



21348

1



L'aventure DUNGEONS & DRAGONS® exclusive

En 1974 apparaît un nouveau jeu de rôle époustouflant qui entraîne les joueurs dans un monde fantastique immersif comme aucun autre jeu auparavant. Assoiffés d'aventures, les joueurs peuvent laisser libre cours à leur imagination, inventer leurs propres histoires, jeux, personnages et règles dans le monde réel, former des alliances et des amitiés avec de nouvelles espèces et combattre des monstres dans d'étranges royaumes dans le monde du jeu. **DUNGEONS & DRAGONS®** invite les joueurs de tout âge à se mettre dans la peau d'un aventurier, d'un guerrier ou d'une créature imaginaire. Restant fidèle à l'esprit créatif et collaboratif du jeu, Wizards of the Coast a traduit l'univers passionnant de D&D dans ce modèle LEGO® Ideas.



Avant de commencer à jouer, scannez le code QR pour télécharger votre copie de cette aventure exclusive sur notre site Web.



50 ans de DUNGEONS & DRAGONS®

50 ans plus tard, le jeu reste une référence. Ses royaumes incroyablement détaillés accueillent désormais des millions de joueurs fidèles du monde entier.



Un hommage aux joueurs, conçu par des joueurs

« À l'automne 2022, nous avons lancé un défi sur [ideas.LEGO.com](https://ideas.lego.com). Nous avons demandé aux fans de recréer leurs histoires, monstres, personnages, héros ou lieux préférés de D&D®, à l'aide de briques, d'éléments et d'accessoires LEGO®. Ce modèle, élu par les fans au cours d'un vote très serré, est un véritable hommage aux 50 ans de **DUNGEONS & DRAGONS®**. En partenariat avec le développeur du jeu Wizards of the Coast, nous sommes fiers de partager avec vous un module d'aventure sur mesure spécialement conçu pour ce set **LEGO DUNGEONS & DRAGONS!** Disponible sur LEGO.com par le biais du programme **LEGO Insiders**, **DUNGEONS & DRAGONS** :

L'histoire du dragon rouge vous emmène dans un voyage fantastique, empli de monstres, de magie et de gaieté. Le set mêle la créativité des deux mondes pour vous offrir une expérience **LEGO DUNGEONS & DRAGONS** vraiment unique. Nous espérons que vous aimerez construire, jouer et narrer des histoires en compagnie de vos proches avec ce modèle exclusif. Affichez votre passion pour la construction LEGO et D&D et créez vos propres aventures avec le set et ses personnages. »

Monica Pedersen, directrice Marketing, LEGO® Ideas

Rencontre avec le créateur du modèle élu

Lucas Bolt (alias BoltBuilds dans LEGO® Ideas) vit à Amsterdam, aux Pays-Bas, et c'est un vrai spécialiste des jeux vidéo. Diplômé en développement de jeux, il crée désormais des environnements 3D pour l'industrie du jeu vidéo.

« Ce défi m'a permis d'allier mes passions pour la construction LEGO, la fantaisie classique, l'architecture de châteaux et les jeux vidéo. L'histoire s'inspire des vraies aventures **DUNGEONS & DRAGONS®**, avec un donjon renfermant un trésor qui présente de nombreux défis, un dragon féroce qui défend le trésor et une taverne où les aventuriers racontent leurs expériences. C'est aussi un lieu où toutes sortes d'aventures peuvent se dérouler, avec mes créatures préférées du Manuel des monstres de D&D®. Le dragon original était un hommage au dragon classique de LEGOLAND® et au thème Les chevaliers du dragon LEGO Château de 1993. La manière dont les concepteurs LEGO® Ideas ont fait évoluer l'idée témoigne de l'immense travail que requiert le développement d'un set. Je suis vraiment reconnaissant d'avoir pu découvrir les coulisses de LEGO, et je remercie infiniment les fans grâce auxquels ce set a pris vie. Merci à tous, et que toutes vos quêtes soient couronnées de succès ! »



Lucas avec son modèle original



Découvrez le gagnant du concours de conception de la couverture du livret d'instructions

Yu Chun-Te (alias chainsaw yu dans LEGO® Ideas 電鋸鋸鋸鋸) est originaire de Taïwan. Directeur créatif d'une agence de publicité, il est aussi un illustrateur talentueux. Ayant remporté notre concours d'illustrations, son œuvre figure sur la couverture de ce livret.

« J'aime beaucoup le processus créatif et les brainstormings, mais aussi expérimenter avec diverses possibilités. Je jette souvent un œil à la plateforme LEGO Ideas pour m'informer des concours et découvrir les incroyables créations présentées. Après avoir passé un temps considérable à me familiariser avec de nombreux visuels de D&D®, j'ai choisi un thème et opté pour un modèle en relief. Compte tenu de la nature de ce style, j'ai dû trouver le bon équilibre entre réalisme et minimalisme. Il m'a également fallu insuffler un style vieilli et patiné au modèle, ce qui n'a pas été chose aisée, tout comme la création du personnage antagoniste qui devait rester fidèle au design original. J'espère que les fans apprécieront le résultat... et le modèle ! »



Yu Chun-Te avec sa couverture originale



Rassemblez vos proches et partez à l'aventure

Il est tard lorsque vous arrivez à la taverne presque déserte. La chaleur de la cheminée apaise votre corps endolori. Quelques-uns de vos compagnons de voyage ont déjà pris place à la table du fond. Ils n'attendent plus que vous. Voilà... votre aventure est sur le point de commencer.

Pour comprendre pourquoi Dungeons and Dragons® est devenu un tel phénomène au niveau mondial, commençons par le commencement. Depuis des milliers d'années, le jeu – qu'il soit vécu en famille, entre amis ou en compétition – fait partie intégrante de notre culture. Et de nos jours, malgré les millions de jeux vidéo disponibles, les soirées jeux de société continuent d'offrir des moments plaisants permettant de tisser des liens. Mais lorsque les développeurs de jeux Gary Gygax et David Arneson ont sorti leur première version de **DUNGEONS & DRAGONS** en 1974, ils ont fait irruption en terre inconnue avec un jeu de plateau d'un genre nouveau.





Les dés pour narrer une histoire

À l'origine, le système D&D® puise son inspiration dans la littérature fantastique et les personnages miniatures détaillés des jeux de guerre. Ces deux éléments mêlés permettent de créer un jeu de rôle révolutionnaire, dans lequel les joueurs se mettent dans la peau d'aventuriers en quête de territoires fantastiques. Au fil de leurs rencontres – monstres, donjons, etc. – ils consultent

les règles et lancent les dés pour déterminer le cours des événements. Grâce aux dés, l'histoire est imprévisible et aucune partie D&D ne se ressemble. Depuis 50 ans, l'esprit d'équipe et la créativité continuent d'être au cœur de D&D : il n'y a ni gagnants ni perdants, uniquement des joueurs qui racontent une histoire épique ensemble. Les possibilités sont infinies.

Les monstres

Les habitants les plus emblématiques des mondes de **DUNGEONS & DRAGONS**® sont les monstres. Ces créatures tantôt minuscules, tantôt magnifiques, exigent une grande habileté, de la ruse et de la collaboration de la part des aventuriers. Découvrez quelques-uns des monstres qui peupleront vos aventures LEGO® Ideas D&D® et laissez-vous inspirer pour en ajouter d'autres !





Squelette

Incontournable dans toutes les campagnes D&D, le squelette peut sembler simple d'esprit, en raison de ses capacités de pensée et compétences limitées au combat, mais il suffit d'un Maître du donjon créatif pour offrir des possibilités illimitées à cette créature... squelettique.



Cube gélatineux

Cet être lent et sans cervelle ressemblant à une amibe prend généralement beaucoup de place dans les couloirs et empêche les aventuriers de s'évader des donjons. Il est complètement transparent et difficile à repérer. La seule manière de savoir où il se trouve est d'observer les reflets de la lumière. Il a la capacité d'absorber et de dissoudre toutes les matières organiques qu'il trouve sur son chemin.



Hibours

Il porte bien son nom, tant par son apparence que par son comportement. L'hibours est l'un des prédateurs les plus redoutés de la nature. Ses sens aussi aiguisés que ses serres et son odorat développé font de cette créature surnaturelle un combattant sans pareil qui aime chasser pour le plaisir.



Tyrannœil

Vous vous sentez surveillé ? Redoutée des aventuriers en raison de son imprévisibilité et de sa force, cette créature sphérique volante tire des rayons magiques avec ses pédoncules oculaires pour infliger de terribles blessures à ses ennemis. Intelligent, impitoyable et féroce, le tyrannœil met le courage de ses adversaires à rude épreuve.



Bête éclipse

Cette créature à six pattes ressemblant vaguement à un félin possède des tentacules. Elle chasse parfois en meute, mais également seule, attaquant les voyageurs solitaires. Ayant la capacité de déplacer la lumière, elle donne l'impression d'être à plusieurs mètres de son emplacement réel, ce qui lui permet de prendre ses ennemis par surprise. Elle monte la garde pour les sorciers et autres êtres utilisant la magie.



Mimique

Bien que plus ou moins intelligent, le mimique est une créature résistante et complexe. Largement plébiscité par les maîtres des donjons, le mimique peut revêtir différentes apparences, comme un coffre au trésor en bois, un rocher ou toutes les formes qu'il souhaite... même un lit !



Hurlebraise le Dragon rouge

Le dragon est un puissant lanceur de sorts. Il est plus intelligent que n'importe quel humain. Effrayant, cet ennemi tout-puissant est l'adversaire le plus redoutable auquel vous aurez affaire. Un seul battement d'aile peut causer des dégâts catastrophiques, sans parler de ses griffes, de sa morsure et de ses souffles de feu dévastateurs. Impossible de vaincre Hurlebraise le Dragon rouge sans un groupe d'aventuriers extrêmement talentueux. Bonne chance !

Les 50 premières années

Malgré les multiples évolutions dont il a fait l'objet, le Manuel des joueurs de **DUNGEONS & DRAGONS**® continue d'offrir tout ce dont les joueurs ont besoin pour créer et mener des campagnes captivantes mais aussi plonger dans le jeu de rôle.

Caractérisées par des règles complexes, les premières éditions ont été revisitées pour devenir de plus en plus sophistiquées et accessibles aux nouveaux joueurs.



1974, **DUNGEONS & DRAGONS**
Par Gary Gygax et Dave Arneson, TSR

Avec *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, **DUNGEONS & DRAGONS**® se composait du *Tome 1 : Men & Magic*, du *Tome 2 : Monsters & Treasure* et du *Tome 3 : The Underworld & Wilderness Adventures*.



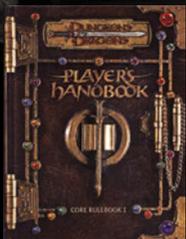
1983, **DUNGEONS & DRAGONS Set 1 :**
Règles de base

Ce manuel emblématique inclut une version plus simple et plus claire des règles du jeu et de l'univers de l'histoire pour faciliter l'accès aux nouveaux joueurs. Aujourd'hui encore, il demeure une référence pour les nouveaux joueurs qui veulent se familiariser avec l'univers D&D®.



1989, Deuxième édition du
Manuel des joueurs

Avec la deuxième édition émergent de nouveaux décors emblématiques, comme les Royaumes Oubliés, Planescape, Dark Sun et Spelljammer. Le Manuel des monstres change de nom.



2000, Troisième édition du Manuel des joueurs



2008, Quatrième édition du Manuel des joueurs



2014, Cinquième édition du Manuel des joueurs

La première édition produite par les nouveaux propriétaires, Wizards of the Coast, présente plus de détails sur l'univers, les mécaniques et les règles. Le dé à 20 faces (système d20) apporte plus de profondeur et d'arcs narratifs à l'expérience de jeu. Modifié par la suite en tenant compte des avis des joueurs, le dé sort sous sa version 3.5. Cette version reste largement plébiscitée par les fans.

La quatrième édition apporte des changements de gameplay significatifs, avec de nouvelles mécaniques de combat et différents sorts et défis de compétences. C'est la première édition à intégrer un abonnement numérique. Bien que les fans soient réticents aux changements réalisés, cette version ouvre la voie à la très célèbre cinquième édition.

Cette édition contribue à la hausse de la popularité du jeu avec des mécaniques améliorées qui simplifient le jeu, comme des compétences, des sorts, des exploits et la fonction « avantage/désavantage ». Le système de pouvoir fait un retour en arrière, et les caractéristiques des personnages sont déterminées par leur classe.

Faites connaissance avec vos héros

Prenez le temps de choisir votre personnage et votre groupe... et c'est parti pour l'aventure !



Clerc nain

Le clerc canalise la magie divine du dieu qu'il sert. C'est un puissant guérisseur qui peut aider ses compagnons à survivre à n'importe quelle rencontre. Au combat, le clerc brandit un symbole divin et une arme qui brille d'un éclat extraordinaire.



Guerrier gnome

On dit que c'est en forgeant qu'on devient forgeron... Ce guerrier s'entraîne avec de nombreuses armes et armures pour devenir maître du combat. Il apprend à rester lucide au combat et à dépasser ses limites pour assurer la protection de ses alliés.



Fripouille orque

La fripouille est maîtresse dans l'art de la furtivité. Elle attaque depuis l'ombre et se faufile partout sans bruit. Son intelligence et ses doigts rapides lui permettent de crocheter des serrures et de désactiver des pièges sans difficulté. Si une fripouille vous regarde, il sera déjà trop tard lorsque vous vous en rendez compte !



Mage elfe

Les mages apprennent l'art de la magie par le biais de livres et de parchemins. Le mage elfe écrit ses sortilèges dans son grimoire, qui rassemble l'ensemble de ses connaissances et constitue son bien le plus précieux. Chaque mage se spécialise dans une école de magie, comme l'illusion, la nécromancie ou l'enchantement.

De la niche au phénomène mondial

Depuis les années 1970, de nombreux tournois et événements autour du jeu de rôle ont eu lieu aussi bien au niveau local qu'au niveau mondial, et l'univers de **DUNGEONS & DRAGONS**® a inspiré des romans, des jeux vidéo, une série télévisée et des films. Malgré de nombreuses critiques au cours des années 1980, certaines études ont montré que D&D® était un outil thérapeutique efficace pour les adultes comme pour les enfants. Il permet d'améliorer les compétences sociales et l'empathie, la pensée créative, le langage et les compétences en résolution de problèmes. De nombreuses écoles à travers le monde proposent même des clubs D&D dans le cadre de leurs activités périscolaires.

Enrichissez l'expérience de jeu

D&D® a inspiré la pop culture, de nombreux livres et de nouveaux jeux de plateau et en ligne franchisés. Depuis le début des années 2000, D&D est devenu un véritable phénomène mondial grâce aux évolutions apportées par Wizards of the Coast. Des outils en ligne tels que D&D Beyond, des podcasts, des plateformes de streaming et des réseaux sociaux ont contribué à élargir la portée du jeu grâce à une communauté de créateurs forte et collaborative et à des points d'entrée accessibles aux nouveaux joueurs. Que vous débutiez ou que vous soyez un joueur expérimenté, nous espérons que ce set permettra d'enrichir votre expérience de jeu.





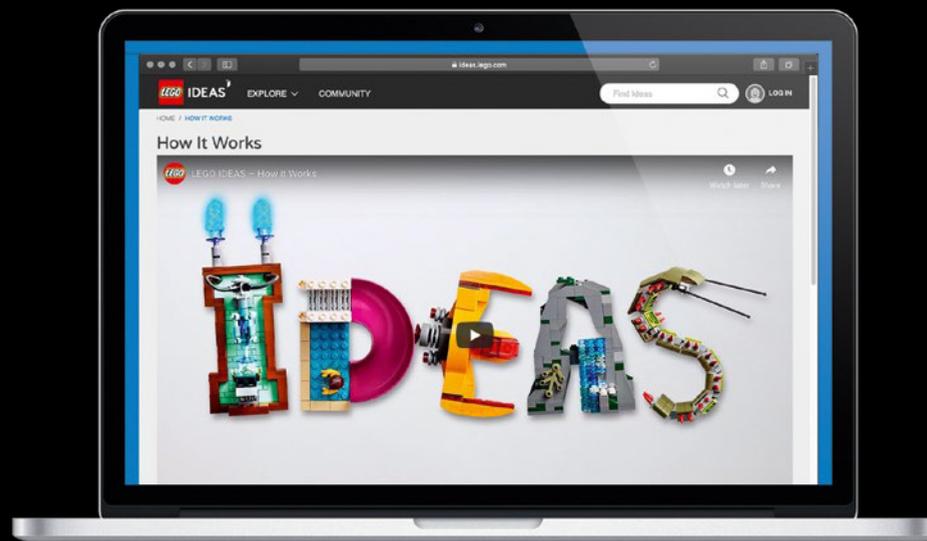
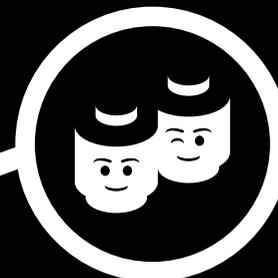
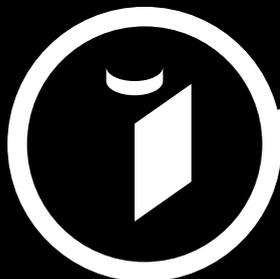
IDEAS

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!
ÎMPĂRȚĂȘEȘTE IDEEA TA
СПОДЕЛЕНЕ 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

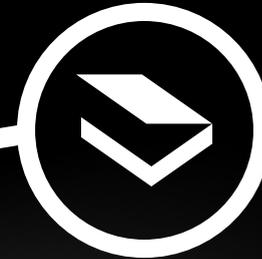
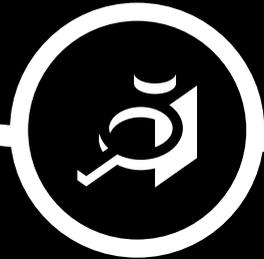


LEGO® REVIEW
LEGO® PRŮFUNG
EXAMEN PAR LEGO®
REVIEW LEGO®
REVISIÓN DE LEGO®
ΑΒΑΛΙΑÇΑO LEGO®
乐高®审核
OCENA LEGO®

OUZENÍ DESIGNÉRY LEGO®
POSÚDENÉ DIZAJNÉRMÍ LEGO®
LEGO® VÉLEMÉNYEZÉS
VERIFICARE LEGO®
ΠΡΕΓΛΕΔ ΗΑ LEGO®
LEGO® RECENZIA
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.