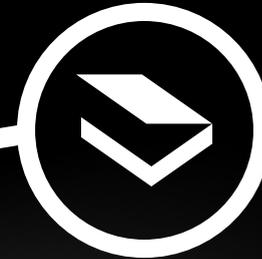
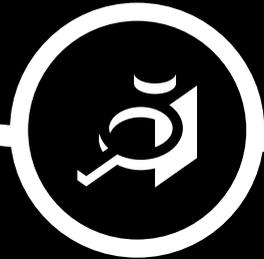


LEGO® REVIEW
LEGO® PRŮFUNG
EXAMEN PAR LEGO®
REVIEW LEGO®
REVISIÓN DE LEGO®
ΑΒΑΛΙΑÇΑO LEGO®
乐高®审核
OCENA LEGO®

OUZENÍ DESIGNÉRY LEGO®
POSÚDENÉ DIZAJNÉRMÍ LEGO®
LEGO® VÉLEMÉNYEZÉS
VERIFICARE LEGO®
ΠΡΕΓΛΕΔ ΗΑ LEGO®
LEGO® RECENZIIA
LEGO® ARVUSTUS
LEGO® APŽVALGA

NEW LEGO® PRODUCT
NEUES LEGO® PRODUKT
NOUVEAU PRODUIT LEGO®
NUOVO PRODOTTO LEGO®
NUEVO PRODUCTO LEGO®
NOVO PRODUTO LEGO®
全新乐高®产品
NOWY PRODUKT LEGO®

NOVÁ STAVEBNICE LEGO®
NOVÁ STAVEBNICA LEGO®
ÚJ LEGO® TERMÉK
PRODUS LEGO® NOU
НОВ ПРОДУКТ LEGO®
JAUNS LEGO® PRODUKTS
UUS LEGO® TOODE
NAUJAS LEGO® PRODUKTAS



ideas.LEGO.com





LEGO and the LEGO logo are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.
DUNGEONS & DRAGONS is a trademark of Wizards of the Coast LLC and is used with permission. ©2024 Wizards of the Coast.