



21348

1



Exklusives DUNGEONS & DRAGONS® Abenteuer

Im Jahr 1974 musste man in einem bahnbrechenden neuen Rollenspiel nur würfeln, um das Portal zu einer faszinierenden und bis dato beispiellosen Fantasy-Welt zu öffnen. Endlose Abenteuer waren eine große Verlockung für die Spielerinnen und Spieler und weckten deren Fantasie, um eigene Geschichten, Spiele, Charaktere und Regeln in der echten Welt zu erschaffen. Es galt, Allianzen und Freundschaften mit neuen Spezies zu schmieden, um Monster in den fremdartigen Reichen dieser Spielwelt zu bekämpfen. **DUNGEONS & DRAGONS®** lud Spielerinnen und Spieler jeden Alters ein, den Abenteurer, den Krieger oder ein Fabelwesen aus sich herauszukitzeln. In diesem Geiste von Kreativität und Zusammenarbeit hat Wizards of the Coast ein spannendes Abenteuer entwickelt, das sich in diesem LEGO® Ideas Modell zuträgt.



Scanne den QR-Code und lade dir deine Kopie des exklusiven Abenteuers von unserer Website herunter, um dich in dieses Spiel zu stürzen.



50 Jahre DUNGEONS & DRAGONS®

Auch nach 50 Jahren ist dieses Spiel noch immer in vollem Gange. Und die unfassbar detailreichen Spielwelten begeistern bis heute zig Millionen Spieler aus der Community treuer Fans rund um den Globus.



Eine Hommage ans Spiel - von Spielern für Spieler

„Im Herbst 2022 haben wir auf [ideas.LEGO.com](https://ideas.lego.com) eine Challenge gestartet und Fans dazu eingeladen, ihre liebsten D&D® Handlungsstränge, Monster, Charaktere, Helden oder Spielwelten mithilfe von LEGO® Steinen, Teilen und Zubehörelementen nachzubilden. Nach einer umkämpften Abstimmung unter den Fans wurde dieses Modell zum Sieger gekürt. Eine grandiose Hommage der Fans an 50 Jahre **DUNGEONS & DRAGONS®**. Mit unserem Partner bei diesem Projekt, dem Spielentwickler Wizards of the Coast, möchten wir euch jetzt ein maßgeschneidertes Abenteuermodul zu diesem **LEGO DUNGEONS & DRAGONS** Set präsentieren! **DUNGEONS & DRAGONS: Die Sage vom Roten Drachen** ist auf LEGO.com

über das LEGO Insiders Treueprogramm verfügbar und nimmt dich auf eine spannende Reise mit jeder Menge Monster, Magie und Spielspaß mit. Freu dich auf ein einzigartiges **LEGO DUNGEONS & DRAGONS** Erlebnis, das deine Kreativität in beiden Welten auf die Probe stellt. Hoffentlich bereitet es dir große Freude, beim Bauen und Spielen des Abenteuers diese kreative Geschichte mit deinen Getreuen zu erzählen. Lebe deine Begeisterung für das LEGO Bauerlebnis und für D&D aus und stell deine eigenen Abenteuer mit dem Set und den enthaltenen Charakteren dar.“

Monica Pedersen, Marketing Director, LEGO® Ideas

Lerne den Fandesigner kennen, der die Abstimmung gewonnen hat

Lucas Bolt (LEGO® Ideas Name: BoltBuilds) lebt in Amsterdam und kennt sich mit Spielen bestens aus. Als studierter Spielentwickler entwirft er 3D-Umgebungen für Videospiele.

„Diese Challenge passte einfach zu allem, wofür ich mich begeistere: das Bauen von LEGO Modellen, klassische Fantasy-Abenteuer, die Architektur von Burgen und Spiele. Die Story basiert auf typischen Aspekten eines **DUNGEONS & DRAGONS®** Abenteurers. Es gibt ein Verlies voller Herausforderungen und Beute, einen brüllenden Drachen, der dieses Verlies bewacht, und eine Taverne, in der die Abenteurer erzählen, wie sie all dies überlebt haben. Das Modell dient auch als Grundriss für Challenges, die sich in unterschiedliche Richtungen entwickeln können und in denen meine Lieblingskreaturen aus dem *D&D® Monsterhandbuch* mitspielen. Der Drache aus dem Originalbeitrag war eine Hommage an den klassischen LEGOLAND® Drachen und die Themenwelt der LEGO Castle Dragon Knights aus dem Jahr 1993. Es hat sich echt gelohnt, den LEGO Ideas Designern dabei zuzusehen, wie sie diese Idee ständig weitergesponnen haben. Dabei wurde mir bewusst, wie viel Arbeit tatsächlich in die Entwicklung eines Sets gesteckt wird. Ich bin sehr dankbar, dass mir dieser wunderbare Einblick in die „LEGO Küche“ gewährt wurde, und ich möchte mich bei allen Fans bedanken, die mit ihrer Stimme zur Entwicklung dieses Sets beigetragen haben. Vielen Dank euch allen! Mögen all eure Missionen erfolgreich sein!“



Lucas mit seinem ursprünglichen Fanbeitrag



Lerne den siegreichen Designer des Entwurfs für die Titelseite der Bauanleitung kennen

Yu Chun-Te (LEGO® Ideas Name: chainsaw yu 電鋸鋸鋸鋸), aus Taiwan ist ein talentierter Illustrator und arbeitet als Creative Director in einer Werbeagentur. Sein faszinierendes Kunstwerk hat den Wettbewerb gewonnen und wird die Titelseite der Bauanleitung zieren.

„Ich liebe den kreativen Prozess, das Sammeln von Ideen und das Experimentieren mit verschiedenen Möglichkeiten. Ich behalte die Wettbewerbe auf der LEGO Ideas Plattform ständig im Auge, denn die dort gezeigten Werke sind echt erstaunlich und faszinieren mich. Ich habe sehr viel Zeit damit verbracht, diverse D&D® Grafiken zu studieren, um ein Motiv auszusuchen. Meine Wahl fiel schließlich auf eine reliefartige Form. Bei diesem besonderen Stil musste ich einerseits eine übermäßig realistische Darstellung vermeiden, andererseits aber ein sehr sauberes, prägnantes Bild gestalten. Außerdem musste ich dem Ganzen ein „antikes“ Erscheinungsbild und eine „verwitterte“ Textur verpassen, was mir eigentlich nicht besonders liegt. Eine weitere Schwierigkeit bestand darin, den bekannten Antagonisten originalgetreu nachzubilden. Hoffentlich gefällt den Fans das Ergebnis genauso gut wie das Modell!“



Yu Chun-Te mit seinem Originalentwurf für die Titelseite



Versammle deine Getreuen und stürz dich ins Abenteuer

Es ist schon spät, als du in der halbleeren Taverne eintriffst. Die Wärme des Kamins ist eine Wohltat für deine schmerzenden Knochen. Eine Gruppe von Mitreisenden sitzt schon am Ecktisch. Sie erwarten dich bereits. Jetzt ist es so weit – hier beginnt dein Abenteuer.

Wenn man verstehen möchte, warum sich **DUNGEONS & DRAGONS®** zu einem bis heute erfolgreichen globalen Phänomen entwickelt hat, muss man seine Anfänge betrachten. Zusammen mit der Familie oder mit Freunden zu spielen oder Turniere auszutragen, ist seit Jahrtausenden fester Bestandteil jeder bekannten Kultur.

Und obwohl heute zig Millionen digitale Spiele verfügbar sind, ist ein spannender Spieleabend noch immer eine willkommene Abwechslung und eine tolle Gelegenheit, die sozialen Bindungen und Beziehungen beim Spielen zu stärken. Doch als die Spielentwickler Gary Gygax und David Arneson 1974 ihre erste Version von **DUNGEONS & DRAGONS** herausbrachten, betreten sie völlig unerforschtes Terrain im Segment der Gesellschaftsspiele.





Ergreife die Initiative - mit dem Würfel

Dem ursprünglichen D&D® System dienten das breite Spektrum an Fantasy-Literatur und die detailreichen Miniaturen der Strategiespiele als Vorbild. Diese beiden Elemente wurden zu einem revolutionären Pen-&-Paper-Rollenspiel kombiniert, bei dem die Spieler in die Rolle der Abenteurer schlüpften, die zu Missionen in Fantasiewelten aufbrechen. Als die dargestellten Charaktere dann auf Herausforderungen stießen – beispielsweise auf Monster oder Verliese – mussten sie sich auf Regeln einigen. Durch Würfeln

wurde entschieden, zu welchem Ergebnis ihre Aktionen führten. Die Würfel machten die Story völlig unvorhersehbar. Deshalb konnten keine zwei D&D Spiele jemals einen identischen Verlauf nehmen. Während der gesamten 50-jährigen Geschichte von D&D blieb dem Spiel stets derselbe Kern erhalten – der Geist von Zusammenarbeit und Kreativität, das heißt, es gibt weder Gewinner noch Verlierer, sondern alle Spieler erzählen zusammen eine spannende Geschichte. Daraus ergeben sich bis heute endlose Möglichkeiten.

Lerne deine Monster kennen

Einige der legendärsten Bewohner der Welten von **DUNGEONS & DRAGONS**® sind die Monster. Egal, wie winzig oder majestätisch sie sein mögen, es erfordert Können, List und Zusammenarbeit, um sie zu besiegen. Lerne einige der Monster kennen, die dir in deinem LEGO® Ideas D&D® Abenteuer begegnen werden – und lass dich von ihnen inspirieren, noch weitere Monster hinzuzufügen!





Skelett

Dieses Monster darf in keiner D&D Kampagne fehlen. Auf den ersten Blick mag das Skelett sehr schlicht wirken, weil es nicht unabhängig denken kann und keine besonderen Kampffähigkeiten besitzt. Doch ein kreativer Dungeon Master kann jede Menge Spaß mit diesen knochigen Kreaturen haben.



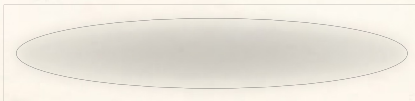
Gallertwürfel

Normalerweise verstopfen diese langsamen, amöbenartigen Kreaturen ohne jedes Denkvermögen die Korridore oder jegliche Fluchtwege aus den Verliesen. Sie sind absolut durchsichtig und schwer zu erkennen. Ihre Position wird nur verraten, wenn sich Licht an ihrer Oberfläche spiegelt. Gallertwürfel können fast jede organische Materie, die ihnen in die Quere kommt, absorbieren und zersetzen.



Eulenbär

In puncto Aussehen und Verhalten macht diese Kreatur ihrem Namen volle Ehre. Der Eulenbär gehört zu den meistgefürchteten Raubtieren der Wildnis. Seine Sinne – und vor allem sein Geruchssinn – sind genauso scharf wie seine Krallen. Diese seltsame Kreatur ist ein kaum zu fassender Kämpfer, für den die Beutejagd ein reiner Sport ist.



Betrachter

Du fühlst dich beobachtet? Diese schwebende kugelförmige Kreatur wird von den Abenteurern wegen ihrer Unberechenbarkeit und ihrer Kraft gefürchtet. Aus ihren Stielaugen treten magische Strahlen aus, die Feinden schlimme Schäden zufügen. Der Betrachter ist äußerst intelligent, unbarmherzig, ein heftiger Widersacher und eine echte Mutprobe für jede Gruppe von Abenteurern.



Täuschungsbestie

Diese sechsbeinige katzenhafte Bestie hat Tentakeln und jagt mitunter im Rudel. Genauso häufig fällt sie aber auch im Alleingang über einzelne Reisende her. Eine Täuschungsbestie kann Licht beugen und so den Anschein erwecken, sie wäre einige Meter von ihrer tatsächlichen Position entfernt. So gelingt es ihr, jeden Gegner zu überraschen. Sie wird von Zauberern und anderen, die auf Magie vertrauen, gern als Wächter eingesetzt.



Mimik

Die unterschiedlich intelligenten Mimiks sind zähe und sehr komplexe Kreaturen. Unter den Dungeon Masters sind Mimiks sehr beliebt, weil sie ganz unterschiedliche Formen annehmen können. Manche ähneln einer Holztruhe oder einem Felsbrocken. Und sie können sich in alles verwandeln, was ihnen in der jeweiligen Situation weiterhilft – notfalls auch in ein Bett!



Zunderheuler der Rote Drache

Drachen sind mächtige Hexer und intelligenter als jeder Mensch. Diese furchterregende Erscheinung ist ein übermächtiger Widersacher und eines der schlimmsten Monster, denen du begegnen wirst. Schon ein einziger Flügelschlag reicht, um verheerende Schäden anzurichten. Ganz zu schweigen von seinen Klauen, seinem Biss und dem Feuer, das er speit. Eine Gruppe von bestens ausgebildeten Abenteurern ist erforderlich, um Zunderheuler den Roten Drachen zu besiegen. Viel Erfolg!

Kapitel aus den ersten 50 Jahren

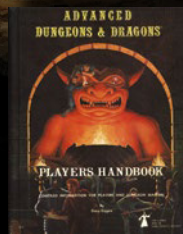
Vom ersten Vorgänger bis hin zu den modernen Auflagen findest du im **DUNGEONS & DRAGONS® Player's Handbook®** alles, was Spieler brauchen, um faszinierende Kampagnen zu erschaffen, durch die Fantasy-Welt zu navigieren und sich in abenteuerliche Rollenspiele zu stürzen.

Die ersten Auflagen waren noch ziemlich komplex und regellastig. Spätere überarbeitete Fassungen waren dann für neue Spieler viel verständlicher und einladender.



1974, **DUNGEONS & DRAGONS**
By Gary Gygax and Dave Arneson, TSR

DUNGEONS & DRAGONS® mit *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Miniature Figures* bestand aus *Volume 1: Men & Magic*, *Volume 2: Monsters & Treasure* sowie *Volume 3: The Underworld & Wilderness Adventures*.



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

Dieses legendäre Regelwerk beinhaltete eine einfachere und verständlichere Version der Regeln und des Spieluniversums, um neuen Spielern den Einstieg zu erleichtern. Bis heute bleibt dieses Buch eine beliebte Einführung ins Spiel, die neue Spieler studieren können, um sich mit den D&D® Hintergründen vertraut zu machen.

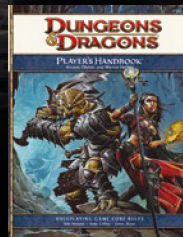


1989, *Player's Handbook®* Second Edition

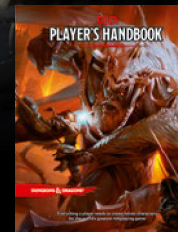
In dieser zweiten Auflage des Spielerhandbuchs wurden neue legendäre Spielwelten wie die Verlorenen Reiche, Planescape, Dark Sun (Unter der dunklen Sonne) und Spelljammer vorgestellt. Das *Monster Manual* (Monsterhandbuch) wurde als *Monstrous Compendium* neu aufgelegt.



2000, *Player's Handbook*® Third Edition



2008, *Player's Handbook*® Fourth Edition



2014, *Player's Handbook*® Fifth Edition

Dieses erstmals von den neuen Eigentümern Wizards of the Coast aufgelegte Spielerhandbuch lieferte weitere Details zu dem Spieluniversum, der Mechanik und den Regeln. Die Einführung des 20-seitigen Spielwürfels (d20-System) verlieh dem Spielerlebnis mehr Tiefe und eröffnete weitere Handlungsbögen. Später wurde diese Auflage basierend auf dem Feedback der Spieler überarbeitet und als Version 3.5 neu herausgebracht. Diese Fassung erfreut sich bei den Fans auch heute noch großer Beliebtheit.

In der vierten Auflage des Spielerhandbuchs wurde das Gameplay ganz erheblichen Änderungen unterzogen. Unter anderem wurden neue Kampfmechaniken, Zauberwechsel und Herausforderungen für die einzelnen Fertigkeiten eingeführt. In diese Edition war zum ersten Mal ein digitales Abonnement integriert. Und obwohl die Fans nicht jede dieser Änderungen mochten, ebnete diese Auflage dennoch der überaus populären Fifth Edition den Weg.

Diese Auflage brachte dem Spiel einen gewaltigen Popularitätsschub. Verantwortlich hierfür war die überarbeitete Mechanik, die das Spielen durch modifizierte Fertigkeiten, Zauber und Großtaten sowie die Funktion „Vorteil/Nachteil“ vereinfacht. Außerdem kehrte man zu einem traditionelleren Kräftesystem zurück, bei dem die Charaktere je nach Stufe einer speziellen Klasse zugeordnet sind.

Lerne deine Helden kennen

Wählen deinen Charakter und deine Gefährten mit Bedacht aus und stürz dich in ein spannendes Abenteuer!



Zwergenkleriker

Kleriker lenken die göttliche Magie des Gottes, den sie verehren. Sie sind mächtige Heiler, die ihrer Gruppe helfen können, jede Begegnung zu überleben. Im Kampf schwingen Kleriker ein heiliges Symbol und eine strahlend leuchtende Waffe.



Gnomenkämpferin

Übung macht den Meister, das gilt auch für alle Kämpferinnen und Kämpfer. Diese Kriegerin trainiert mit diversen Waffen und Rüstungen, um eine meisterhafte Kämpferin zu werden. Sie lernt, auch im heftigsten Getümmel klar zu denken und an ihre Grenzen zu gehen, um ihre Verbündeten zu beschützen.



Ork-Räuber

Räuber sind Meister der Tarnung, die aus dem Schatten heraus angreifen oder sich lautlos vorbeischieben können. Mit ihrem Verstand und ihren flinken Fingern können sie geschickt jedes Schloss knacken und jede Falle entschärfen. Wenn dich ein Räuber beobachtet, bemerkst du es erst, wenn es zu spät ist.



Elfenzauberer

Zauberer studieren Bücher und Schriftrollen, um die Kunst der Magie zu erlernen. Sie übertragen Zauber in ihre Zauberbücher, die ihr geballtes Wissen beinhalten und ihr kostbarster Besitz sind. Jeder Zauberer spezialisiert sich auf ein Fachgebiet der Magie, etwa auf Täuschung, Totenbeschwörung oder Verzauberung.

Vom Nischenprodukt zum globalen Phänomen

Seit den 1970er-Jahren veranstalten örtliche und globale Fan-Communitys Turniere und Live-Rollenspiele. Romane, Videospiele, TV-Serien und Filme bereichern seither das **DUNGEONS & DRAGONS®** Universum. In den 1980er-Jahren sah sich D&D® kurzzeitig mit den moralischen Bedenken jener Zeit konfrontiert. Doch wissenschaftliche Studien belegen, dass das Spiel erfolgreich bei der Therapie von Erwachsenen und Kindern eingesetzt werden kann, um die sozial-emotionale Entwicklung, das kreative Denkvermögen und die Fähigkeit zum Lösen von Problemen zu fördern. An vielen Schulen rund um den Globus wird D&D nach Schulschluss als freiwilliges Wahlfach angeboten.

Erweitere das Spielerlebnis

D&D® hat nicht nur großen Einfluss auf die Popkultur, sondern hat auch Fans zu unzähligen Büchern und neuen (auch digitalen) Spielen des Franchise inspiriert. Seit den frühen 2000er-Jahren hat die Weiterentwicklung des Spiels durch Wizards of the Coast das Vermächtnis von D&D als globales Phänomen noch stärker untermauert. Online-Tools wie D&D Beyond, Podcasts, Streamingdienste und soziale Medien haben dem Spiel eine noch größere Reichweite verschafft, denn sie stärken den Zusammenhalt und fördern die Zusammenarbeit der kreativen Fan-Community und dienen neuen Spielern als niederschwellige Zugangspunkte. Ganz gleich, ob diese unglaubliche Welt völlig neues Neuland für dich ist oder du bereits ein sehr erfahrener Spieler bist, dieses Set liefert dir hoffentlich jede Menge Anregungen für ein noch vielseitigeres Spielerlebnis.





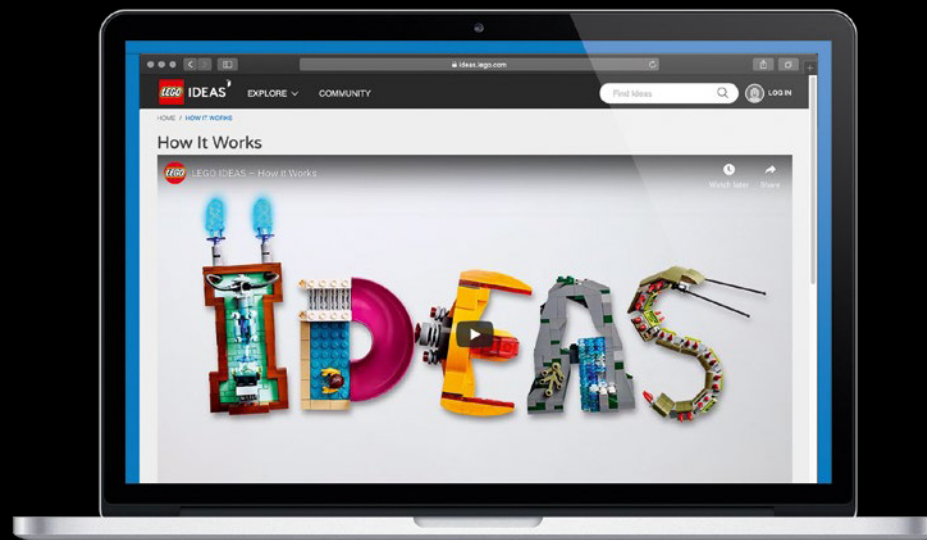
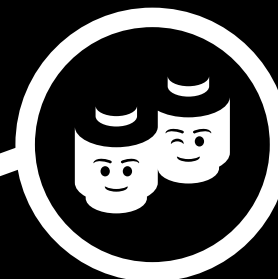
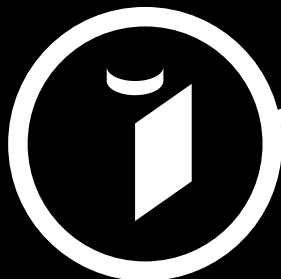
IDEAS

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
PARÁDI SAVU IDEJU
JAGA OMA IDEED
PASIDALINK SAVO IDÉJA

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

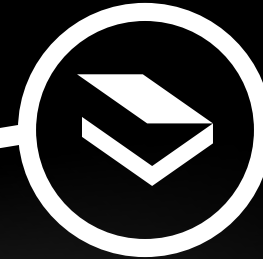


LEGO® REVIEW
LEGO® PRŮFUNG
EXAMEN PAR LEGO®
REVIEW LEGO®
REVISIÓN DE LEGO®
ΑΒΑΛΙΑÇΑO LEGO®
乐高®审核
OCENA LEGO®

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.