



21348

1



Una exclusiva aventura de DUNGEONS & DRAGONS®

En 1974, con el lanzamiento de un dado, un nuevo y revolucionario juego de rol distinto de todos los anteriores abrió el portal a un envolvente mundo de fantasía. Las aventuras sin fin fueron el señuelo que atrajo a jugadores sedientos de explorar su imaginación, crear sus propias historias, juegos, personajes y reglas en el mundo real, así como formar alianzas y amistades con nuevas especies mientras se enfrentaban a poderosos monstruos en los extraños reinos del mundo del juego. **DUNGEONS & DRAGONS®** animó a jugadores de todas las edades a abrazar al aventurero, guerrero o criatura imaginaria que llevaban dentro. Con el mismo espíritu de creatividad y colaboración, Wizards of the Coast ha desarrollado una emocionante trama que tiene lugar en este modelo LEGO® Ideas.



Antes de empezar a jugar, escanea el código QR para descargar tu copia de la exclusiva aventura desde nuestro sitio web.



50 años de DUNGEONS & DRAGONS®

50 años después, la partida aún no ha terminado y estos reinos intrincadamente detallados se han ampliado hasta incluir a millones de jugadores organizados en leales comunidades por todo el mundo.



Un homenaje de los jugadores para los jugadores

“En otoño de 2022, lanzamos un desafío en ideas.LEGO.com invitando a los fans a recrear sus historias, monstruos, personajes, héroes o lugares favoritos de D&D® usando ladrillos, elementos y accesorios LEGO®. Tras una feroz votación de los fans, este modelo fue seleccionado como el ganador para representar el homenaje de los fans a los 50 años de DUNGEONS & DRAGONS®. En colaboración con el desarrollador del juego, Wizards of the Coast, nos enorgullece compartir contigo un módulo de aventura hecho a medida y específicamente adaptado a este set LEGO DUNGEONS & DRAGONS! Disponible en LEGO.com a través del programa LEGO Insiders, el set DUNGEONS & DRAGONS: Aventura del Dragón Rojo te

embarca en un épico viaje lleno de monstruos, magia y risas que combina la creatividad de ambos mundos para ofrecer una experiencia LEGO DUNGEONS & DRAGONS verdaderamente única. Esperamos que disfrutes de la ingeniosa narrativa mientras construyes y compartes esta exclusiva aventura de juego con tu grupo de amigos. Tener la posibilidad de exponer tu pasión por construir con LEGO y por D&D, así como de crear tus propias aventuras con el set y sus personajes, es un regalo inigualable para tu inspiración”.

Monica Pedersen, directora de marketing de LEGO® Ideas

Conoce al modelista ganador

Lucas Bolt (conocido en LEGO® Ideas como BoltBuilds) vive en Ámsterdam (Países Bajos) y no es ajeno a la cultura del juego. Estudió Desarrollo de Juegos y ahora se dedica a crear entornos en 3D para videojuegos.

“Este desafío combinaba todas las cosas que me apasionan: construir con LEGO, las fantasías de estilo clásico, la arquitectura de castillos y los juegos. La historia se basa en aspectos típicos de una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**®: una mazmorra repleta de desafíos y botines, un dragón rugiente dispuesto a todo por defenderla y una taberna donde los aventureros cuentan sus vivencias. También ofrece una estructura que podría servir de base para desarrollar infinidad de desafíos con algunas de mis criaturas favoritas de *D&D*® *Monster Manual*. El dragón de la propuesta original se creó como tributo al dragón clásico de LEGOLAND® y al tema LEGO Castle de 1993, que dio origen a los Caballeros del Dragón. Ver a los diseñadores de LEGO Ideas colaborar para que la idea evolucionara fue algo muy gratificante. Además, me hizo entender mejor el enorme trabajo que conlleva desarrollar un set. Dar un vistazo al interior de la ‘cocina’ de LEGO fue una maravillosa oportunidad que agradezco infinitamente, y se lo debo a los fans que ayudaron a hacer realidad este set. Gracias a todos, ¡y que todas vuestras misiones lleguen a buen puerto!”



Lucas con su propuesta original



Conoce al autor de la propuesta ganadora para la portada de las instrucciones de construcción

Yu Chun-Te (conocido en LEGO® Ideas como “chainsaw yu 電鋸鋸鋸”), procedente de Taiwán, es director creativo en una agencia de publicidad y un ilustrador de gran talento. Su impresionante creación artística ganó el concurso para aparecer en la portada de este folleto.

“El proceso creativo, las lluvias de ideas y experimentar con distintas posibilidades son de las cosas que más disfruto. Sigo con atención los concursos de la plataforma LEGO Ideas, y suelo quedarme sin habla ante el ingenio de muchas de las creaciones que allí se publican. Pasé bastante tiempo investigando la producción artística de D&D® para decantarme por un tema y, al final, decidí adoptar una forma en relieve. Dada la naturaleza de este estilo, tuve que encontrar un equilibrio en el que evitase un excesivo realismo y mantuviese una apariencia limpia y concisa. Otra cosa que resultaba muy necesaria era inspirar una sensación general de antigüedad y texturas desgastadas, algo que no era mi fuerte. Además, recrear al conocido personaje antagonista planteaba una dificultad particular, ya que exigía permanecer fiel al diseño original. ¡Espero que el resultado deje a los fans tan satisfechos como el modelo!”.



Yu Chun-Te con su propuesta original para la portada



Reúne a tu grupo de amigos y emprended una aventura

Ya se ha hecho tarde cuando entras en la taberna, que encuentras medio vacía. El calor de la chimenea te alivia un poco el dolor de huesos. Un grupo de viajeros como tú está sentado en la mesa de la esquina. Es a ti a quien esperan. Ha llegado el momento: tu aventura está a punto de comenzar.

Para entender por qué **DUNGEONS & DRAGONS**® se ha convertido en el fenómeno de proporciones globales que es hoy en día, debemos empezar por el principio. Los juegos en familia, con grupos de amigos o en torneos han formado parte de todas las culturas conocidas desde hace miles de años. Incluso ahora que los juegos digitales disponibles se cuentan por millones, una divertida noche de juegos sigue siendo una grata oportunidad para sumergirnos en una actividad lúdica y conectar unos con otros. Pero cuando los desarrolladores de juegos Gary Gygax y David Arneson decidieron lanzar su primera versión de **DUNGEONS & DRAGONS** en 1974, se adentraron en un territorio inexplorado en la categoría de los juegos de mesa.





Tirada de iniciativa

El sistema original de D&D® estaba inspirado en el tono épico de la literatura de fantasía y en las detalladas figuras en miniatura de los juegos de mesa bélicos. De la combinación de estas pasiones nació un revolucionario “juego de rol de mesa” en el que los jugadores se imaginaban a sí mismos como aventureros viviendo periplos por tierras fantásticas. Cuando sus personajes se enfrentaban a desafíos en forma de monstruos o mazmorras, debían consultar las reglas y lanzar los

dados para determinar el resultado de sus acciones. Los dados añadían un importante componente de imprevisibilidad a la trama, lo que significaba que no podía haber dos juegos de D&D iguales. A lo largo de sus cincuenta años de historia, el espíritu de colaboración y creatividad de D&D ha permanecido en el centro de cada una de sus iteraciones: no hay ganadores ni perdedores, solo jugadores que cuentan juntos una historia épica. Las posibilidades siguen siendo infinitas.

Conoce a los monstruos

Entre los habitantes más icónicos de los mundos de **DUNGEONS & DRAGONS**® se encuentran los monstruos. Ya sean minúsculos o magníficos, vencerlos requerirá habilidad, astucia y colaboración en grandes dosis. Conoce a algunos de los monstruos que encontrarás en tu aventura de D&D® LEGO® Ideas, ¡y ámate a ampliarla con otros más!





Esqueleto

Imprescindibles en cualquier campaña de D&D y con grandes limitaciones para pensar por sí mismos y un rendimiento poco notable en el campo de batalla, los esqueletos parecen bastante simples a primera vista. Sin embargo, bajo la guía de un Dungeon Master lo suficientemente creativo, la diversión que pueden brindar estas enjutas criaturas no tendrá fin.



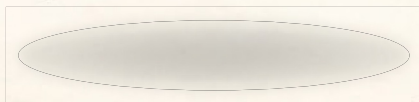
Cubo Gelatinoso

Comúnmente encontrados llenando pasillos u obstruyendo cualquier escapatoria de las mazmorras, estos seres de movimiento lento, descerebrados y con apariencia de amebas son completamente transparentes y difíciles de detectar. La luz reflejada en su superficie puede delatar su posición. Son capaces de absorber y disolver la mayor parte de las materias orgánicas que encuentran en su camino.



Oso Lechuza

Haciendo honor a su nombre, tanto por su aspecto como por su comportamiento, el Oso Lechuza es uno de los depredadores más temidos de las tierras en estado salvaje. Con unos sentidos tan agudos como sus garras y dotada de un olfato sobresaliente, esta criatura antinatural y voluble disfruta cazando a sus presas solo por diversión.



Contemplador

¿Sientes que alguien te observa? Temida por los aventureros por su poder y lo imprevisible de sus reacciones, esta criatura flotante de forma esférica emite rayos mágicos por cada uno de sus tallos oculares para infligir un profundo daño a sus enemigos. El Contemplador es muy inteligente y despiadado, además de un feroz oponente y una auténtica prueba para el temple de un grupo.



Bestia Desplazadora

Esta bestia de seis patas con tentáculos y aspecto felino a veces caza en manada, aunque con la misma frecuencia se la ve atacando por sí sola a los viajeros que se han alejado de sus grupos. Como la mayoría de las de su especie, puede torcer la luz para aparentar que se encuentra a varios metros de su verdadera ubicación, lo que le permite coger desprevenidos a sus enemigos. Los magos y otros usuarios de magia suelen utilizarla de guardiana.



Mimeto

Si bien algunos mimetos son más inteligentes que otros, todos son bastante resistentes y complejos. Estas criaturas divertidas y muy apreciadas por los Dungeon Masters no tienen una forma definida, aunque suelen mostrarse como cofres de madera o rocas. Si lo requieren, pueden adoptar cualquier aspecto que les resulte conveniente, ¡incluso el de una cama!



Dragón rojo Rugido de Ceniza

Los dragones son hechiceros poderosos y más inteligentes que cualquier humano. De presencia aterradora, este omnipotente enemigo es uno de los monstruos más sobrecogedores que podrás encontrar. Con solo batir una de sus alas puede causar daños desastrosos, por no hablar de sus garras, mordiscos y devastadores bocanadas de fuego. Para vencer al dragón rojo Rugido de Ceniza se requiere un grupo de aventureros altamente entrenados. ¡Buena suerte!

Capítulos de los primeros 50 años

Desde su predecesor hasta las ediciones modernas, **DUNGEONS & DRAGONS®** *Player's Handbook®* proporciona todo lo que los jugadores necesitan para crear intrigantes campañas y aventuras en el famoso juego de rol.

Después de unas primeras ediciones sobrecargadas de reglas complejas, las actualizaciones se refinaron e hicieron más amigables con los nuevos jugadores.



1974, **DUNGEONS & DRAGONS**
Por Gary Gygax y Dave Arneson, TSR

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



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

Este emblemático reglamento incluía una versión más sencilla y clara de las reglas y del universo de la historia para facilitar la entrada a los nuevos jugadores. Incluso hoy en día, sigue siendo una popular introducción al juego que los nuevos jugadores pueden estudiar para familiarizarse con la tradición de D&D®.

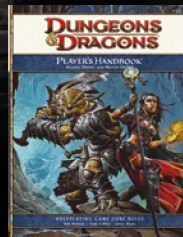


1989, *Player's Handbook®* (2.ª edición)

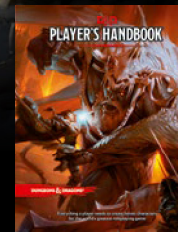
La 2.ª edición vio el surgimiento de nuevos entornos icónicos, como los Reinos Olvidados, Planescape, Sol Oscuro y Spelljammer. *Monster Manual* se relanzó posteriormente como *Monstrous Compendium*.



2000, *Player's Handbook*® (3.ª edición)



2008, *Player's Handbook*® (4.ª edición)



2014, *Player's Handbook*® (5.ª edición)

La primera edición producida bajo los nuevos propietarios, Wizards of the Coast, incluía más detalles sobre el universo, las mecánicas y las reglas. La introducción del dado de 20 caras (sistema d20) añadió más profundidad y arcos argumentales a la experiencia de juego. Más tarde se sometió a una revisión basada en los comentarios de los jugadores y se publicó como versión 3.5. Esta versión sigue siendo popular entre los fans.

La 4.ª edición introdujo cambios importantes en la experiencia de juego con nuevas mecánicas de combate, variaciones en los conjuros y desafíos de habilidad. Fue la primera edición en integrar una suscripción digital y, aunque no todos los cambios fueron bien recibidos por los fans, allanó el terreno para la inmensamente popular 5.ª edición.

Con mecánicas actualizadas que agilizaron el juego, entre las que se cuentan habilidades, conjuros y dotes, y modificaciones en la característica de "ventaja/desventaja", esta edición ha contribuido a un monumental aumento en la popularidad del juego. Y, con características de clase que se ganan en función del nivel del personaje, el sistema de poderes volvió a su funcionamiento más tradicional.

Conoce a los héroes

Elige sabiamente a tu personaje y a tu grupo, ¡y empieza tu apasionante aventura!



Clérigo Enano

Un clérigo canaliza la magia divina del dios al que sirve. Son poderosos sanadores que pueden ayudar a su grupo a sobrevivir a cualquier encuentro. En el combate, los clérigos empuñan un símbolo sagrado y un arma que brilla con luz radiante.



Guerrero Gnomo

Solo la práctica lleva a la perfección cuando vives para luchar. Estos guerreros se entrenan con diversas armas y armaduras para convertirse en maestros del combate. Aprenden a pensar con claridad en medio de la batalla y a esforzarse más allá de los límites normales para mantener a salvo a sus aliados.



Pícaro Orco

Los pícaros son maestros del sigilo que pueden atacar desde las sombras o ir de un lado a otro sin hacer ruido. Sus astutas mentes y ágiles dedos son expertos en forzar cerraduras y desactivar trampas. Si un pícaro te está vigilando, ¡no lo sabrás hasta que sea demasiado tarde!



Mago Elfo

Los magos estudian libros y pergaminos para aprender el arte de la magia. Copian conjuros en su libro de conjuros, la suma de todos sus conocimientos y su posesión más preciada. Cada mago se especializa en una escuela de magia, como la ilusión, la nigromancia o el encantamiento.

De producto para un público selecto a fenómeno global

Desde la década de 1970, el juego ha generado torneos y eventos de juegos de rol de acción real en comunidades locales y a nivel global, y el universo **DUNGEONS & DRAGONS**[®] se ha ampliado para incluir novelas, videojuegos, un programa de televisión y películas. Aunque D&D[®] estuvo brevemente en el punto de mira del pánico moral de los años 80, los estudios han demostrado que el juego puede ser una herramienta terapéutica eficaz tanto para adultos como para niños. Sus beneficios abarcan desde el fomento de las habilidades sociales y la empatía hasta la mejora del pensamiento creativo, el lenguaje y la capacidad para resolver problemas. Muchas escuelas de todo el mundo incluso promueven los clubs de D&D como actividad extraescolar.

Una experiencia de juego que se amplía

D&D[®] ha servido de fuente de inspiración en la cultura popular, infinidad de libros y nuevas franquicias de juegos, lo mismo de mesa que digitales. Desde principios de la primera década del siglo XXI, la evolución del juego por parte de Wizards of the Coast ha cimentado el legado de D&D como fenómeno global. Herramientas en línea como D&D Beyond, numerosos pódcast, transmisiones y redes sociales han ayudado a expandir el alcance del juego con una comunidad de creadores fuerte y colaborativa y puntos de entrada accesibles para los nuevos jugadores. Tanto si eres nuevo en este increíble mundo como si ya eres un jugador experimentado, esperamos que este set te inspire un sinfín de nuevas ideas sobre cómo puedes disfrutar de una experiencia aún más amplia.





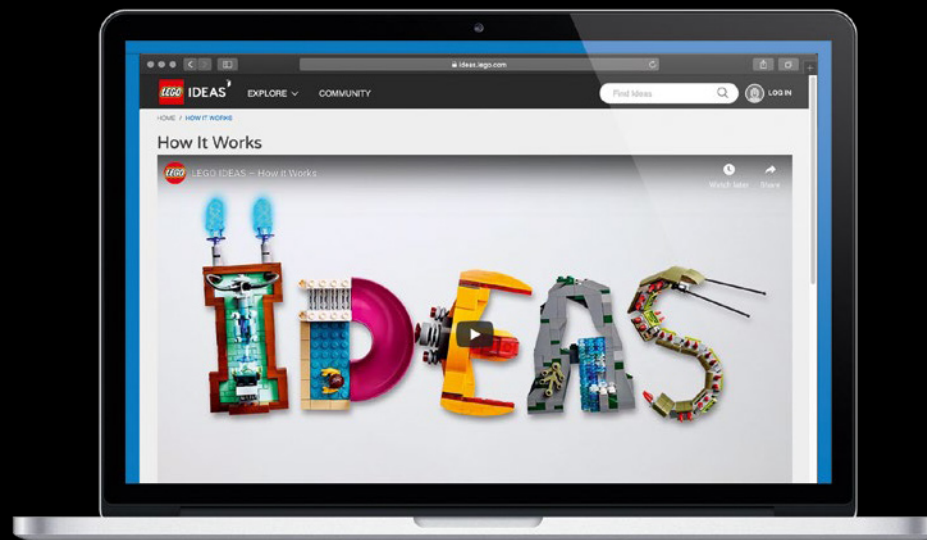
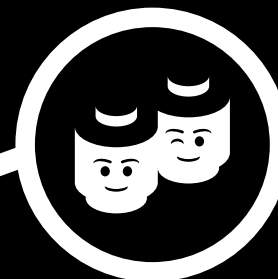
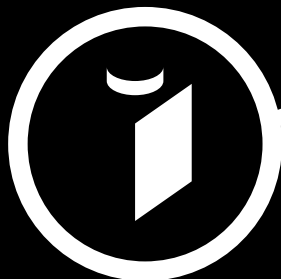
IDEAS

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 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

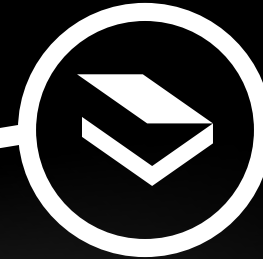


LEGO® REVIEW
LEGO® PRŮFUNG
EXAMEN PAR LEGO®
REVIEW LEGO®
REVISIÓN DE LEGO®
ΑΒΑΛΙΑÇΑO LEGO®
乐高®审核
OCENA LEGO®

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.