

DREAMWORKS

DRAGONS

LA GUÍA DEFINITIVA

DATOS IMPRESCINDIBLES SOBRE LA TRILOGÍA



Planeta
Junior

DreamWorks Dragons
© 2019 DreamWorks Animation LLC.
All Rights Reserved

Publicado en España por Editorial Planeta, S. A., 2019
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Primera edición: enero de 2019

ISBN: 978-84-08-20172-4

Depósito legal: B. 26.454-2018

Impreso en España

No se permite la reproducción total o parcial de este libro,
ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier
forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia,
por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.
La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva
de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).
Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)
si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.
Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com
o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.



 DREAMWORKS

DRAGONS

LA GUÍA DEFINITIVA



Planeta Junior

¡BIENVENIDO A MEMA!



Con esta guía podrás disfrutar de todos tus memianos y dragones favoritos y conocer cómo es la trepidante vida de los vikingos en Mema.



Durante generaciones, los habitantes de Mema aprendieron a matar dragones, ¡su vida dependía de ello! El entrenamiento de dragones era una parte esencial de su vida desde niños.

Todo empezó hace mucho tiempo con un vikingo llamado Bork *el muy muy Desafortunado*. Bork vivía en Mema y su convivencia con los dragones de la isla era muy complicada. Los dragones le robaban constantemente su comida, arruinaban sus cosechas e incluso quemaban su cabaña.

Así que Bork escribió el *Manual de Dragones* para que las futuras generaciones de vikingos supieran exactamente con qué tipo de criaturas debían enfrentarse. Con el paso de los años, los vikingos fueron añadiendo cosas al libro hasta llegar a odiar a todos los dragones.

Patapez

Astrid





Hipo

Patán Mocoso

Brusca

Chusco

¡Los vikingos cuando los conocimos por primera vez!

LA VIDA EN MEMA

Si te atreves a enfrentarte a las criaturas más salvajes y peligrosas de la tierra, Mema es el lugar que estás buscando.

La vida en Mema es bastante complicada si no estás acostumbrado a matar dragones. Tienes que ser atrevido e implacable para sobrevivir en esta isla, pero ¡Hipo no lo es!



El clima extremo de la isla dificulta todavía más la vida diaria. Casi siempre hace frío y está nublado, y graniza y llueve a menudo.



Además del clima extremo, Mema tiene un problema mucho más serio: ¡dragones! Los dragones roban la comida y constantemente destruyen la aldea. Cada vez que los vikingos reconstruyen su hogar, ¡los dragones regresan y vuelven a destruirlo!

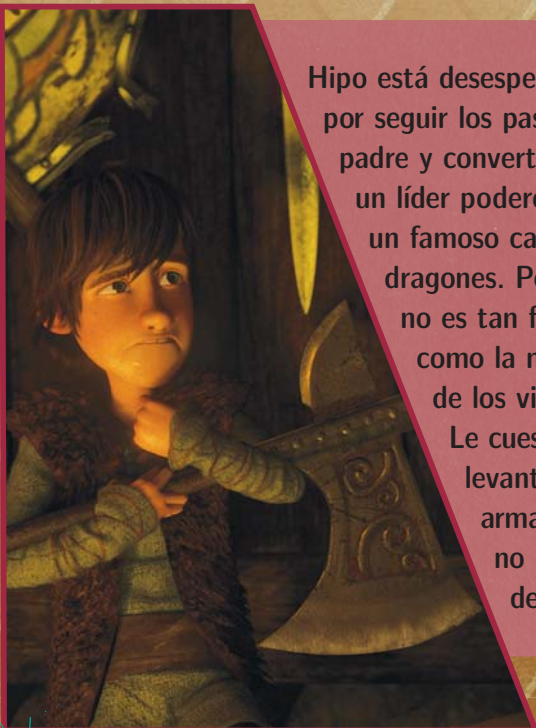


No puedes considerarte un auténtico vikingo hasta que no has matado un dragón, pero un joven está a punto de cambiarlo todo...



DRAGÓN

Un joven vikingo llamado Hipo lleva toda la vida intentando demostrar su valor a su padre, Estoico el Inmenso. Estoico es el jefe de Mema y el vikingo más duro de todos.



Hipo está desesperado por seguir los pasos de su padre y convertirse en un líder poderoso y en un famoso cazador de dragones. Pero Hipo no es tan fuerte como la mayoría de los vikingos.

Le cuesta mucho levantar las armas, ¡por no hablar de usarlas!



Pero todo empieza a cambiar para Hipo cuando derriba a un Furia Nocturna con un cañón de redes que él mismo había inventado. Los Furias Nocturnas son muy poco comunes y los dragones más mortíferos de todos. Se sabe muy poco de ellos y nadie ha visto nunca uno en la vida real.

Hipo está deseoso por demostrar a su padre que es un auténtico vikingo y ahora se le presenta la oportunidad matando a un Furia Nocturna. Pero cuando Hipo se acerca al Furia Nocturna herido, ve el miedo en los ojos de la criatura y es incapaz de matarlo.



Mientras, el amigo de Estoico, Bocón, lo convence para que deje que Hipo asista al entrenamiento de dragones. Cuando Hipo se entera, teme no estar a la altura. El primer día de entrenamiento es incluso peor de lo que había imaginado. Los otros chicos de su edad se burlan de él y no le sale nada bien.



Hipo pasa mucho rato con el Furia Nocturna, al que decide llamar Desdentao. Siempre que Hipo no está en el entrenamiento de dragones, acude junto a Desdentao.



Observando a Desdentao, Hipo se da cuenta de que han juzgado erróneamente a los dragones. Lo único que hacen es defenderse. Poco a poco, Hipo se gana la confianza de Desdentao y aprenden a comunicarse.

Hipo se hace amigo de Desdentao y aprende a controlar a los dragones y a entrenarlos. Los otros alumnos no dan crédito a sus ojos. ¿Cómo se ha convertido Hipo en un maestro de dragones?



Ahora, todos los alumnos quieren ser amigos de Hipo. Una chica llamada Astrid se da cuenta de que Hipo siempre se escabulle después del entrenamiento y ella se huele que oculta algo.

El éxito de Hipo en el entrenamiento de dragones le supone ganar el «premio» de matar a un dragón delante de toda la aldea. Horrorizado con la idea, Hipo decide escaparse con Desdentao muy lejos.



Astrid sigue a Hipo tras el entrenamiento y descubre su gran secreto: ¡Desdentao! Hipo tiene muchas cosas que explicar.



Hipo quiere mostrar a Astrid lo genial que es Desdentao, así que la lleva a dar una vuelta a lomos del dragón. Durante el vuelo descubren un enorme nido de dragón en el que vive una dragona gigante llamada Muerte Roja.



Desdentao consigue que los chicos regresen a salvo a Mema e Hipo le pide a Astrid que le prometa que no dirá nada sobre el nido al resto de los vikingos. Hipo sabe que eso solo les ocasionaría problemas. Juntos, Hipo y Astrid deciden intentar cambiar la opinión que tienen los vikingos de los dragones.



En la ceremonia de matar al dragón, Hipo tira sus armas para demostrar que los dragones no son peligrosos. Los demás vikingos atacan al dragón pensando que le están salvando la vida a Hipo, pero lo que logran es enfurecer al dragón.

Desdentao percibe que Hipo está en peligro y trata de ir a ayudarlo, pero Estoico lo captura y lo encadena. Todo empeora cuando Hipo revela sin querer la ubicación del nido de la Muerte Roja.



Decidido a acabar con la guerra con los dragones de una vez por todas, Estoico carga a Desdentao en su nave y, junto con el resto de los vikingos, zarpa para encontrar el nido.

Hipo sabe que tiene que hacer algo. Convince a Astrid y al resto de compañeros del entrenamiento para emprender el vuelo con los dragones. Rápidamente, salen tras la flota vikinga.

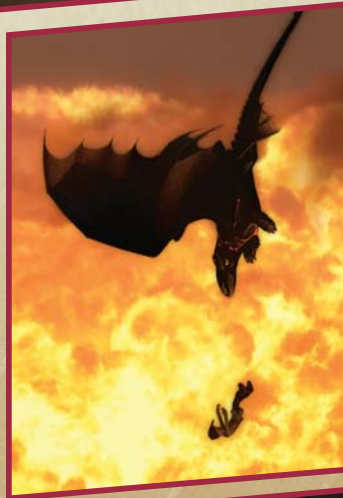


Mientras tanto, Estoico encuentra el nido y dispara las catapultas para que salgan los dragones. Cuando abandonan el nido sin querer luchar, Estoico se da cuenta de su error, pero ¡ya es tarde!

La Muerte Roja aparece y Estoico y Bocón tratan de distraerla para que el resto de vikingos puedan escapar. No obstante, en un instante los barcos son pasto de las llamas. Hipo y sus amigos llegan y ven a Desdentao encadenado en uno de los barcos ardiendo.



Hipo libera a Desdentao con la ayuda de Estoico. Enseguida, Hipo y Desdentao salen volando para enfrentarse a la Muerte Roja.



Tras atraer a la dragona a lo alto del cielo, Desdentao le dispara una llama sónica en la boca justo cuando está a punto de escupir fuego y provoca que la Muerte Roja explote. Hipo sale disparado de Desdentao y ambos caen entre llamas.

Estoico encuentra a Desdentao tendido en el suelo, pero no hay ni rastro de Hipo. Todo el mundo está consternado, pero entonces Desdentao abre las alas y descubren a Hipo a su lado. Hipo ha sobrevivido, aunque ha perdido parte de una de sus piernas en la batalla.



Estoico está muy agradecido a Desdentao por haber protegido a su hijo, y muy orgulloso de Hipo. La valentía de Hipo ha acabado con la enemistad entre dragones y vikingos. ¡Por fin pueden convivir en paz!

HIPO Y DESDENTAO

Estos son Hipo y el Furia Nocturna, Desdentao.

- Hipo no es un vikingo como los demás: nunca ha matado un dragón y es tan enclenque que le cuesta incluso levantar un arma. Pero compensa su tamaño con astucia táctica y un gran conocimiento de los dragones.

- A Hipo le encanta dibujar y siempre lleva consigo su diario y un lápiz. Este talento le ayuda en sus aventuras ya que puede esbozar mapas, dibujar dragones y anotar información importante.

Hipo es el ayudante de Bocón, el herrero de la aldea. Gracias a esto, ha desarrollado una gran habilidad para construir armas, como su cañón de redes.



«En otros sitios tienen ponis o loros... Nosotros tenemos dragones.»

Hipo siempre está diseñando nuevos artilugios. Confecciona una silla de piel y una aleta para la cola de Desdentao. Le lleva varios intentos dar con una que funcione, pero Hipo nunca se da por vencido.



- Desdentao perdió parte de su cola cuando se precipitó desde el cielo. Gracias a la nueva aleta que construye Hipo, el dragón puede volver a volar. Hipo controla la aleta de la cola a lomos del dragón.

¿Sabías que...?

Hipo es zurdo.



CLASE: Embestida

ENVERGADURA ALAR:
13,7 metros

HÁBITAT: Desconocido

HABILIDADES:
Ataque en picado;
capacidad para camuflarse
en el cielo nocturno

¿Sabías que...?

Un Furia Nocturna tiene una hilera de aletas bajo su espina dorsal que puede dividir en dos para volar más rápido.

- Desdentao es un Furia Nocturna. Es la especie de dragones más veloz y menos común.
- El Furia Nocturna puede superar la velocidad del sonido: ¡eso es más de 1200 kilómetros por hora!
- El Furia Nocturna puede atacar en picado con disparos de plasma de increíble precisión.
- Los disparos de plasma de Desdentao explotan y queman todo lo que encuentren en su camino.
- Los Furias Nocturna son invisibles en el cielo nocturno y aparecen de la nada.
- Tienen una increíble visión en la oscuridad, por lo que son igual de peligrosos en los ataques nocturnos.
- Desdentao es el único Furia Nocturna conocido.
- Desdentao e Hipo tienen un vínculo muy fuerte. Su amistad une a los vikingos y a los dragones.

ASTRID



Fuerte, leal y luchadora, Astrid es la amiga ideal. Es tremendamente competitiva y no se detiene ante nada para proteger a sus seres queridos.



- Astrid es menuda, pero gracias a ello gana en agilidad.
- Astrid entrena con Hipo en la escuela de Bocón. Ella quiere ser la mejor y no se deja impresionar por las habilidades de Hipo para dominar a los dragones.

A diferencia del resto de vikingos, Astrid no lleva casco en los combates, tan solo una cinta de pelo.



- ¡A Astrid no se le pasa ni una! Enseguida se da cuenta de que sucede algo extraño cuando Hipo empieza a tener éxito en los entrenamientos. Pronto descubre el secreto de Hipo y se muestra decidida a proteger a Desdentao.



PATAPEZ

Si necesitas información sobre los dragones, ¡Patapez es tu vikingo!
Es una auténtica enciclopedia de dragones andante.

Aunque parece robusto, Patapez está más aterrado que Hipo en los entrenamientos de dragones.



- Patapez es amable y afectuoso. Se hace muy amigo de Hipo.
- Se viste con pieles de la cabeza a los pies. Es un atuendo ideal para los inviernos tan fríos de Mema.
- Patapez lo sabe absolutamente todo sobre los dragones. ¡Se queda con la boca abierta cuando conoce al Furia Nocturna!
- Los conocimientos de Patapez resultan muy útiles cuando los amigos se topan con la Muerte Roja. Solo Patapez recuerda el punto débil de esta dragona.



ESTOICO EL INMENSO



Estoico es el jefe de Mema...
iy el padre de Hipo!



- Es valiente, fuerte y muy respetado en Mema. Todo el mundo le tiene un poco de miedo, ¡incluso Hipo!

- Estoico e Hipo no pueden ser más diferentes. En ocasiones, no puede creerse que Hipo sea su hijo.

- Estoico apunta a Hipo al entrenamiento de dragones y no admite una negativa por respuesta. Desea que su hijo se convierta en un vikingo fuerte y poderoso, pero Hipo no es como los demás vikingos. Está muy flacucho y es muy sensible, dos cualidades que Estoico no soporta.

Antes de que Hipo empiece el entrenamiento, Estoico le entrega un casco hecho del peto de la madre del chico.





BOCÓN

Bocón es el herrero de Mema y el dentista de los dragones.

- Bocón es el encargado del entrenamiento de dragones. Enseña a los jóvenes vikingos habilidades para combatir a los dragones y trucos para apresarlos.
- Es muy amigo de Estoico y suya es la idea de apuntar a Hipo en el entrenamiento de dragones.

Bocón luchó junto a Estoico en la Guerra de Dragones y perdió su brazo en el combate. Reemplaza su brazo por una serie de herramientas dependiendo de la labor que esté haciendo.



- Es el encargado de hacer las armaduras y armas más resistentes para combatir con los dragones. Hipo es su ayudante y la mente creativa.



¿Sabías que...?

Bocón perdió su brazo y su pierna mientras luchaba con un Pesadilla Monstruosa, la misma especie de dragón que Garfios.

BRUSCA Y CHUSCO

Estos mellizos siempre están discutiendo,
aunque no pueden estar
el uno sin el otro.

- Los mellizos son extremadamente competitivos y les encanta retarse mutuamente por cualquier cosa.
- Brusca es la típica vikinga. Es una chica dura y amante de la acción, conocida por su sarcasmo. Su arma preferida es una lanza.
- A Brusca le gusta hablar... ¡mucho! Los otros vikingos no siempre aprecian sus constantes comentarios.

Durante la batalla final, Brusca y Chusco comparten un Cremallerus Espantoso llamado Eructo & Vómito. Tienen algún problemilla conduciendo su dragón porque nunca se ponen de acuerdo y, para complicar las cosas, Eructo & Vómito también discuten de vez en cuando.





- El arma preferida de Chusco es una maza de acero a la que llama Macey. Le tiene tanto cariño que incluso habla con ella.

¿Sabías que...?

El apellido de Brusca y Chusco es Thorston.

- A pesar de que no siempre se lleven bien, los hermanos saben que pueden contar el uno con el otro en caso de peligro.

- A los mellizos les encanta fingir, una habilidad que a menudo resulta útil cuando se topan con extraños poco amistosos.

A Brusca y a Chusco les encanta gastar bromas. Siempre tienen alguna jugarreta en mente, especialmente para asustar a Patapez.



PATÁN MOCOSO



Este jinete de dragón es el más elegante,
popular y listo de toda la clase... o jeso dice él!



- Patán Mocosito es tan fuerte que es capaz de llevar una oveja a hombros con facilidad.

Cuando se enfrenta a un peligro, Patán Mocosito demuestra mucha energía y resistencia.



- Patán Mocosito piensa que es el vikingo más guapo y popular de la aldea. La modestia no es una de sus virtudes...

- El arma preferida de Patán Mocosito es un simple martillo. No necesita un arma más sofisticada con sus enormes habilidades.

- A la más mínima, Patán Mocosito se pone a alardear de su fuerza. ¡Se podría pasar el día hablando de sí mismo!

MUERTE ROJA

La Muerte Roja es una dragona enorme que manda a otros dragones atacar aldeas y robar comida.

ESPECIE: Fogonero

TAMAÑO: 121,9 metros

ENVERGADURA ALAR:
97,5 metros

HÁBITAT: Los volcanes

¿Sabías que...?

Esta clase de dragones es una de la más fuertes y poderosas. ¡No les temen a nada!

- Hipo, Astrid y Desdentao descubren a la Muerte Roja cuando vuelan hasta su nido. Surge de su escondite para engullir a un Groncle.
- La Muerte Roja nunca va de caza, sino que envía a otros dragones en su lugar. Si el dragón no regresa con la suficiente comida, la Muerte Roja se lo come a él.

- La Muerte Roja tiene seis ojos, su cola está cubierta de mortíferas espinas, tiene unas garras enormes y colmillos muy afilados.
- Sus llamaradas son tan poderosas que puede acabar con una flota entera de barcos vikingos.
- A diferencia de la mayoría de los dragones, la Muerte Roja no puede ser domesticada.

GRONCLE Y PESADILLA MONSTRUOSA



- Los Groncles son dragones que vomitan lava y se caracterizan por su rápido aleteo, aunque tienen fama de perezosos. ¡Se pueden llegar a quedar dormidos en pleno vuelo!

- Los Groncles pueden volar hacia atrás, y si contienen la respiración, las protuberancias de su cuerpo pueden dispararse en cualquier dirección.

- Patapez forma equipo con un Groncle al que llama Barrilete.

ESPECIE: Groncle

CLASE: Piedra

TAMAÑO: 4,2 metros

ENVERGADURA ALAR:
5,5 metros

HÁBITAT: Bosques y cuevas

HABILIDADES: Volar hacia atrás, planear y flotar en el aire.

ESPECIE: Pesadilla Monstruosa

CLASE: Fogonero

TAMAÑO: 18,5 metros

ENVERGADURA ALAR:
21 metros

HÁBITAT: Bosques

HABILIDADES: Explosión de fuego, ráfaga de viento y poderosas mandíbulas

- Esta especie de dragones es agresiva, poderosa y fogosa. Pueden envolverse ellos mismos en fuego como mecanismo de defensa.



- Patán Mocososo se une a un Pesadilla Monstruosa al que llama Garfios. Era previsible que eligiera un dragón especialmente peligroso...

NADER MORTÍFERO Y CREMALLERUS ESPANTOSUS

- A esta especie pertenecen los dragones rastreadores, que tienen un sentido del olfato muy desarrollado.

- El fuego de magnesio de un Nader Mortífero es el más caliente del de todos los dragones.

- Astrid y Tormenta forman el equipo perfecto: tienen potencia, fuerza e inteligencia.

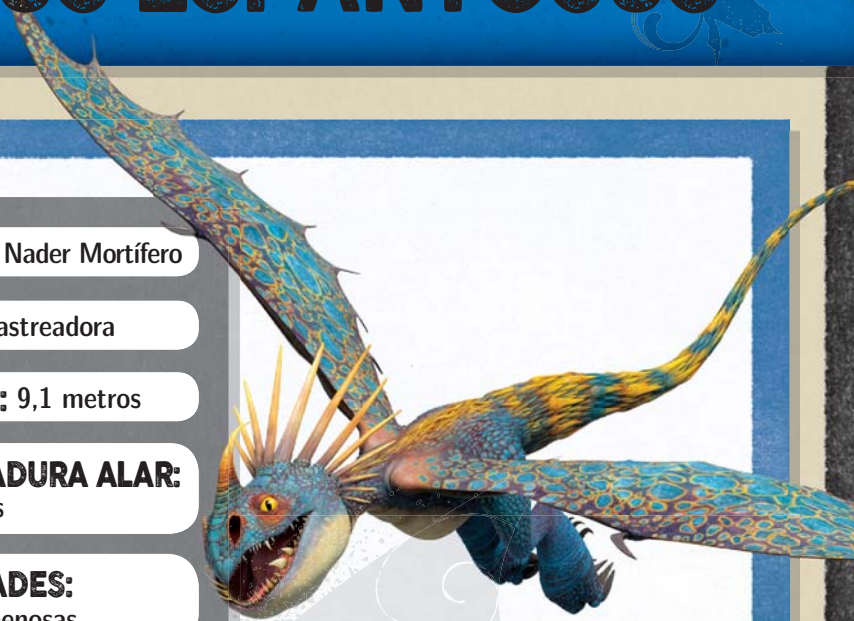
ESPECIE: Nader Mortífero

CLASE: Rastreadora

TAMAÑO: 9,1 metros

ENVERGADURA ALAR:
12,8 metros

HABILIDADES:
Espinas venenosas



- Una de las cabezas emite gas y la otra genera una chispa que causa la explosión.

- Su gas es tóxico y además es suficientemente denso como para esconderse tras él.

- Los Cremallerus Espantosos tienen dos cabezas: ¡no es de extrañar que sea el dragón que han elegido Chusco y Brusca!

ESPECIE: Cremallerus Espantoso

CLASE: Misterio

TAMAÑO: 20,1 metros

ENVERGADURA ALAR:
11,5 metros

HÁBITAT: Cuevas y bosques

HABILIDADES: Enlaza las cabezas y las colas para crear una rueda de llamas mortífera.

