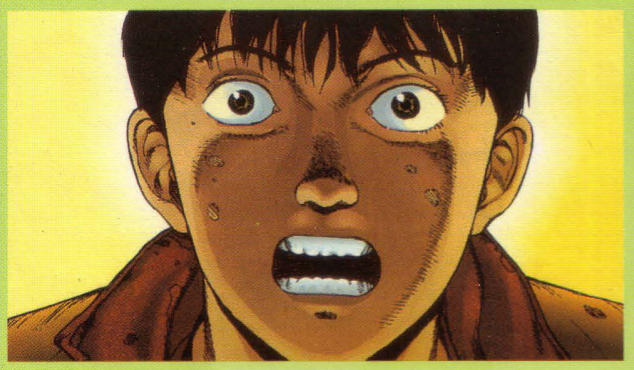
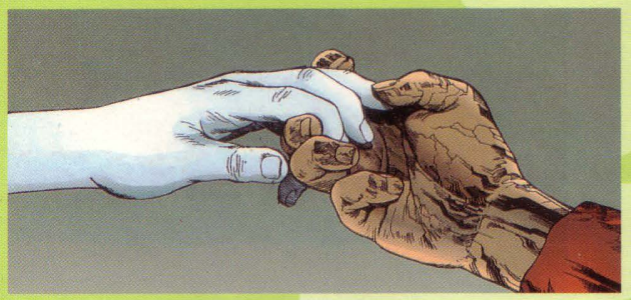
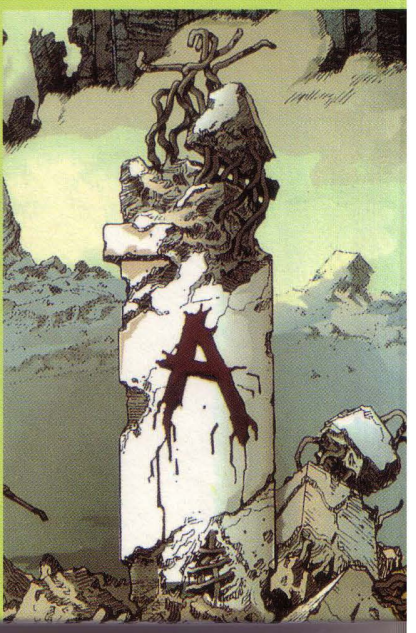


# AKIRA

13

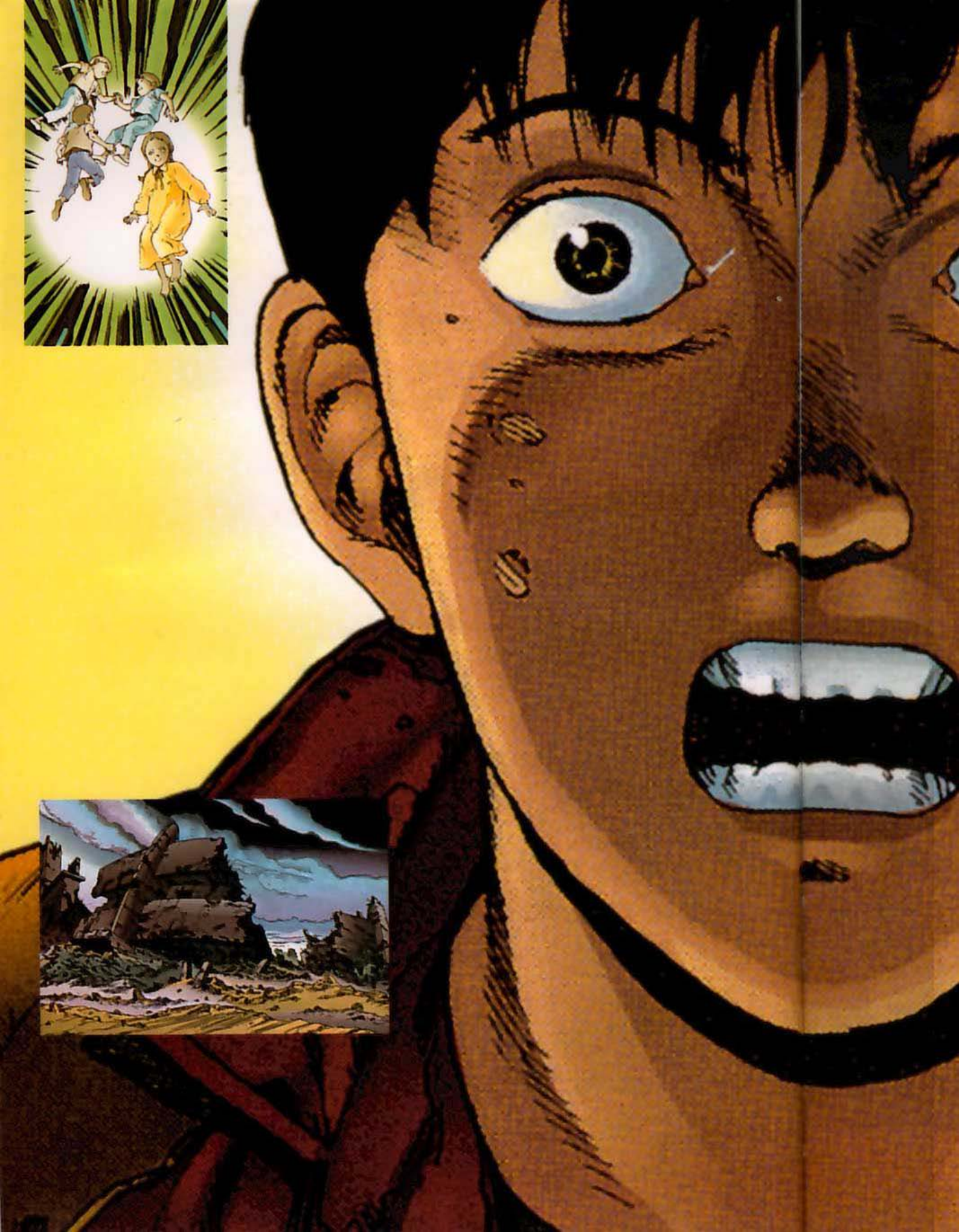
KATSUHIRO OTOMO





# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO



UNA VEZ DESENCADENADA UNA FUERZA INMENSA...

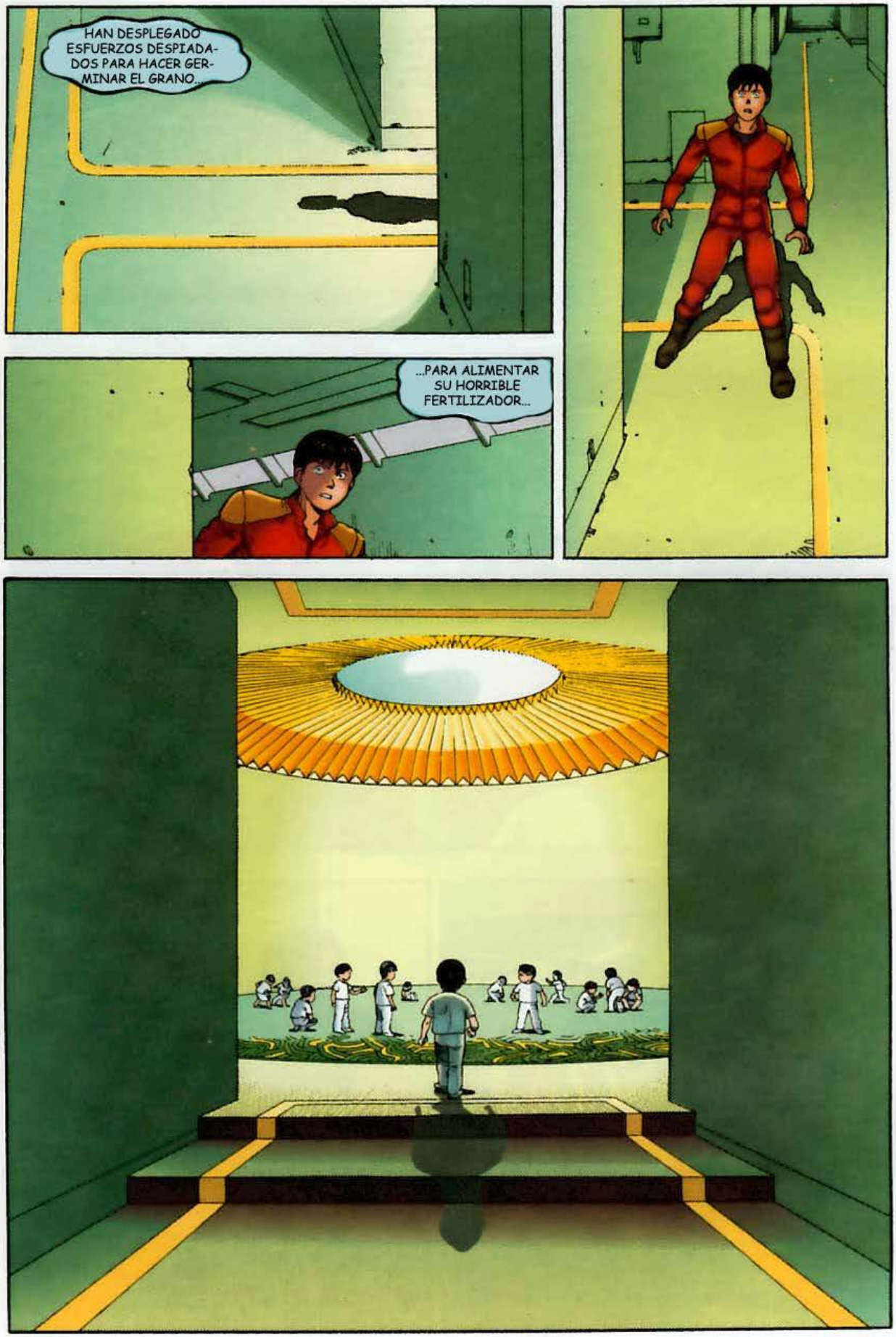
LAS PRUEBAS ENGENDRADAS POR AKIRA SERVIRAN SIN DUDA PARA PROMOVER LA EVOLUCION HUMANA...

¿ENTONCES LA RAZA HUMANA EVOLUCIONA PARA DAR LUGAR A ALGO DIFERENTE?

LAS SIMIENTES PLANTADAS HOY...

¿DONDE ESTOY AHORA?

PARECE UN MINUSCULO...
EH?!


HAN DESPLEGADO ESFUERZOS DESPIADADOS PARA HACER GERMINAR EL GRANO...
...PARA ALIMENTAR SU HORRIBLE FERTILIZADOR...

ESTA ES LA PRIMERA CAMARA DONDE ACOGIERON A LOS NIÑOS QUE MOSTRABAN...
AKIRA...?!
EH ?!
...SIGNOS PARA DEDICARSE A LOS EXPERIMENTOS

HR-3

LA MAYORIA NO CONOCIO MAS SUERTE QUE LA MUERTE O LA LOCURA...

...Y MUCHOS QUE VIERON LA FUERZA DESARROLLARSE EN ELLOS...

...FUERON ABANDONADOS TOTALMENTE ENFERMOS

PERO ESTA FUERZA SOLO TE HA TRAIDO MISERIAS...

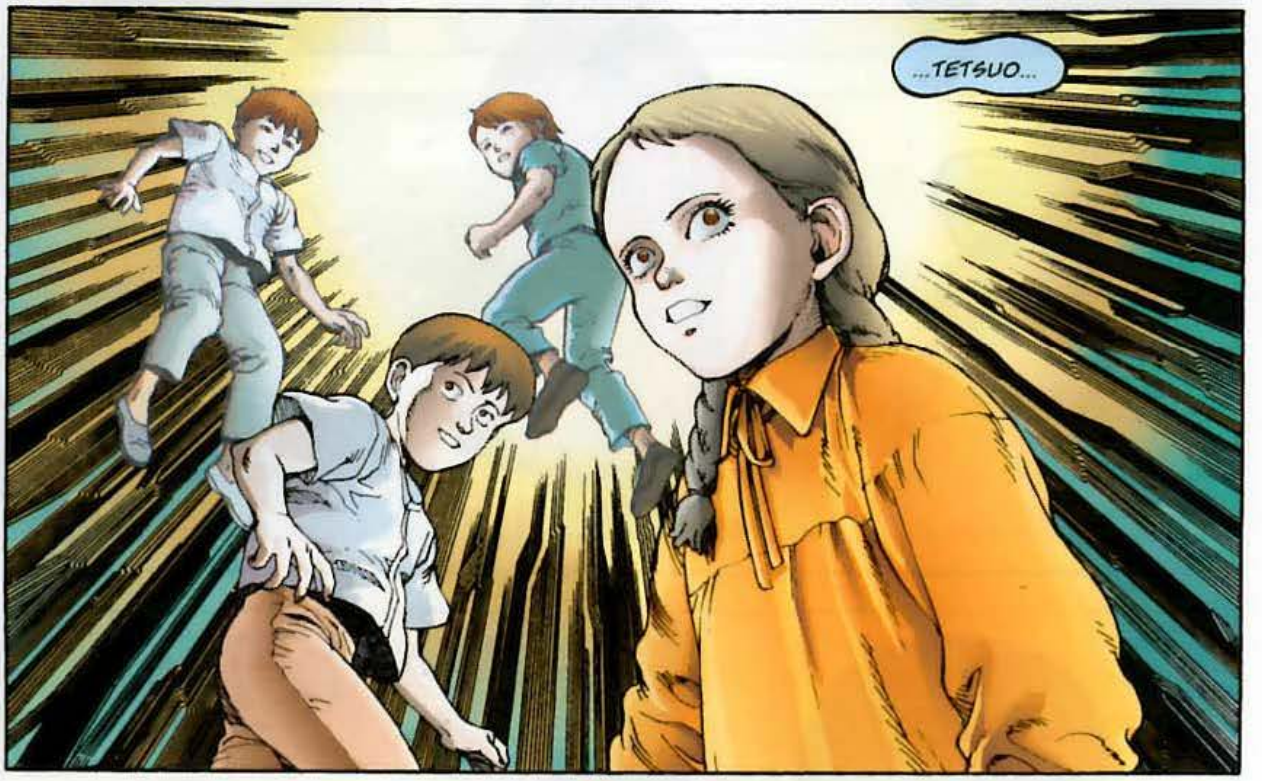
...Y...
!

...Y MUCHOS AMIGOS QUE...

...QUE SABEN HABLAR SIN PALABRAS...

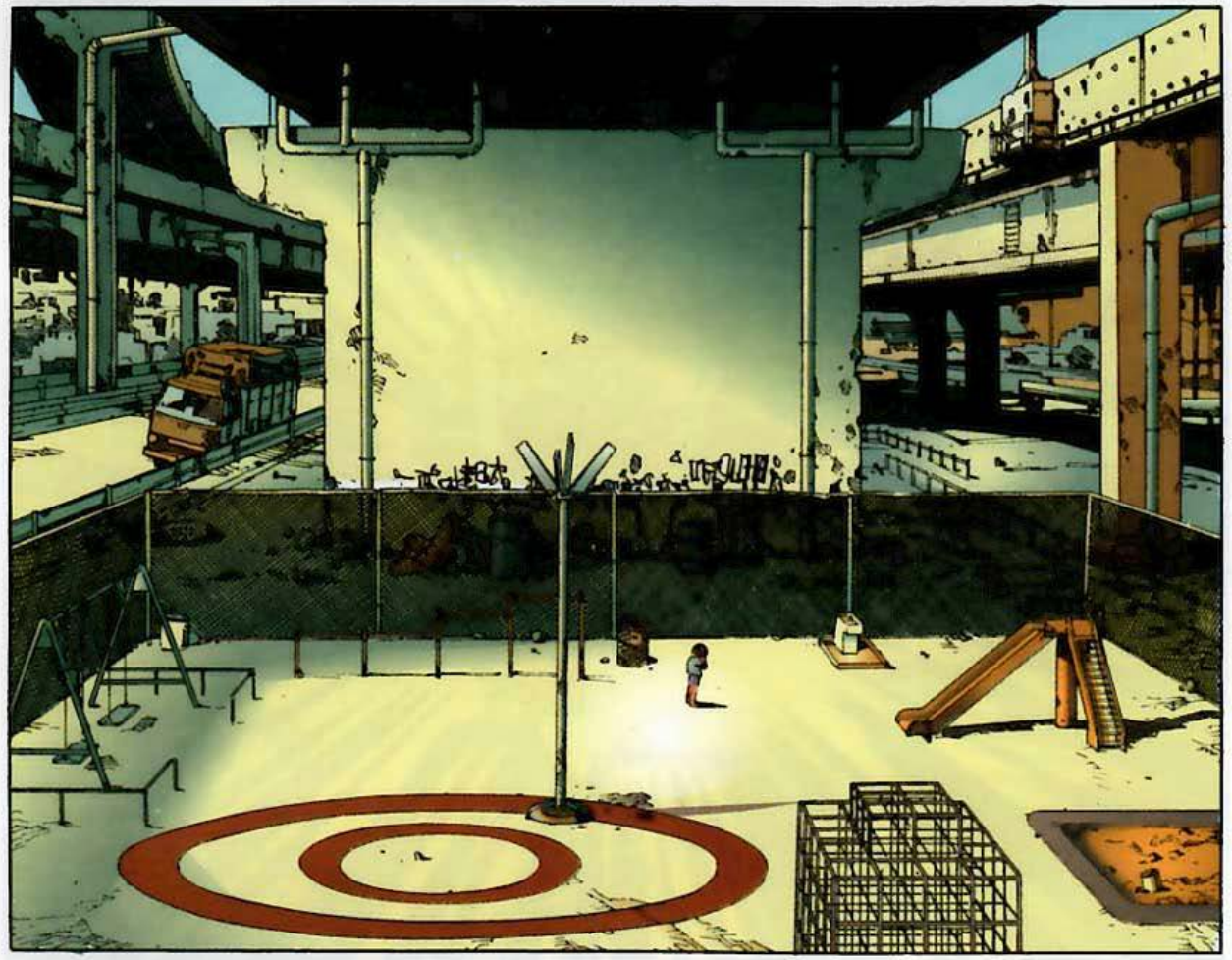
...DIRIGIENDOSE DIRECTAMENTE AL ESPIRITU.

...KEI...
...CHIYOKO...

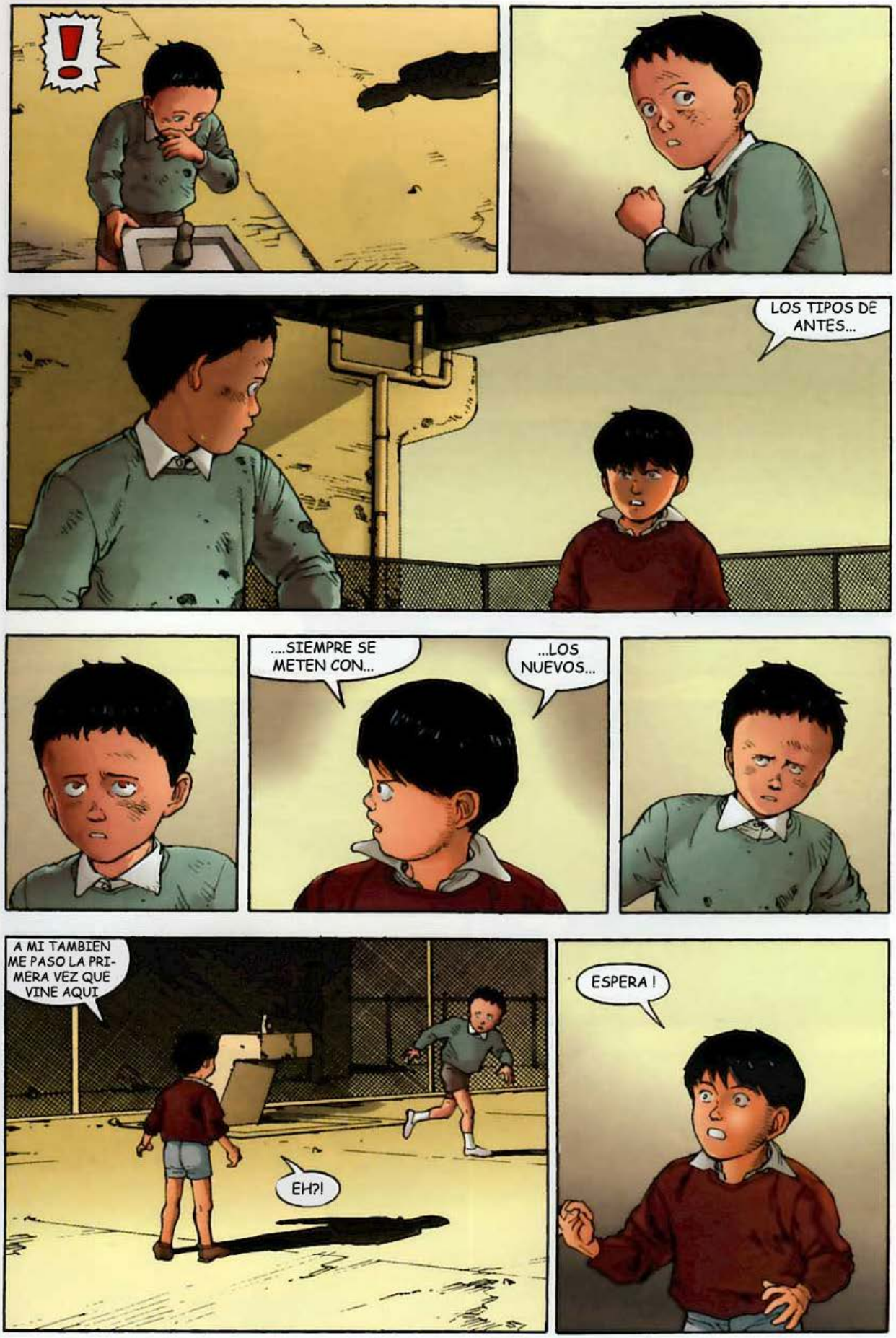

...TETSUO...

ESPERAD!

...Y TÚ !



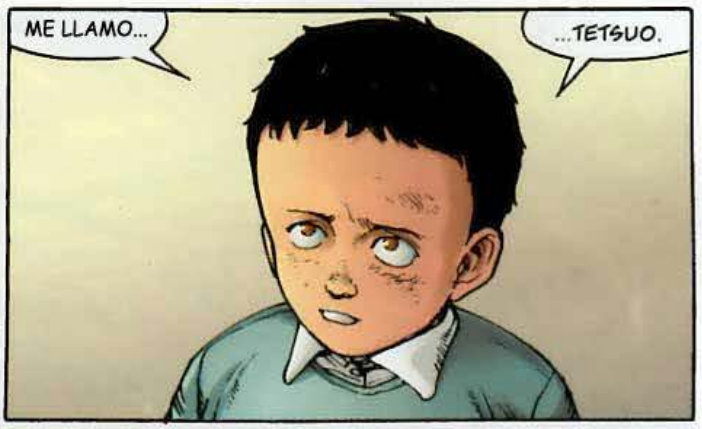
EL PATIO DE RECREO...


!
LOS TIPOS DE ANTES...
....SIEMPRE SE METEN CON...
...LOS NUEVOS...
A MI TAMBIEN ME PASO LA PRIMERA VEZ QUE VINE AQUI
EH?!
ESPERA !

LO HAS ENTENDIDO TODO AL REVES TETSUO...

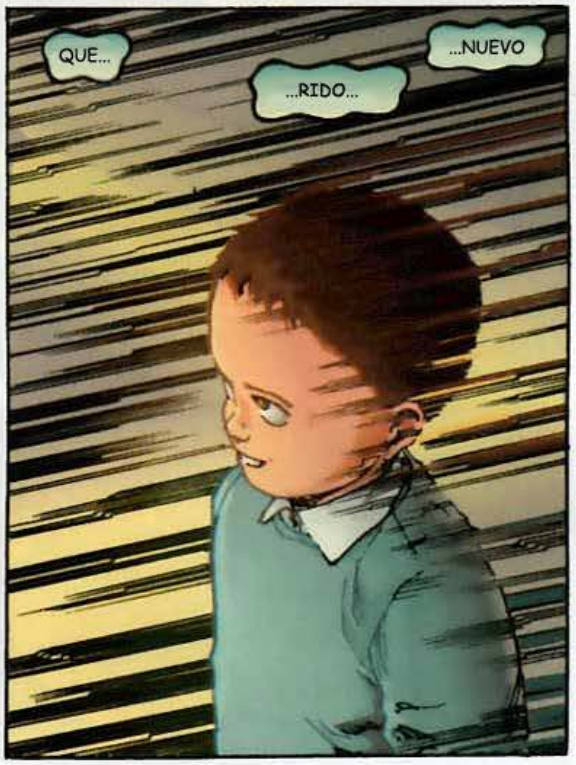
...ENTONCES...
...SOLO QUERÍA SER TU AMIGO !

¿MI...AMIGO?

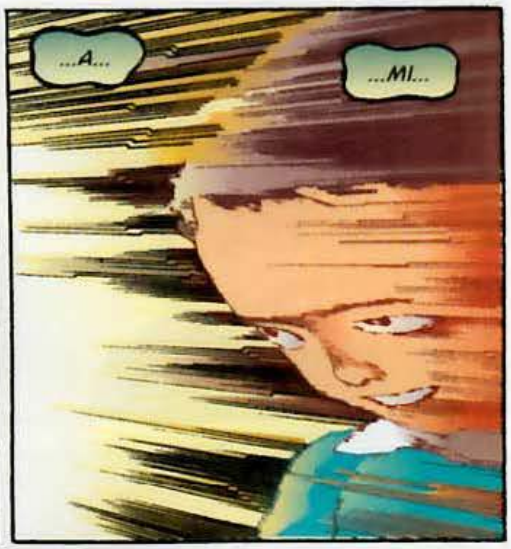

ME LLAMO...
...TETSUO.

TETSUO SHIMA.

GASP


QUE...
...RIDO...
...NUEVO

ESPERA !


...A...
...MI...

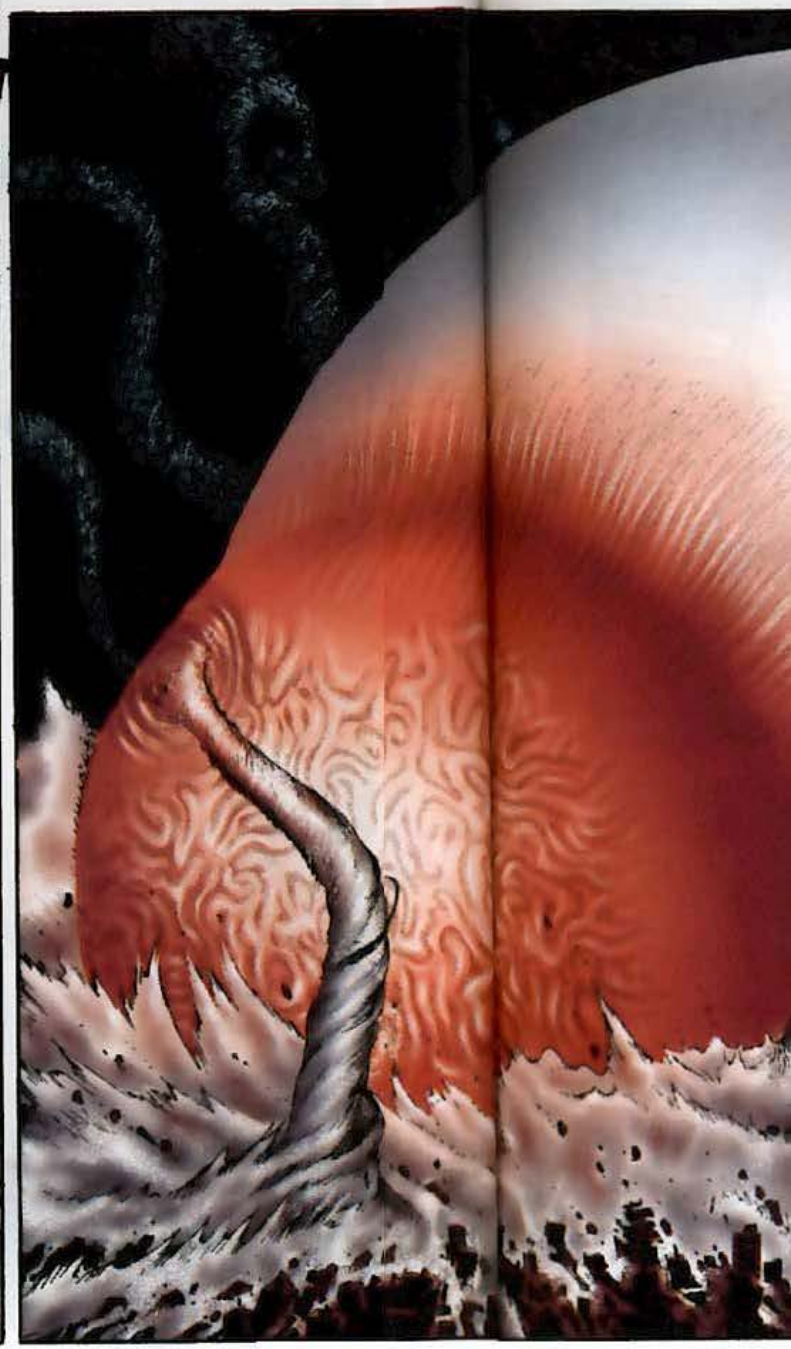
AMI...
TET...

...TETSUOOO !

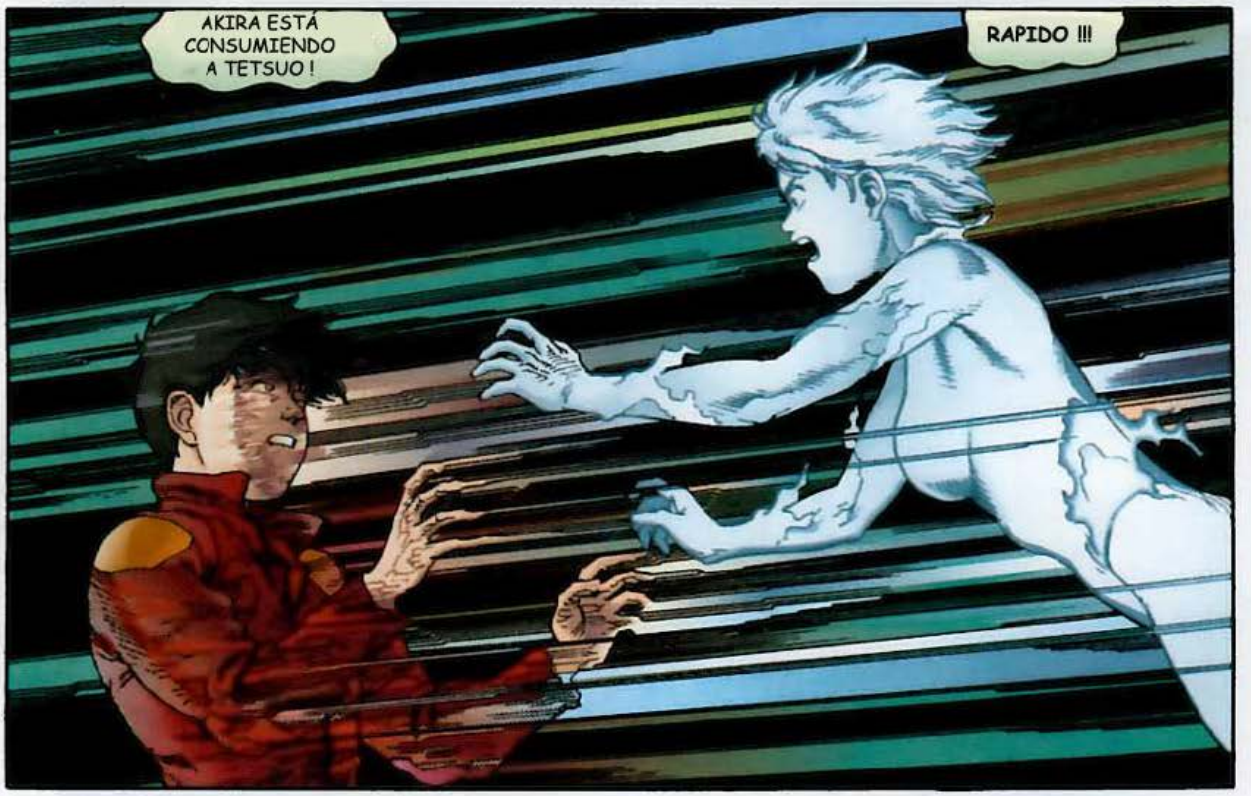
NO ?!

KA...
.....
KA...
KA... NEDA...
KA...
NE...
KANEDA !
KEI !

WWWSHHHHKKSHHH



KE...I...


AKIRA ESTÁ CONSUMIENDO A TETSUO!
RAPIDO !!!

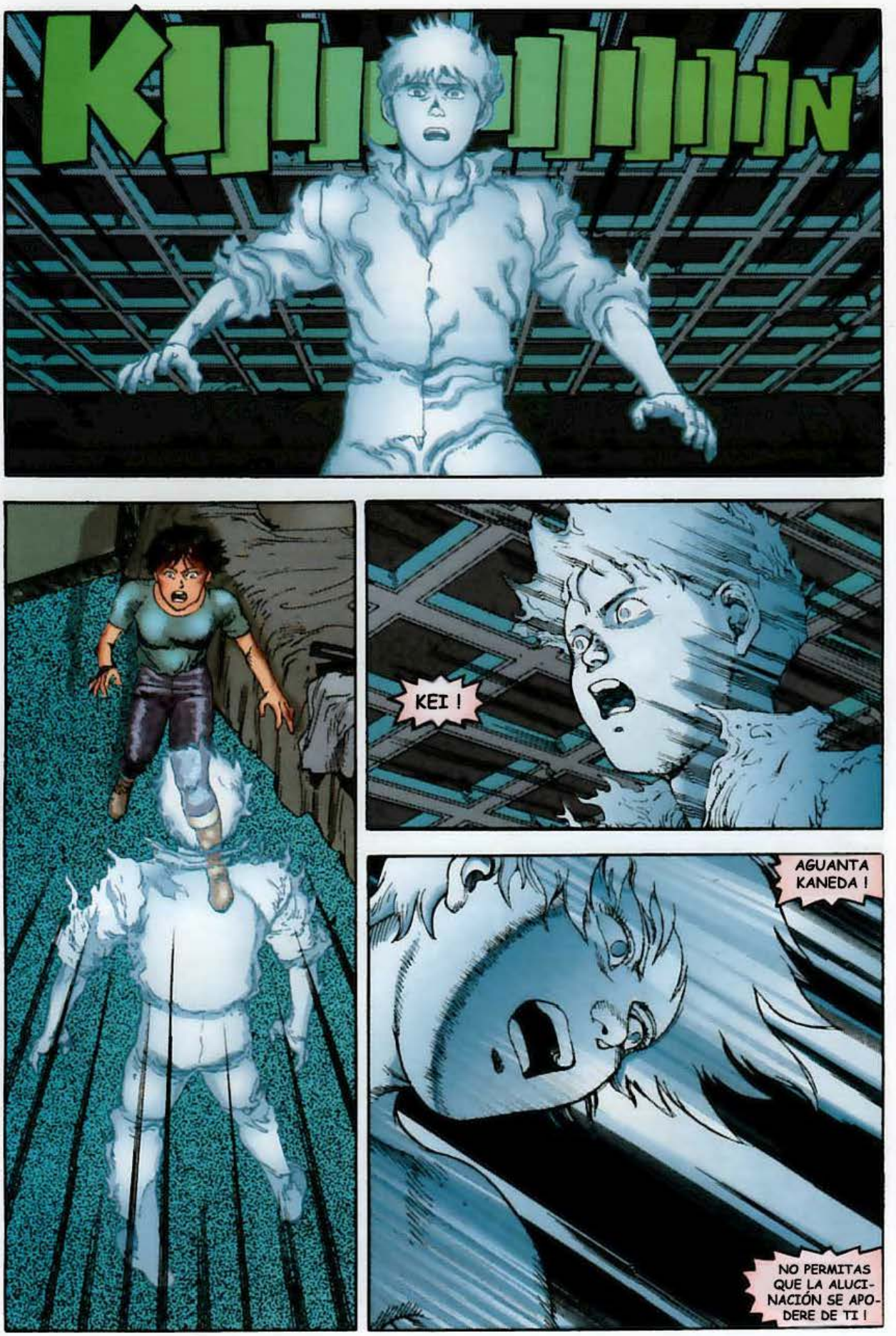
AÚN ESTAMOS A TIEMPO !!!
!

AHORA !
YAA...!

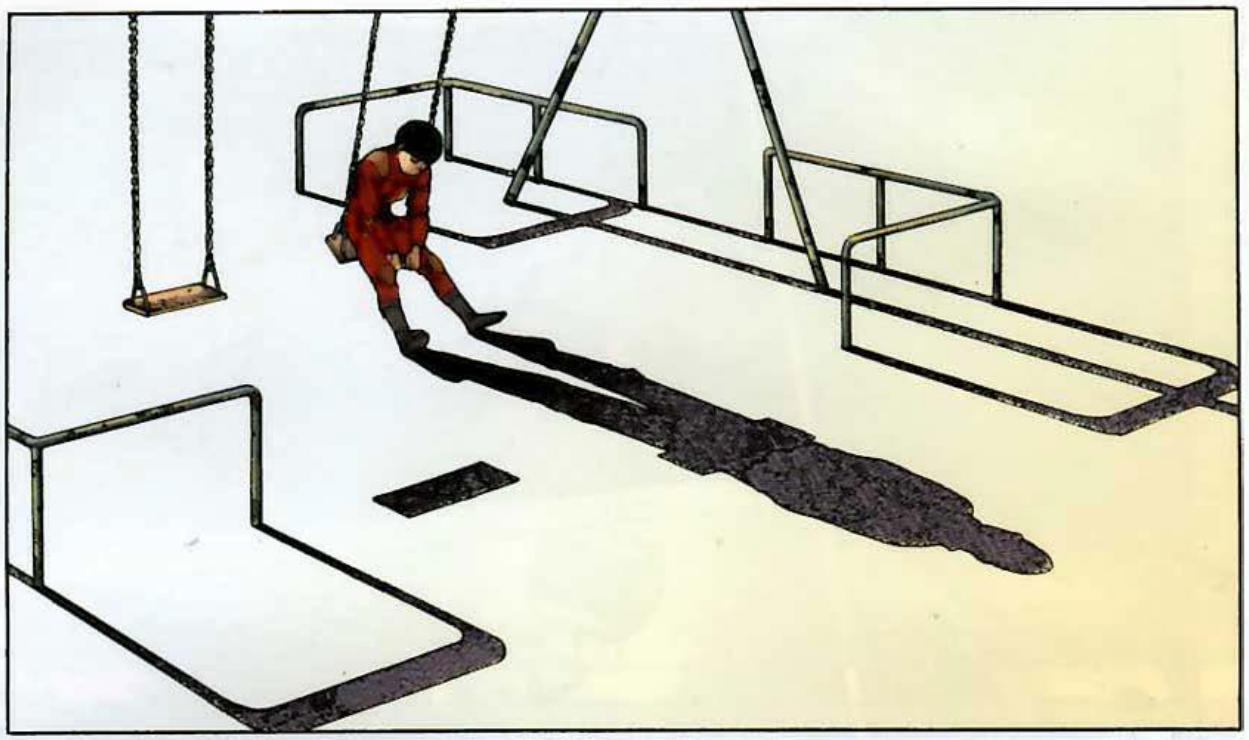
KIIIIIIN
AAUGH...

KA...

...KANEDAAA !
KEI...


KEI !
AGUANTA KANEDA !
NO PERMITAS QUE LA ALUCINACIÓN SE APODERE DE TI !

CONCENTRATE O AKIRA TE CONSUMIRÁ !



TETSUO...

¿ERES TÚ?!

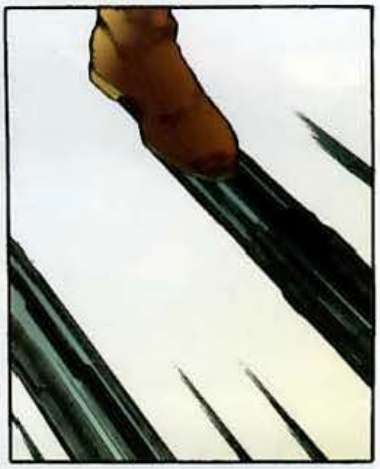
EHH?!

HOLA... ¿DONDE ESTÁS?

HABIAMOS QUEDADO AQUI...

TETSUO HA DESAPARECIDO

EHH?!



TÚ TAMBIÉN DEBES IRTE...

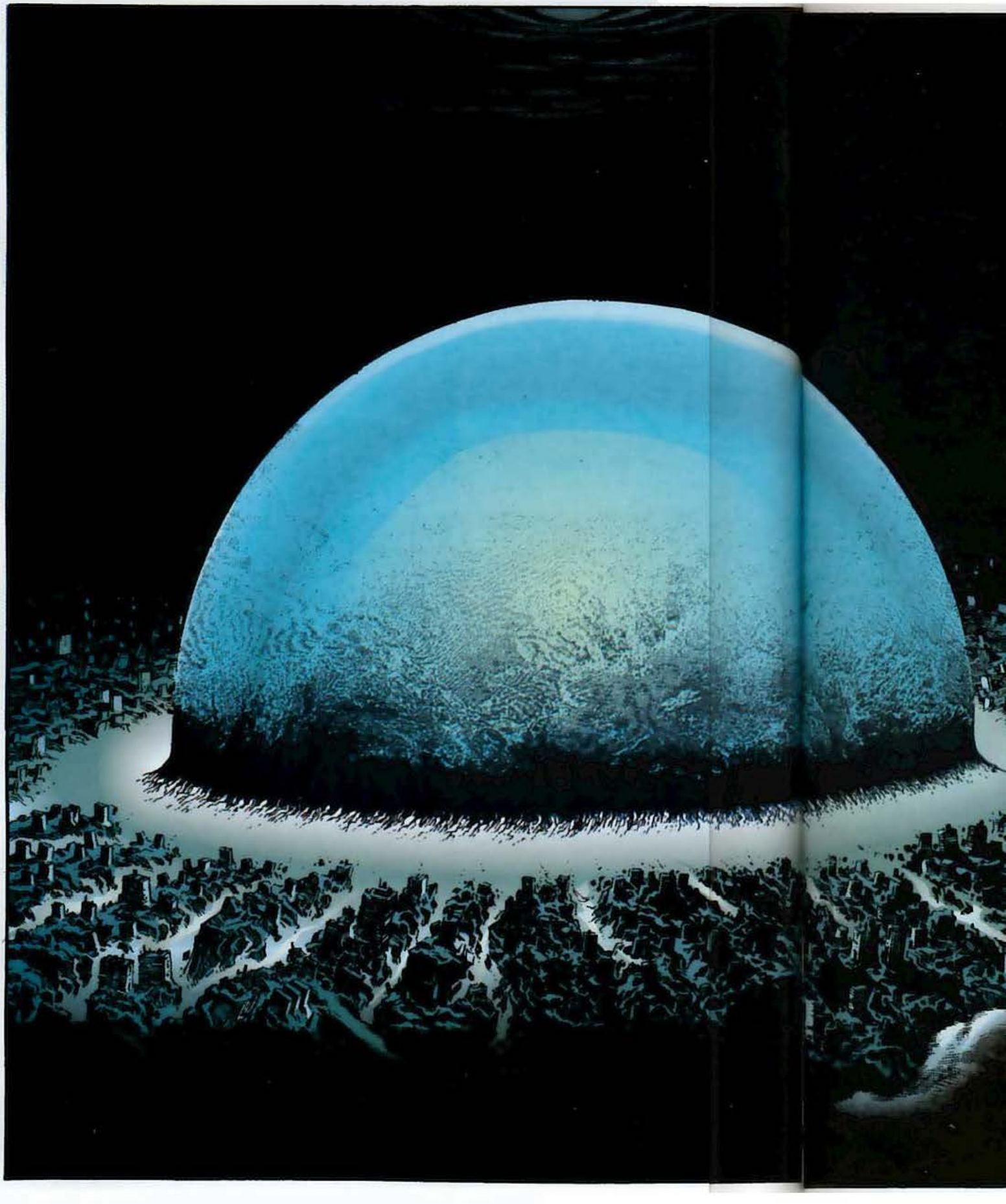
YAAUGH !

KAA...
!
KA...
...NE...

...DAAA

KEI !!!

VUELVE ! TUS AMIGOS TE NECESITAN !



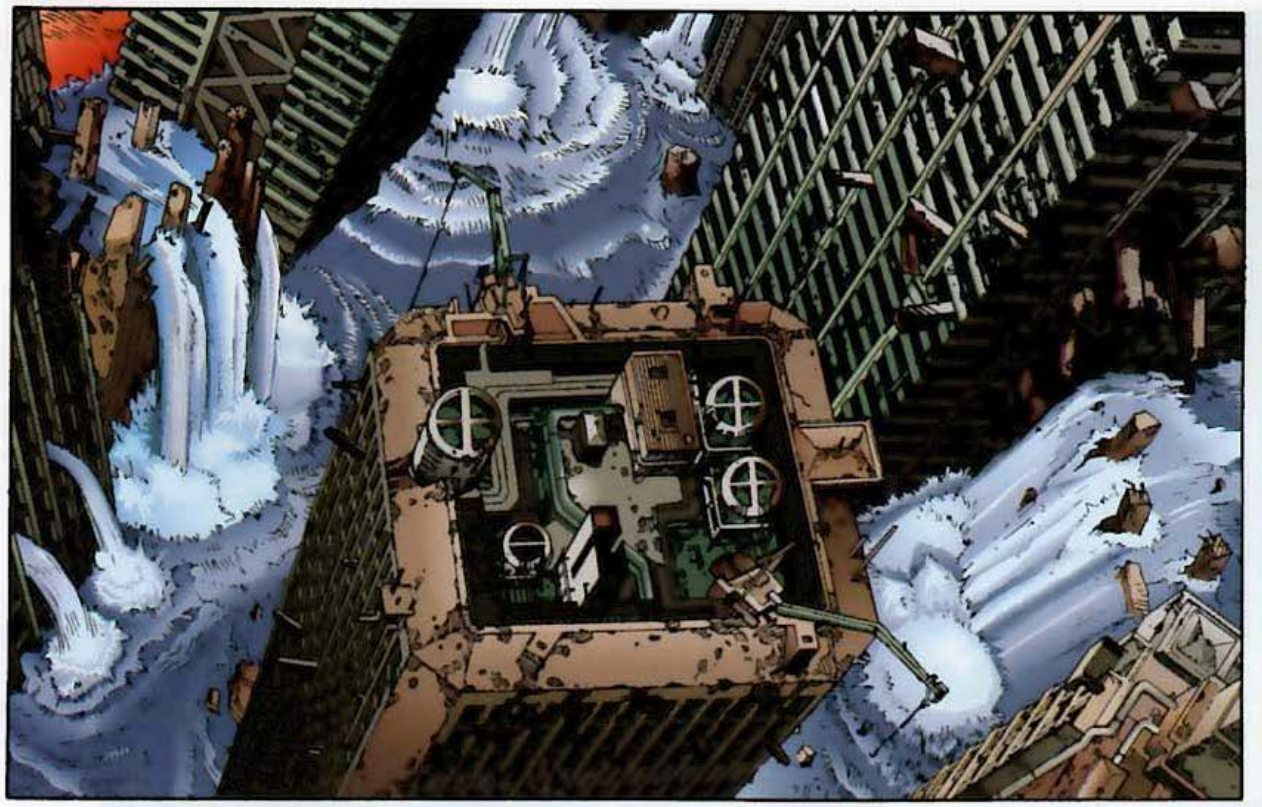
KONGONG
GONNG

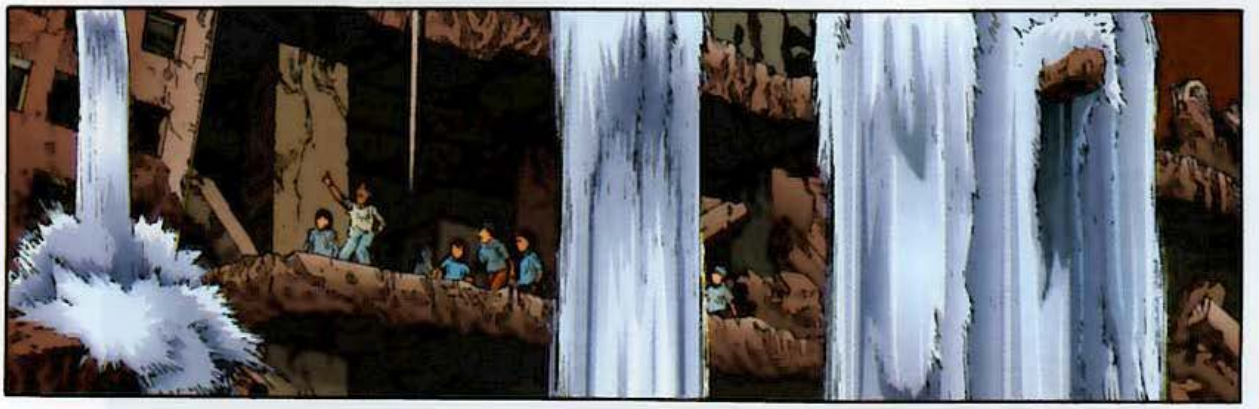
KRASH

BOOOM

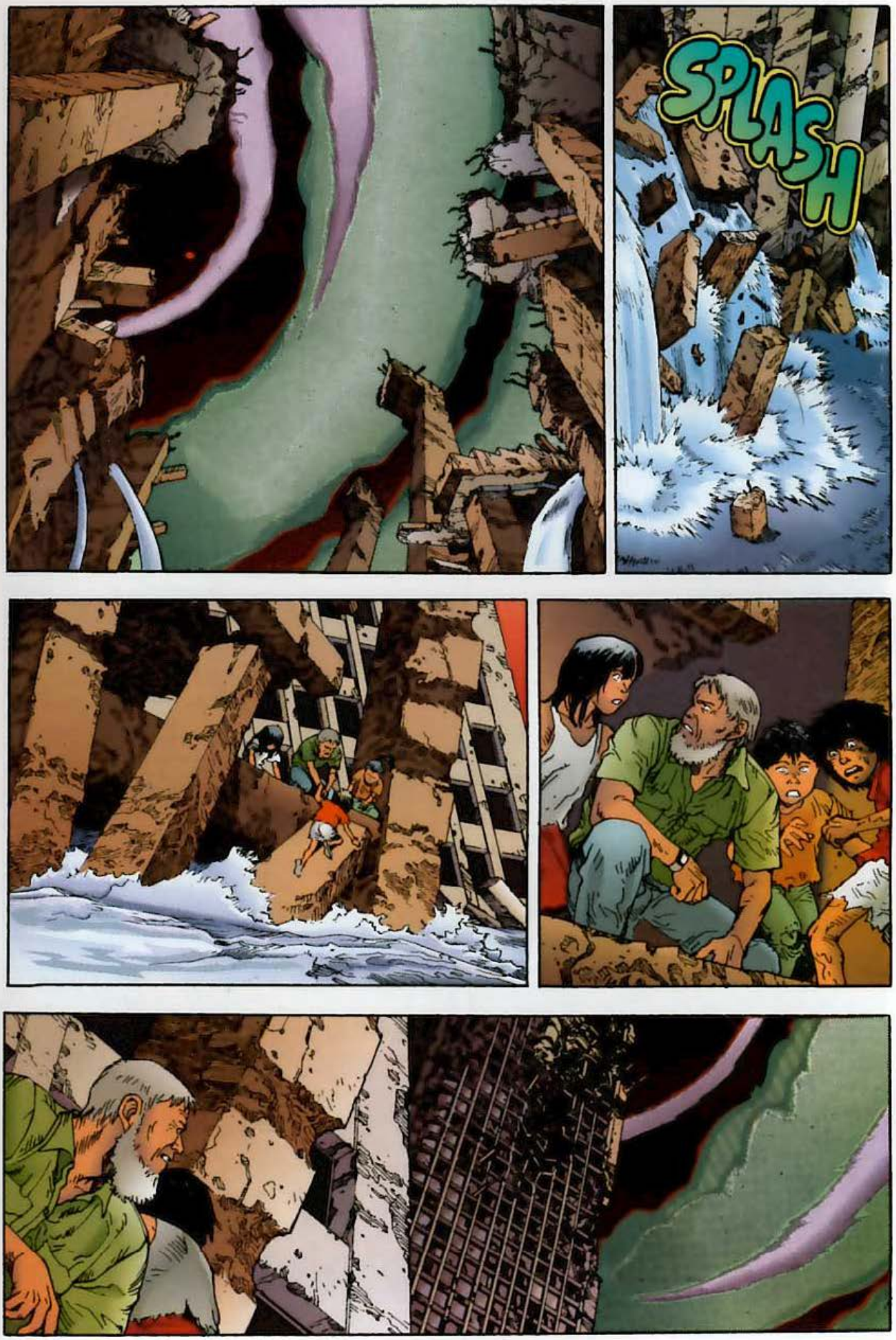
RRRUMBLE

KONGONGONGONG





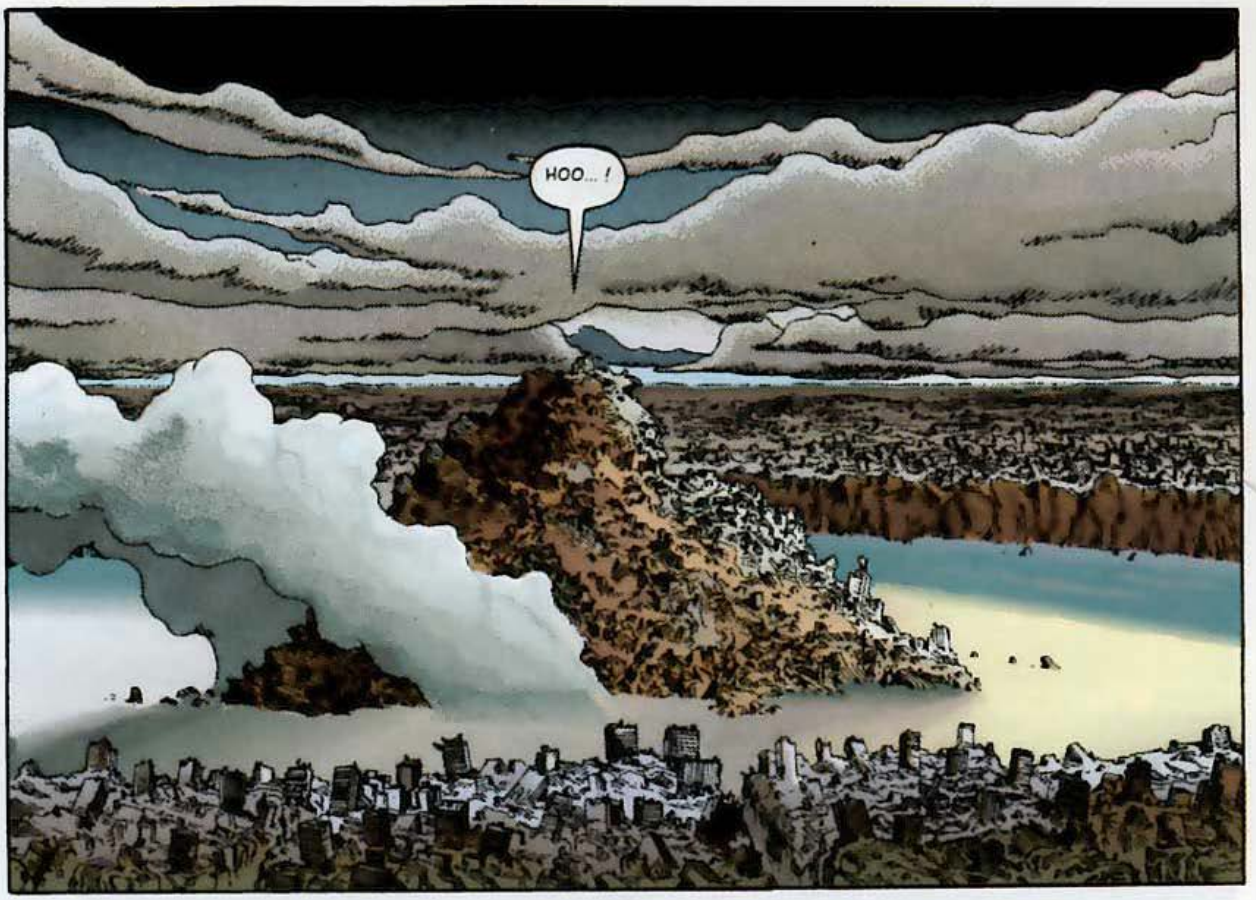
SPLISSH

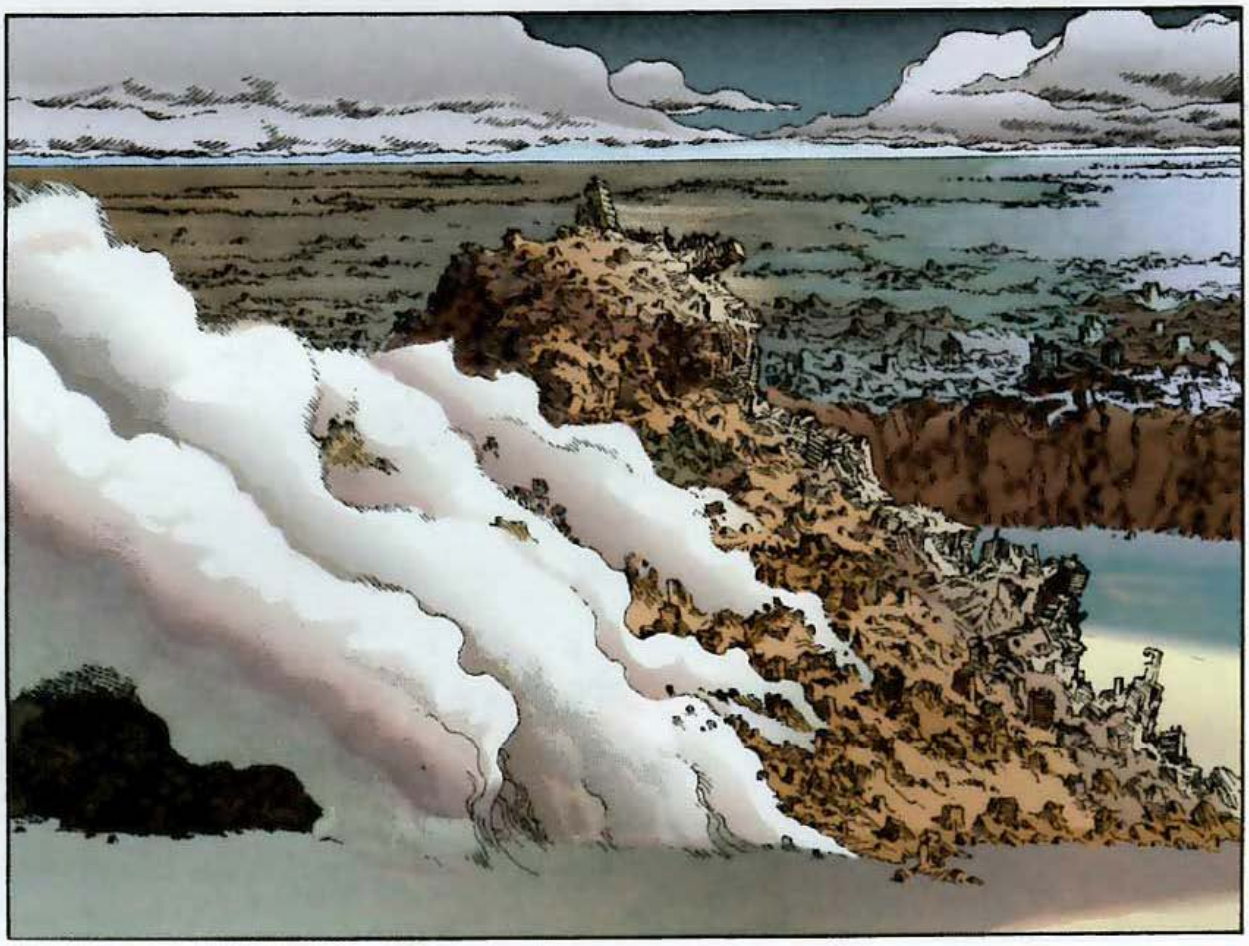

SPLASH

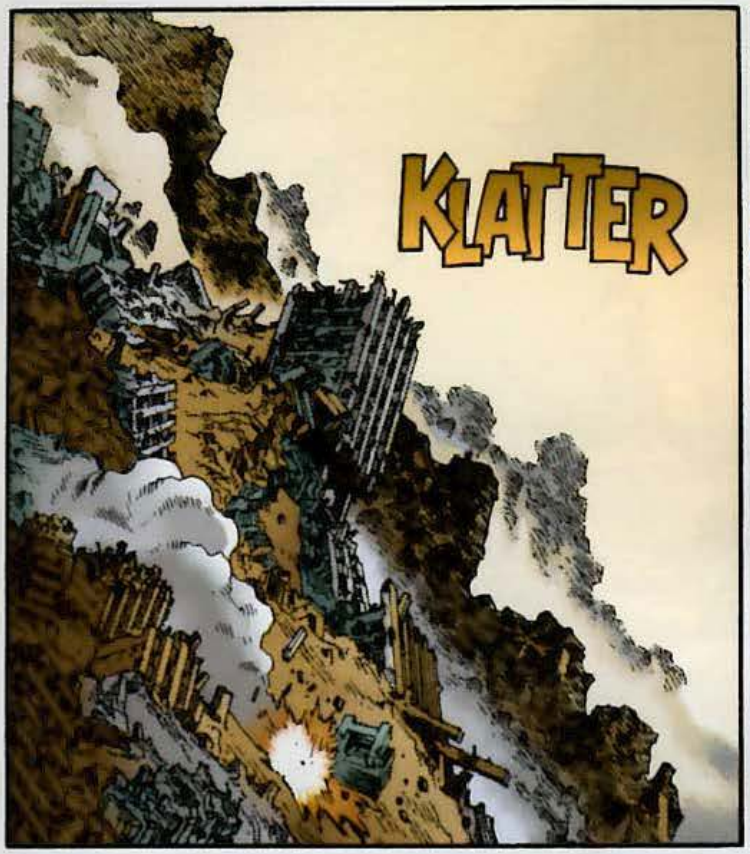
SLUK

KANEDAA ?!

HO !
HOO !


HOO... !

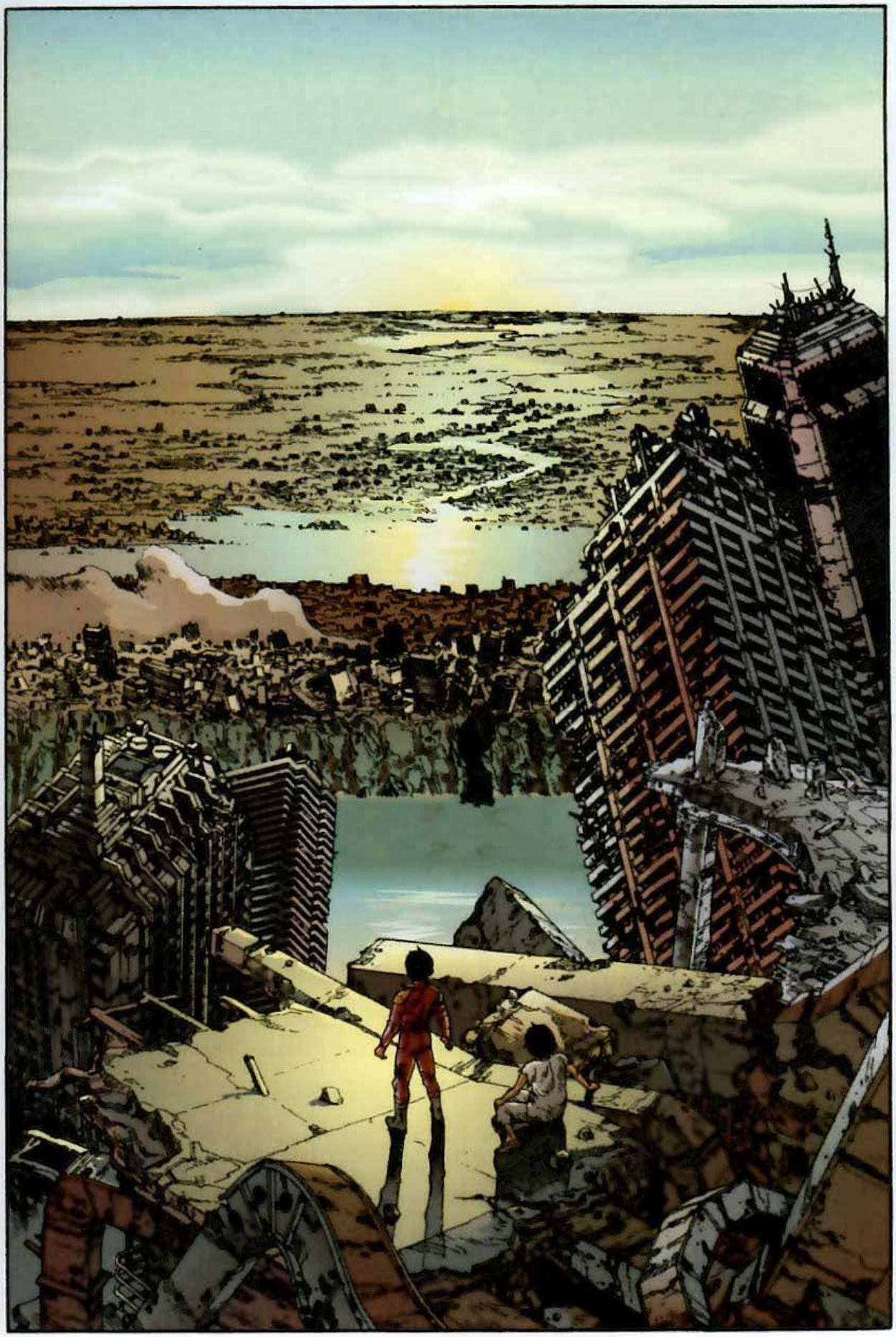


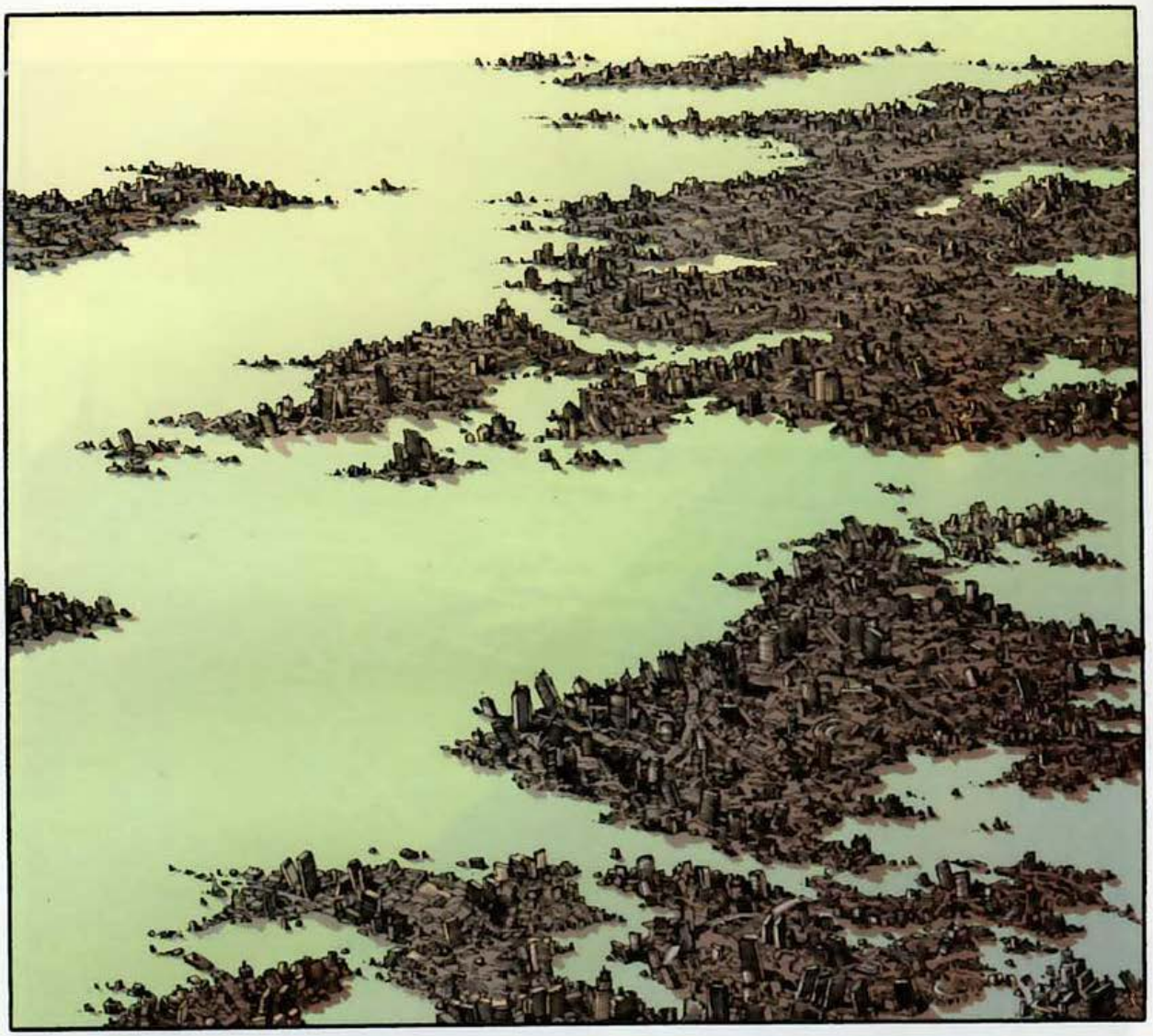

KLATTER

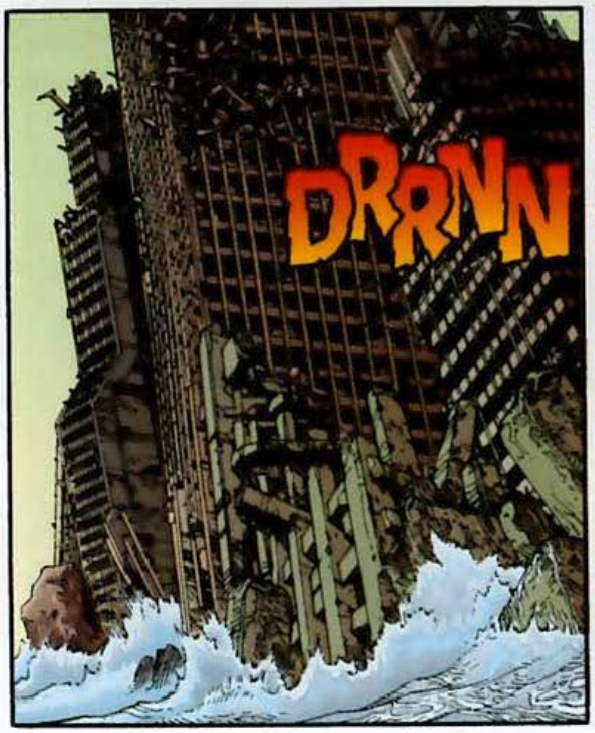
HAN DESAPARECIDO TODOS...

!

MIRA...
EHH?

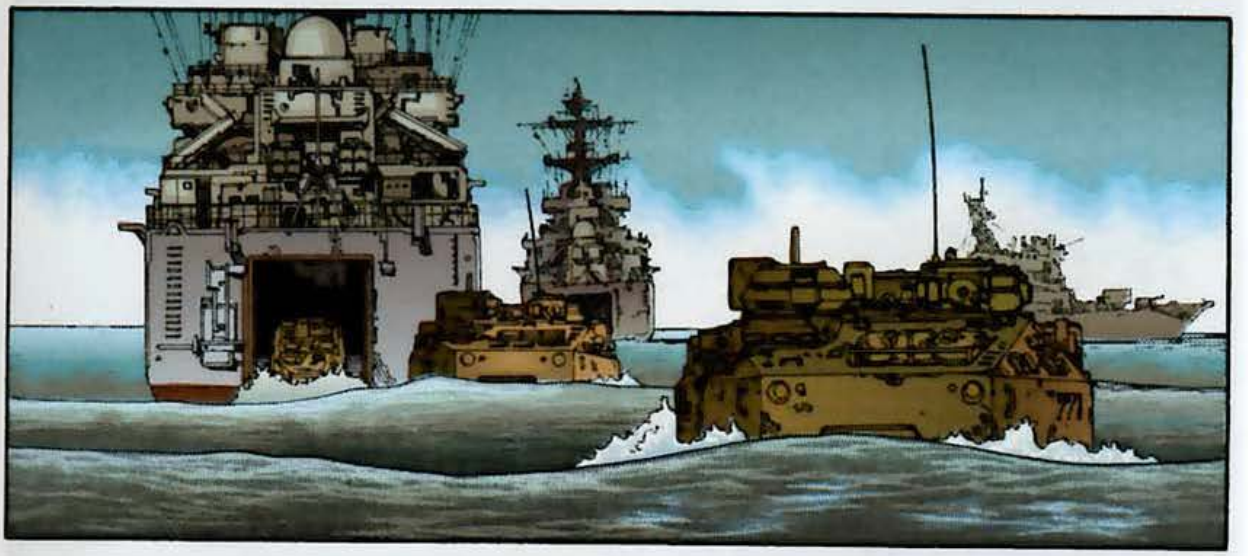





DRRNN

FWUP
FWUP
FWUP
FWUP

KLANK
KLANK
72-1


771

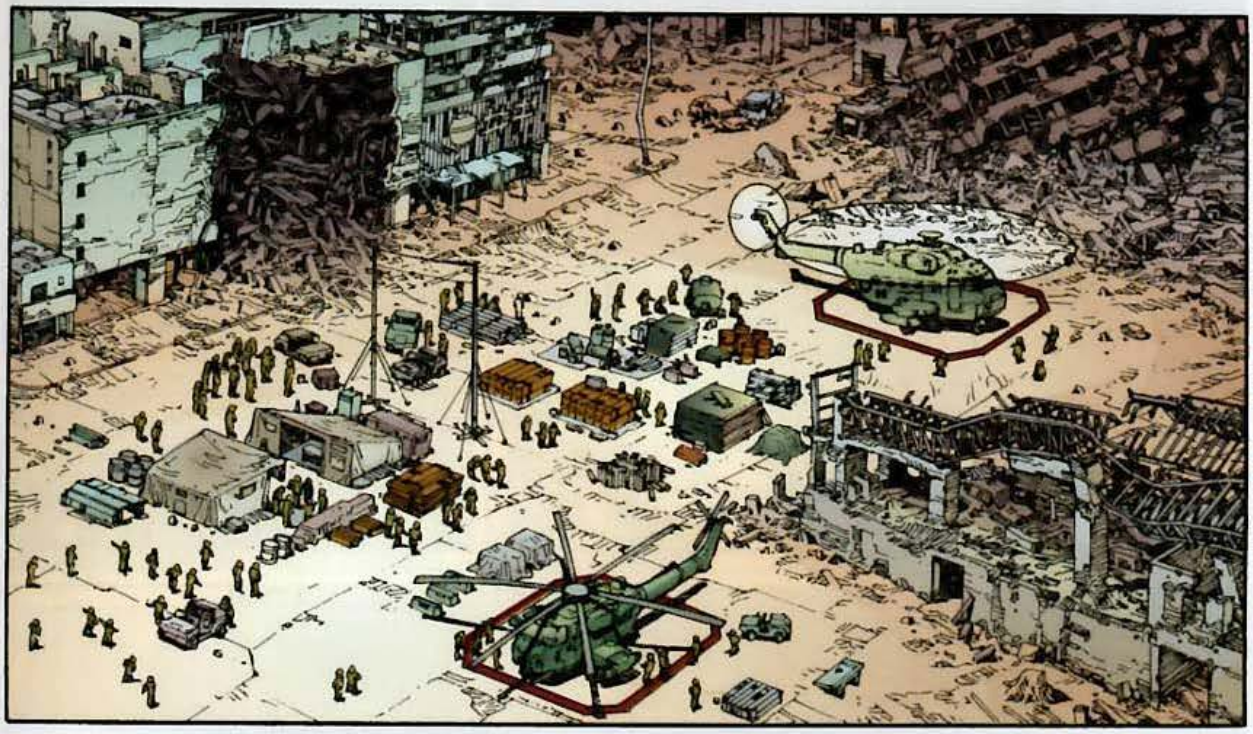
BUDDA
BUDDA
BUDDA
BUDDA

SPLASH

BUDDA BUDDA

BUDDA

FWUP
FWUP
FWUP



NI RASTRO DE RESISTENCIA POR AHORA...
...SOLO REFUGIADOS EN BUSCA DE AYUDA, SEÑOR !

¿QUE PASA CON LA PATRULLA DE RECONOCIMIENTO?

TIENEN ORDEN DE PARTIR A LAS 15H, SEÑOR !
PERFECTO

FWUP FWUP FWUP

SIGUIENTE

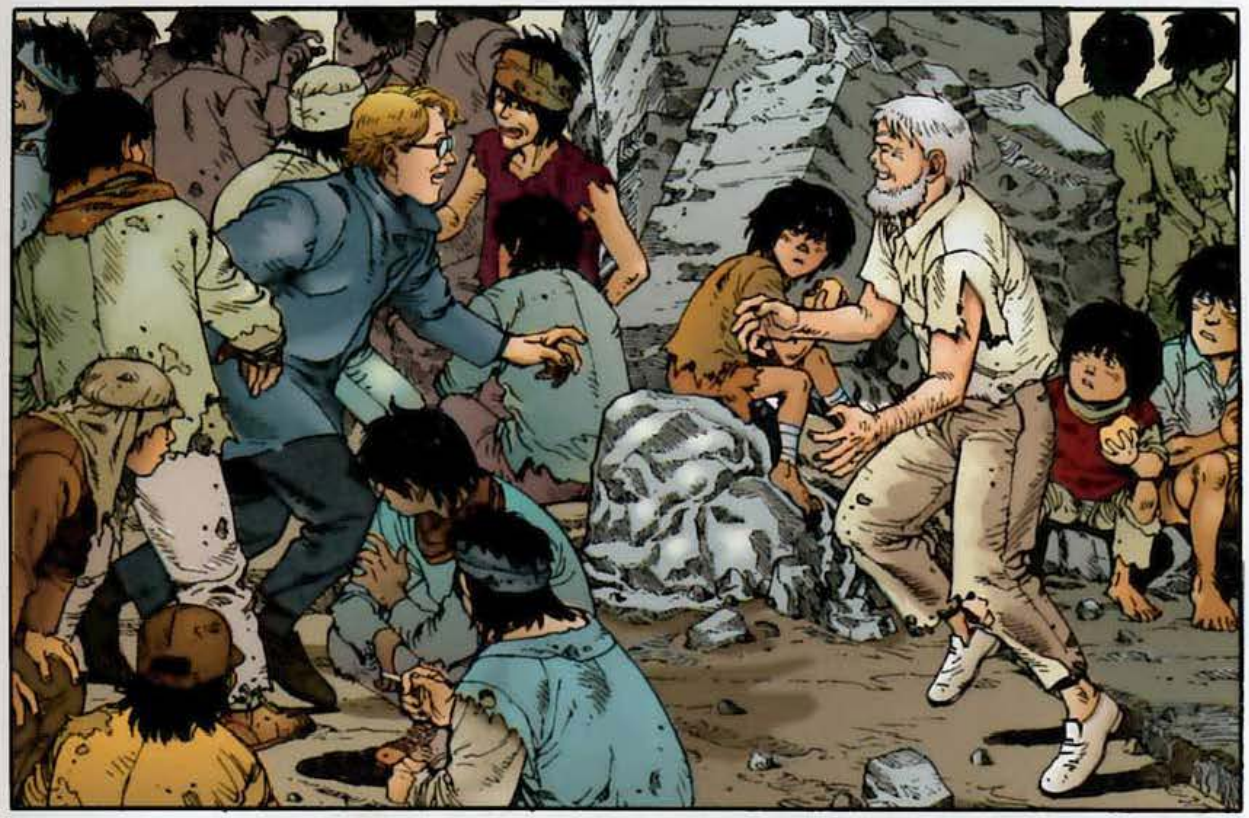
PARA LA DISTRIBUCIÓN DE VIVERES A LA DERECHA ! LOS QUE NECESITEN ASISTENCIA MEDICA O MEDICINAS A LA IZQUIERDA !

NECESITAMOS INFORMACIÓN SOBRE NEO-TOKIO ! AQUELLOS QUE SEPAN ALGO DE BEN PONERSE EN CONTACTO CON NOSOTROS !

CHOMP CHOMP

DR SIMMONS...

MIKE !!!



DR SIMMONS...
VIVOS... ESTAIS VIVOS !!

LOS EXPLORADORES ESTÁN LISTOS PARA SALIR, SEÑOR !

EN MARCHA !
RRRRN

RRRRRRN

FWOOM
BOOOM
FWOOM

A CUBIERTO !!
BWAHOOM

CLATTER

VIIIII

ALLI ...!
¿QUE?... ¿QUE ES ESO?!
VIIIII
VRRRN
VIIIIIIIIIII

VIIIII

VRRRVNNNN

CERDO...
ALTO

HEIN ?
MIRAD !

CLANK

CLANK

¿QUIEN ES EL RESPONSABLE? QUIERO HABLAR CON ÉL !

NO ME DIGA QUE ESTA PEQUEÑA ESCARAMUZA LE HA METIDO CANGELO A SUS SOLDADOS ...

DEJAD DE PROVOCARNOS ! NO HEMOS VENIDO A PELEAR !

AH NO ?! ¿Y PARA QUE SON ESOS TANKES Y ESAS ARMAS ?

SOMOS UN CUERPO PARA EL MANTENIMIENTO DE LA PAZ ENVIADO POR NACIONES UNIDAS PARA RES-TAURAR EL ORDEN Y SOCORRER A LOS HERIDOS !

MIERDA !
RECOGED VUESTRO CAMPAMENTO ...
... Y LARGAOS DE NUESTRO TERRITORIO !

¿HABEIS OIDO TIOS?
¿QUEREIS SABER LO QUE PASA AQUI?

MOSTRADSELO ...

FLUP
GREATAKIBA
EMPIRE

GREAT AKIRA
EMPIRE

QUE ?!

¿ESTAIS TODOS LOCOS? NO SOMOS ENEMIGOS ! VENIMOS POR ORDEN DEL GOBIERNO JAPONES !

PUEDE QUE NUESTRA BANDERA ESTE HECHA DE JIRONES PERO COM-BATIREMOS POR ELLA...

EH TÚ ?! ¿QUE HACES?
VALE !! LARGEMONOS !
ALTO !
!
SMEK
FUF
CLATTER

KRUNK

...Y DOS !
SLUK

UNO...

HMMM...

DRRRN

QUE...?!

DDRRRRNN
I-72

BUENO...¿QUE OS PARECE NUESTRO COMITE DE BIENVENIDA?

YIPE !
DRRRRNN

DRRRN

AAUUGH
DRRRN

DDRRRRNN
A

BIEN HECHO KEI !
DRRRNN

DRRRRNNNN

DDRRRNNN

DRRRN

DRRRN

NOS QUEDAMOS LA COMIDA...
...Y LOS MEDICAMENTOS !

PORQUE VOSOTROS OS LARGAIS !

PERO...? ¿POR QUE?!

ESTAIS EN EL TERRITORIO DE UN ESTADO SOBERANO ! SI VOLVEIS SIN HABER SIDO INVITADOS SEREIS TRATADOS COMO ENEMIGOS !
SLUK
SLUK
EHH ?!
RETI-RADA
DRRRRRRRRRRRN

PERO...
...ESPERAD !!
MANTENEMOS VIVO EL RECUERDO DE AKIRA EN NUESTROS CORAZONES !!!
DRINNN
DRRRRRN

GREAT AKIRA EMPIRE

?!

SKRRREE

QUE ARROGANTES ! ¿DE VERDAD OS CREEIS CAPACES DE VENCERLES?

NO... GRACIAS ! SOLO SOY UN VIEJO CABALLO DE REGRESO QUE HA DECIDIDO TOMARSE UN DESCANSO

¿POR QUE NO? UNASE A NOSOTROS !

QUE LE VAYA BIEN...
...CORONEL...

...GRACIAS... GRACIAS POR TODO...

HASTA LA VISTA ! SED PRUDENTES...

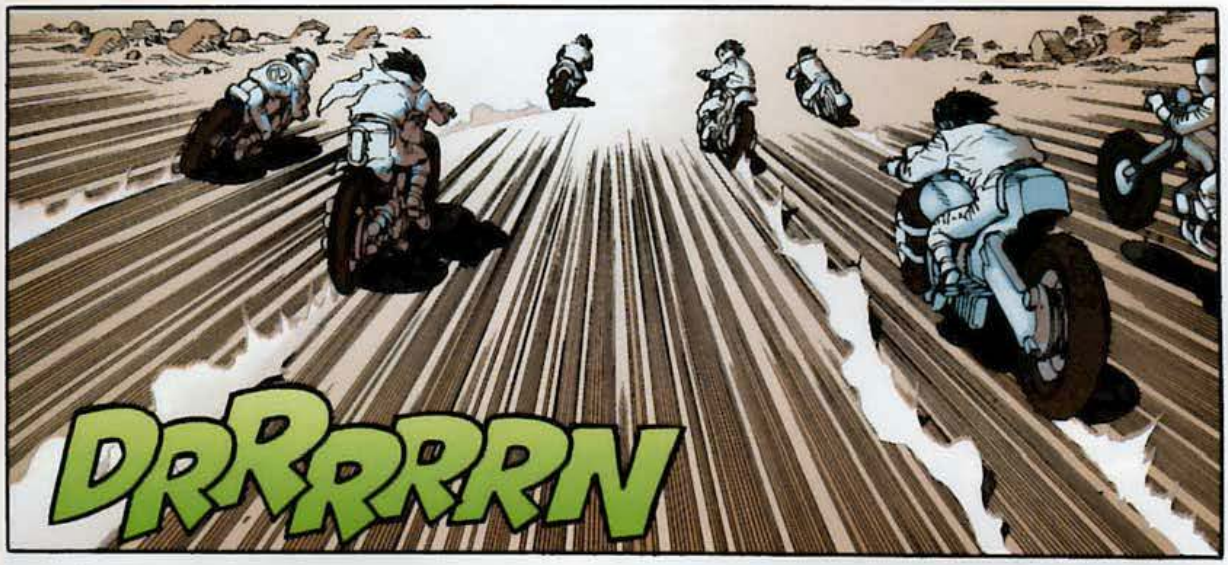
DRRRNN

RRRUMBLE

RRUMBLE

A

AL PARECER AKIRA NO HA MUERTO...


DRRRRRN

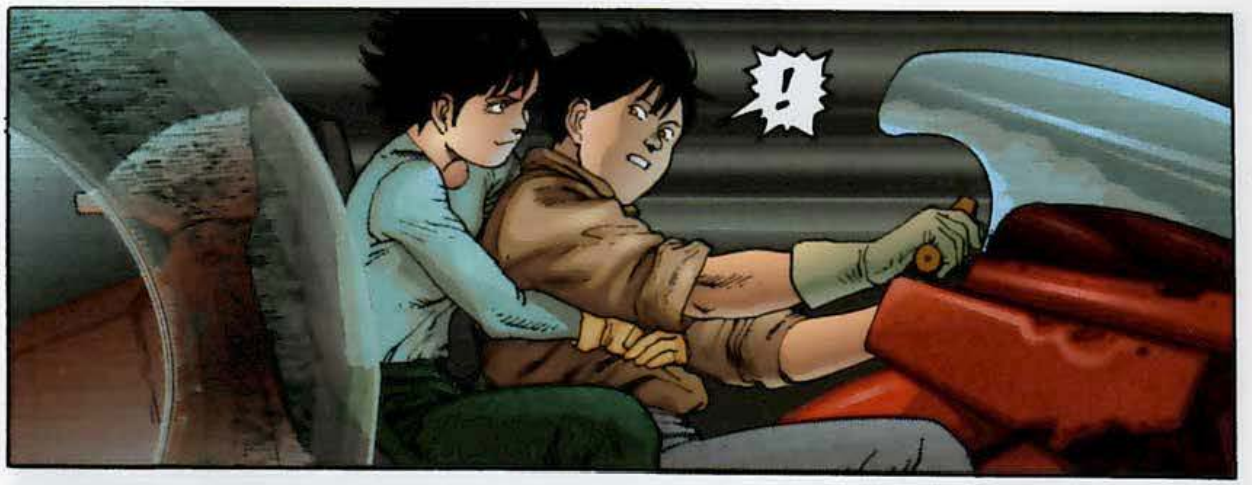
DRRRRN

ADELANTE !!!

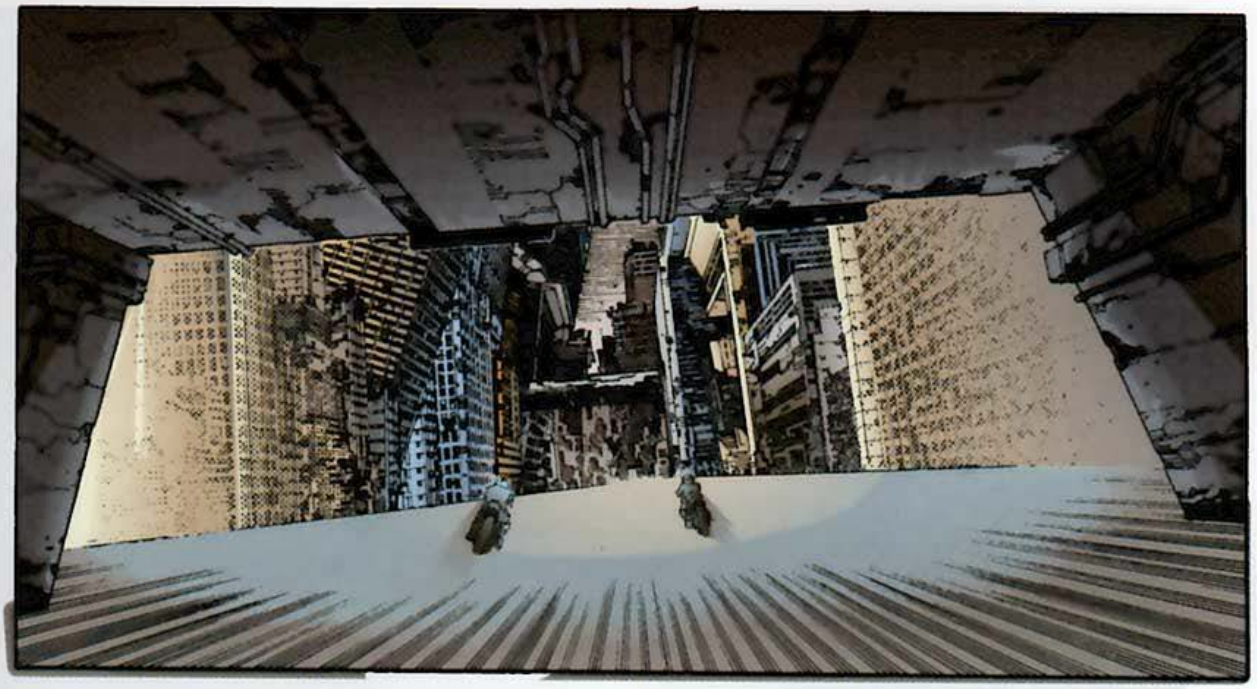
DRRRNNN

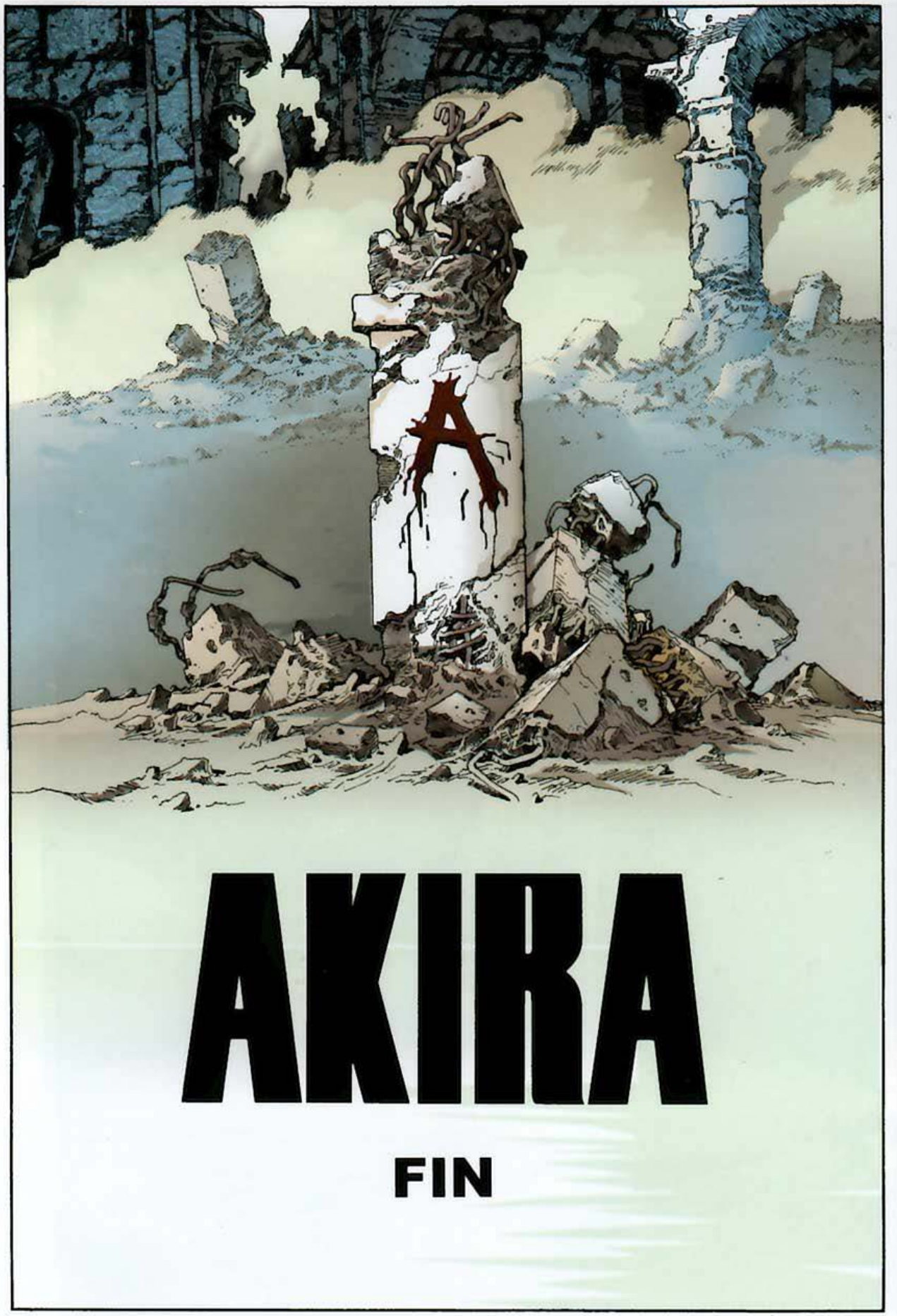
DRRNNN

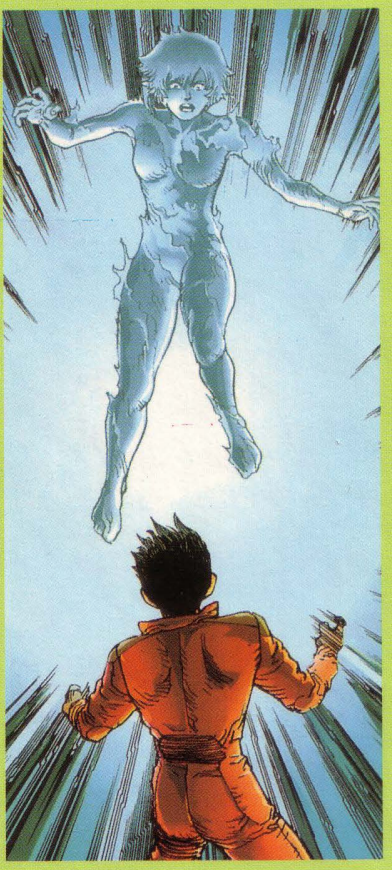
DRRRRRN
!
YAMAGATA... ?


!

Y... TETSUO !!




A
AKIRA
FIN



EDICIONES B
GRUPO ZETA
ISBN 84-406-7574-7
9 788440 675743 79310013

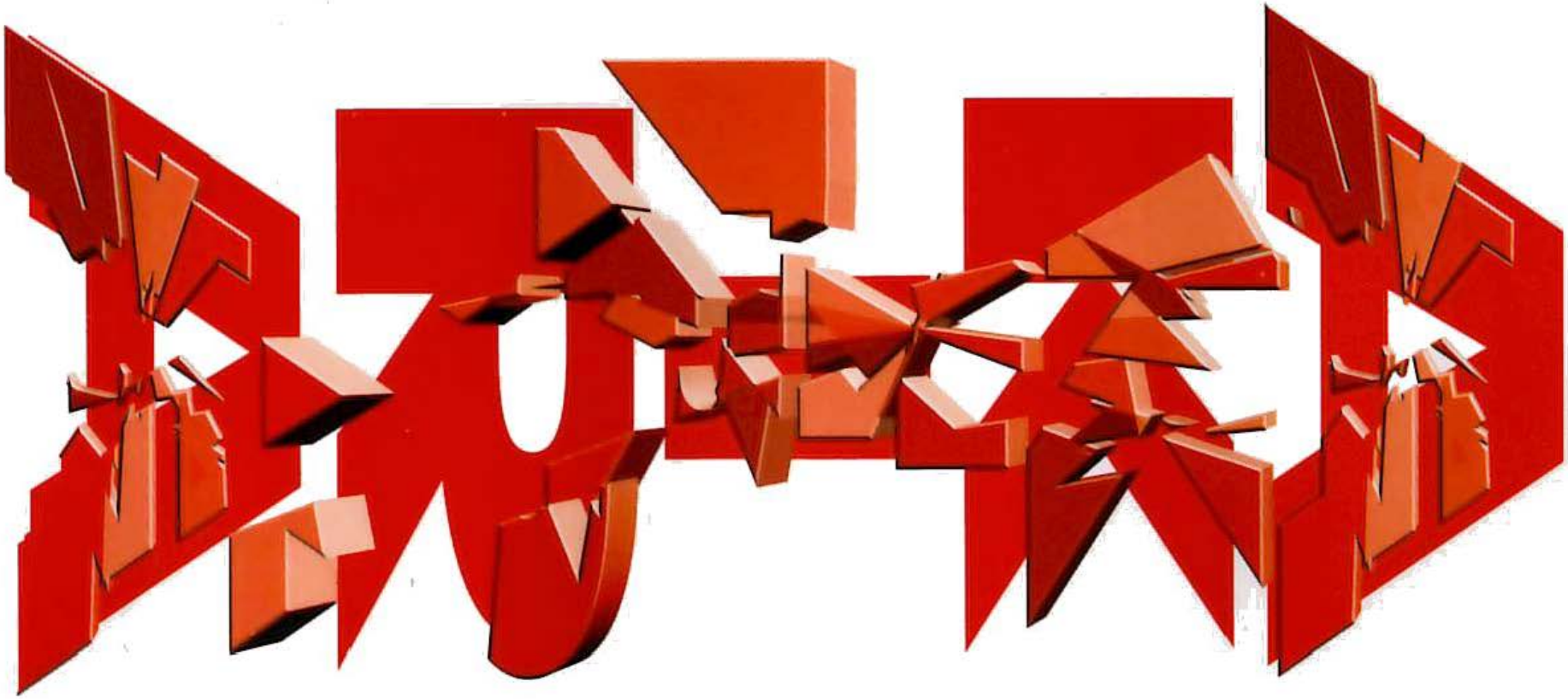
Dragon Glénat

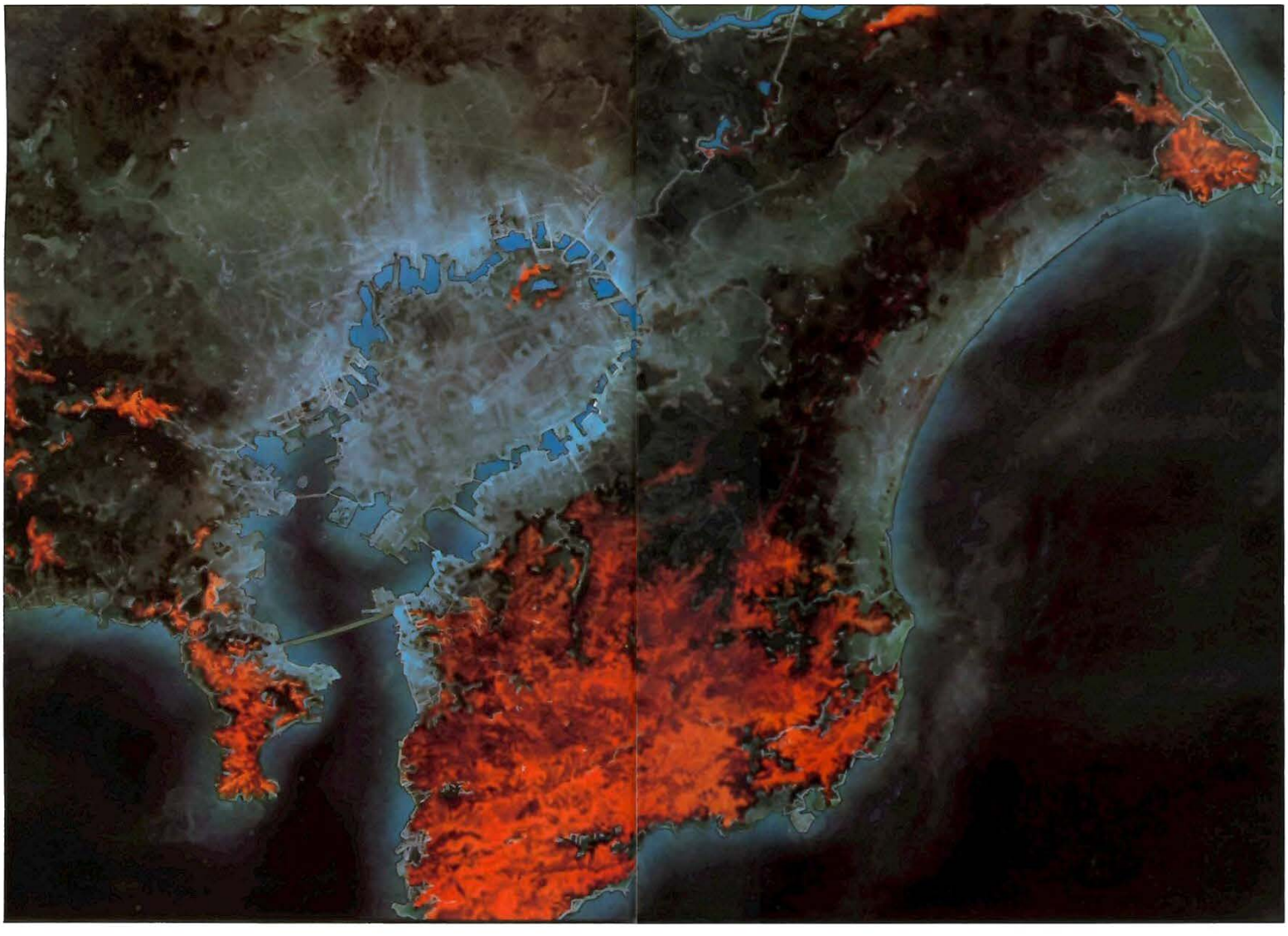
14

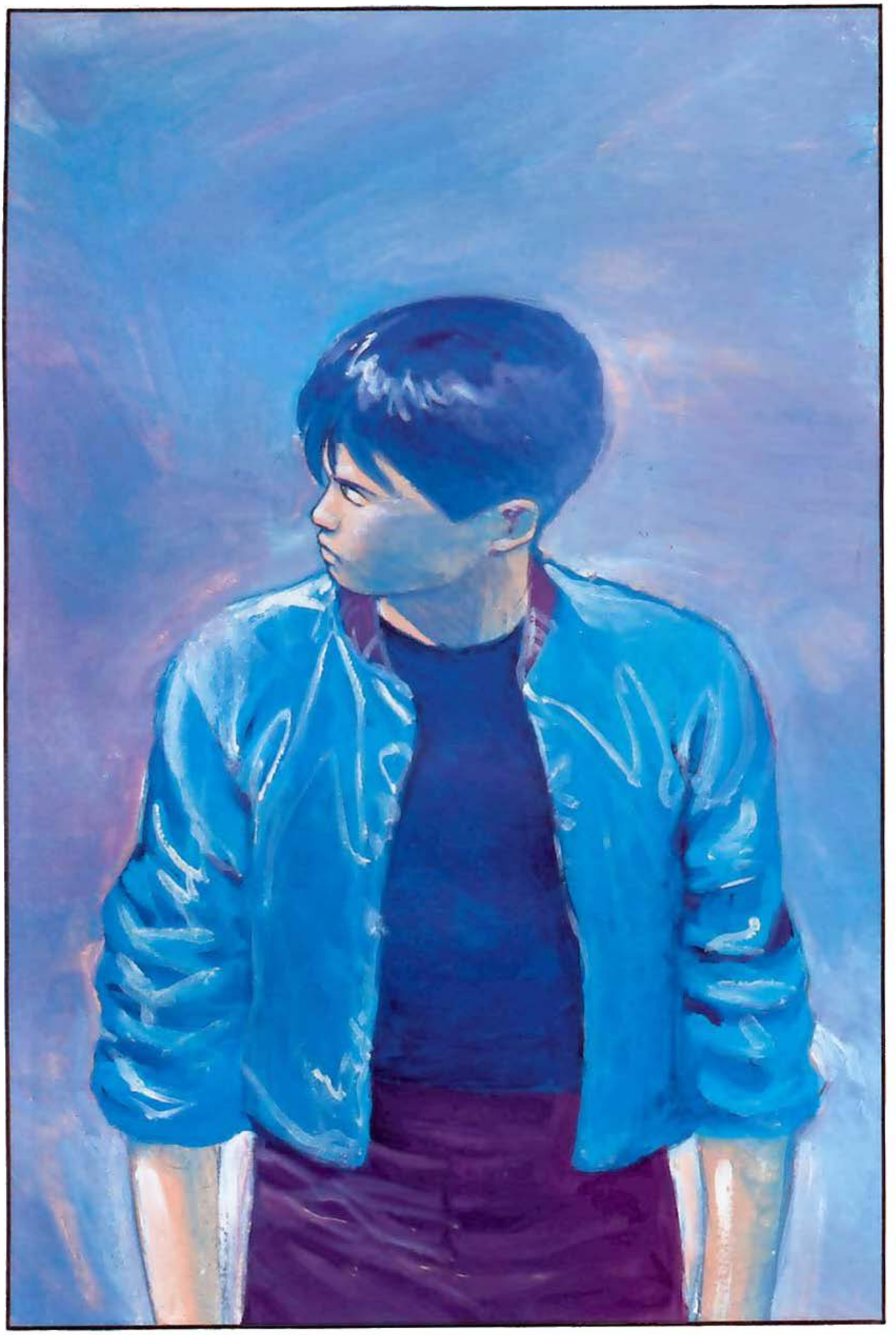
# AKIRA

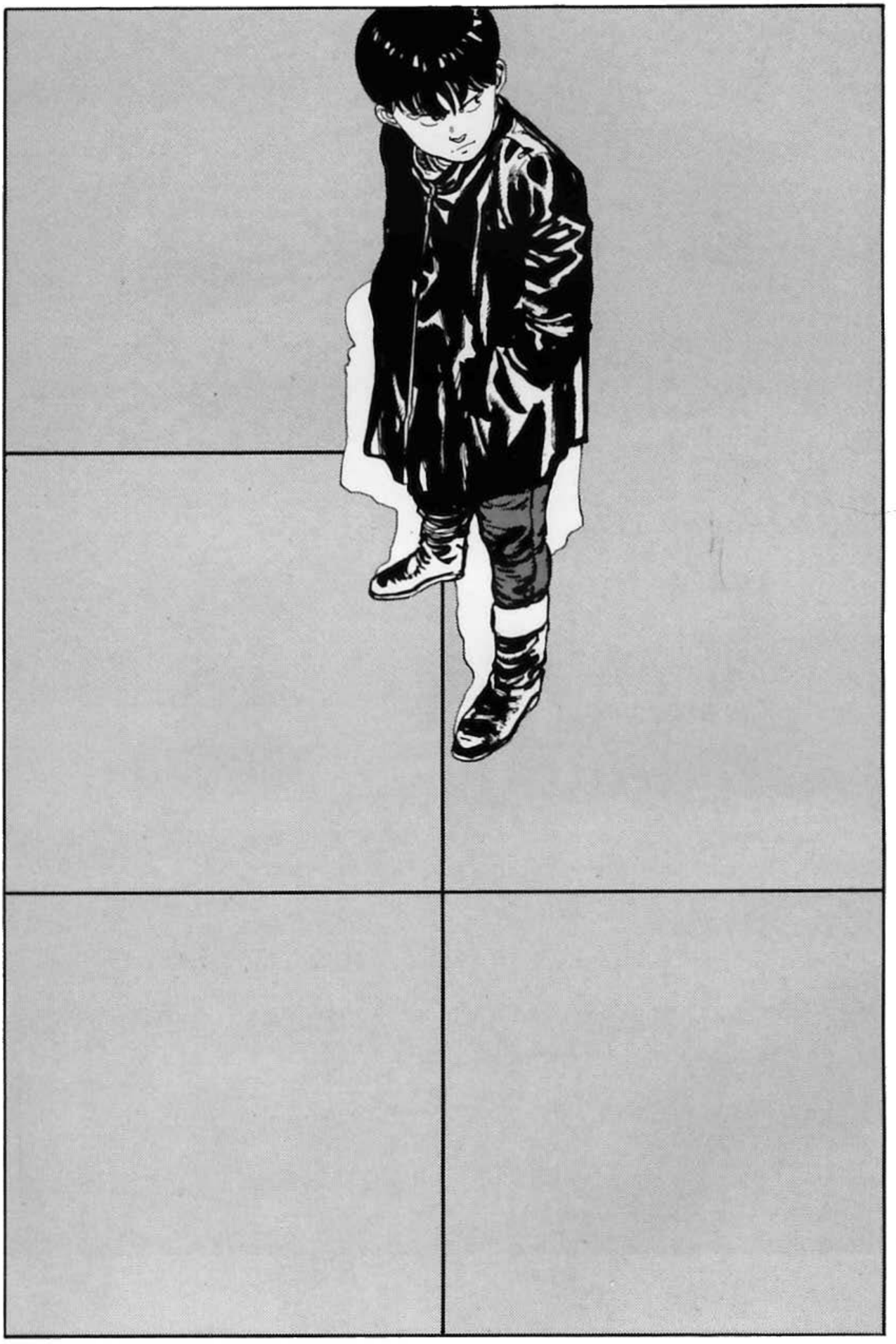
CONSECRATION

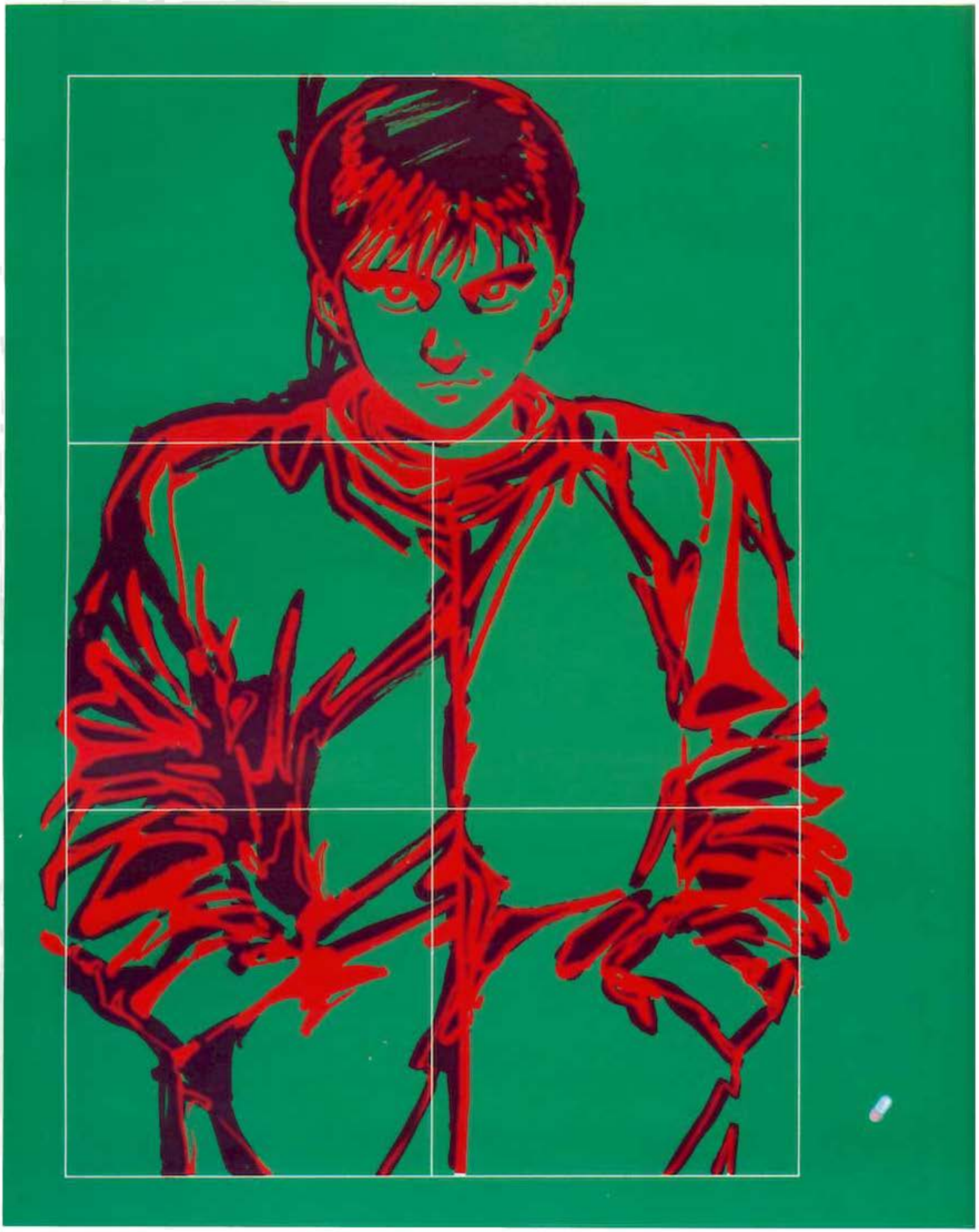
KATSUHIRO OTOMO

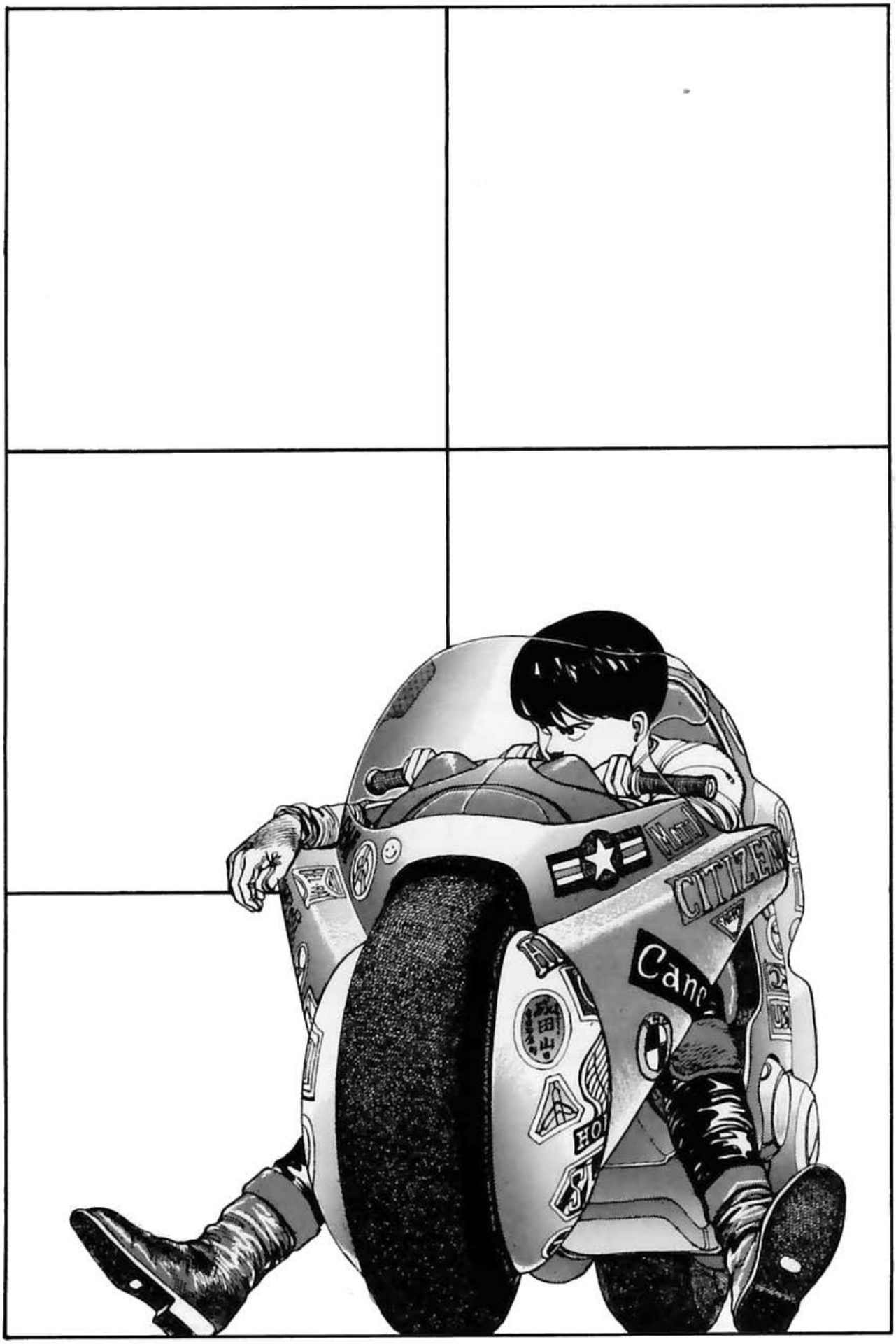


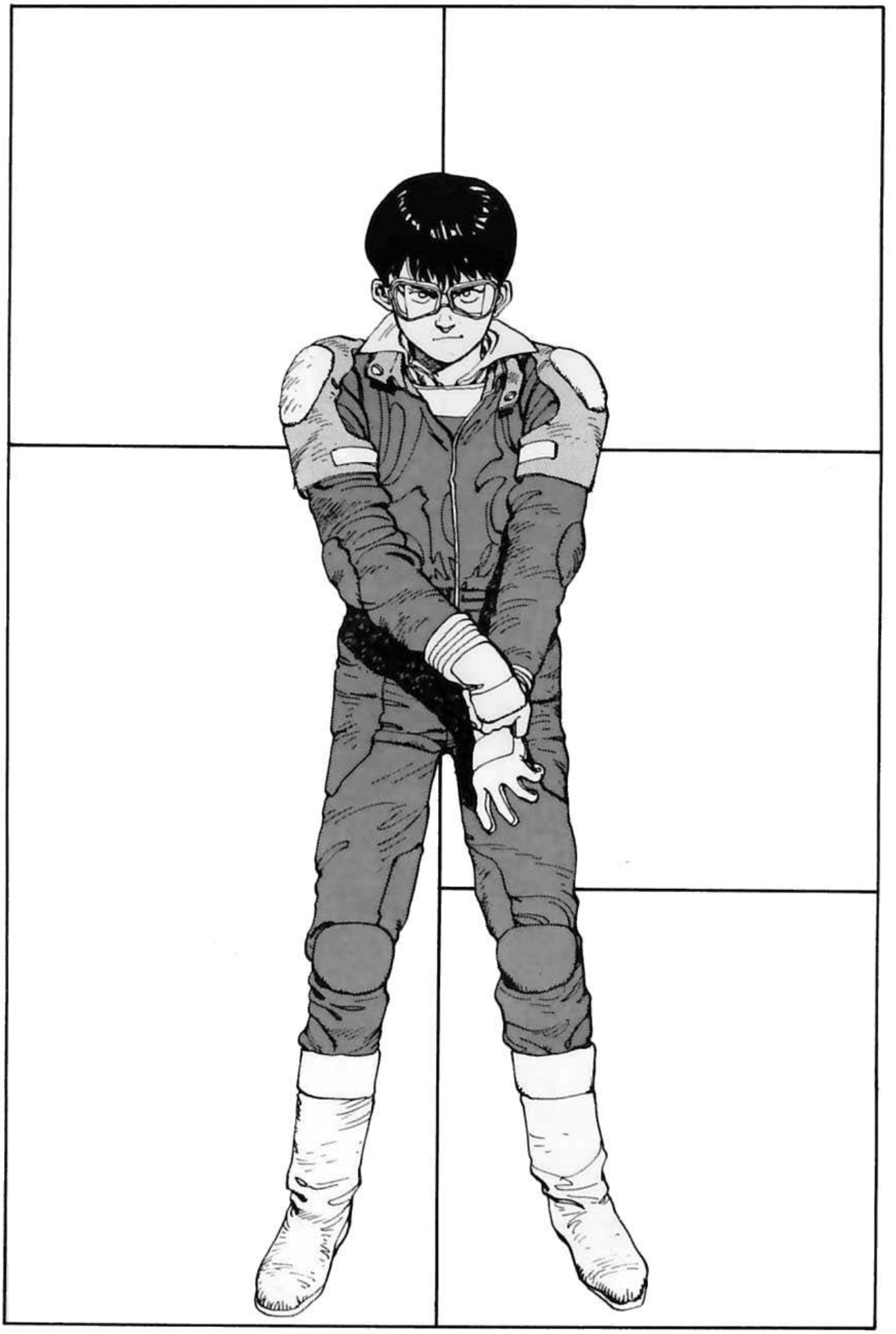


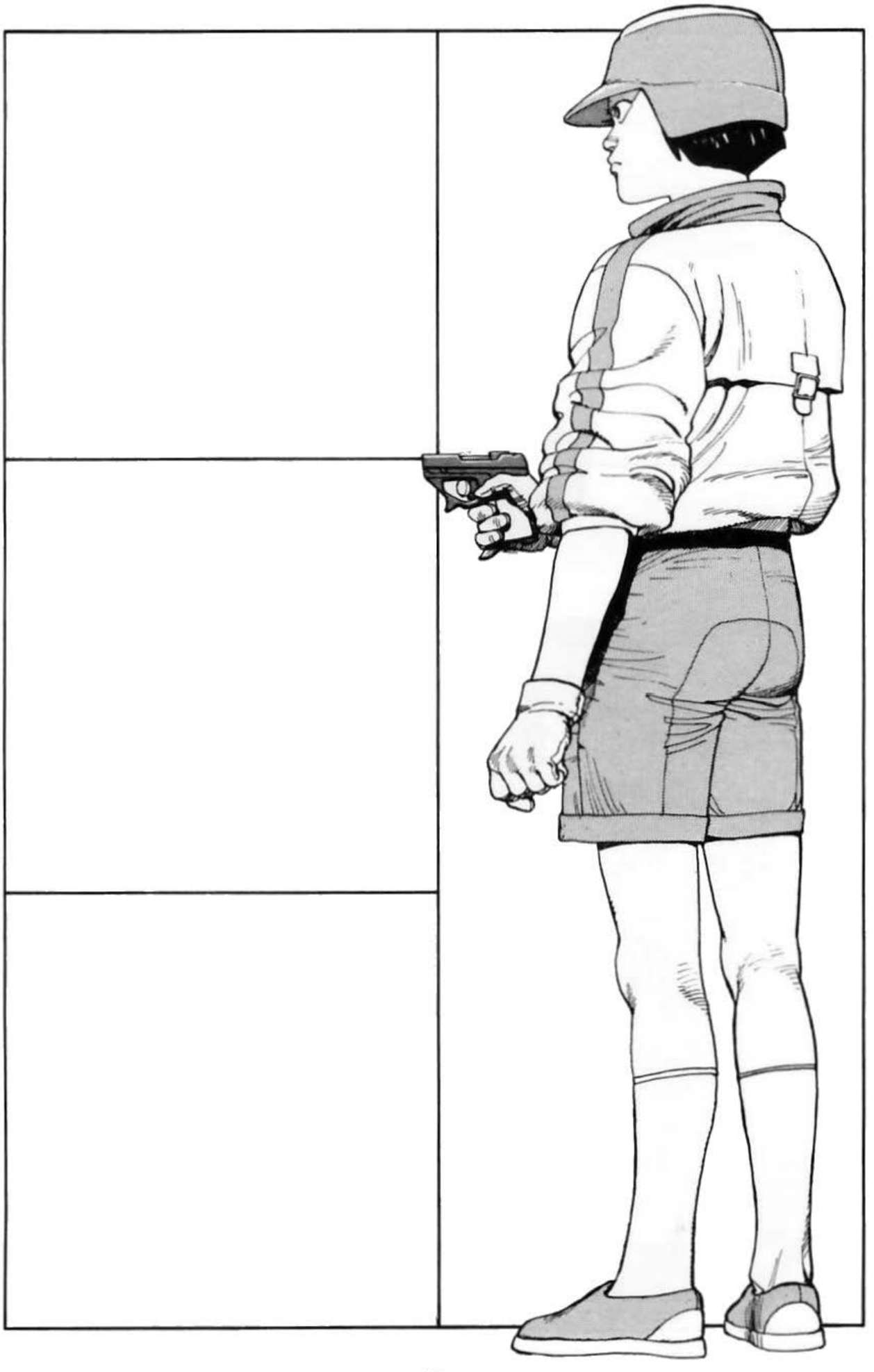


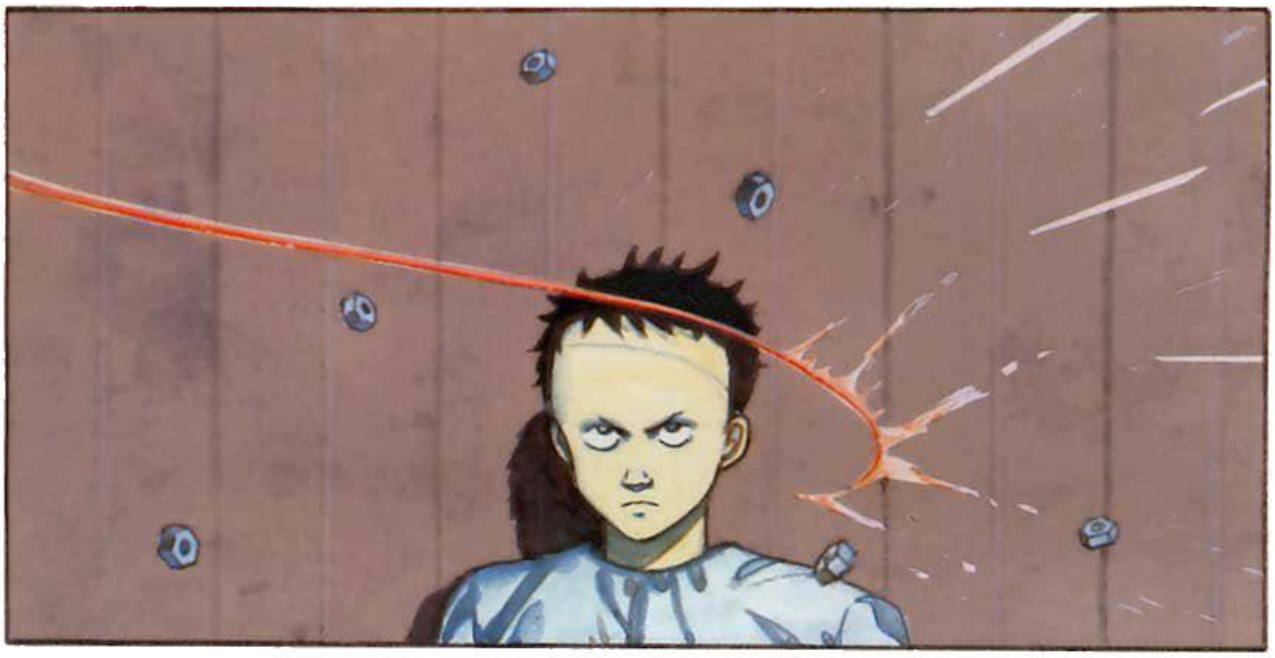




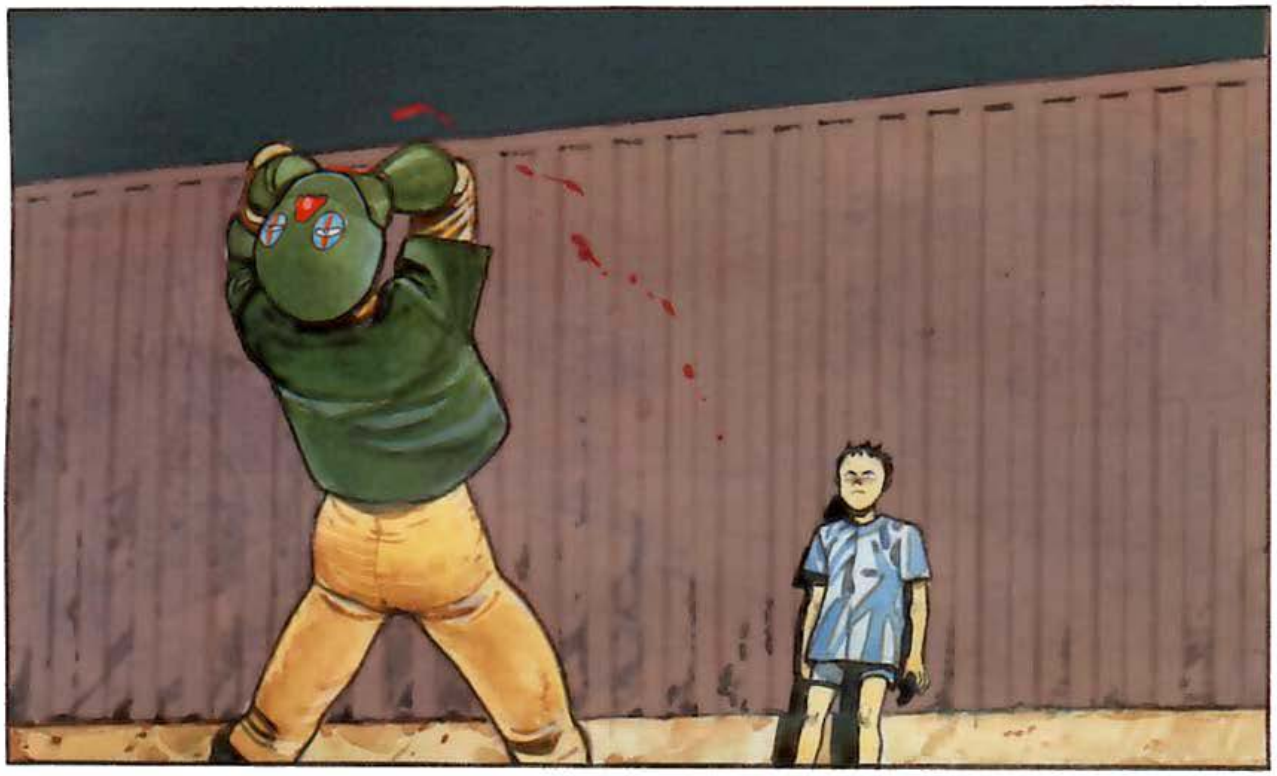

CITIZEN

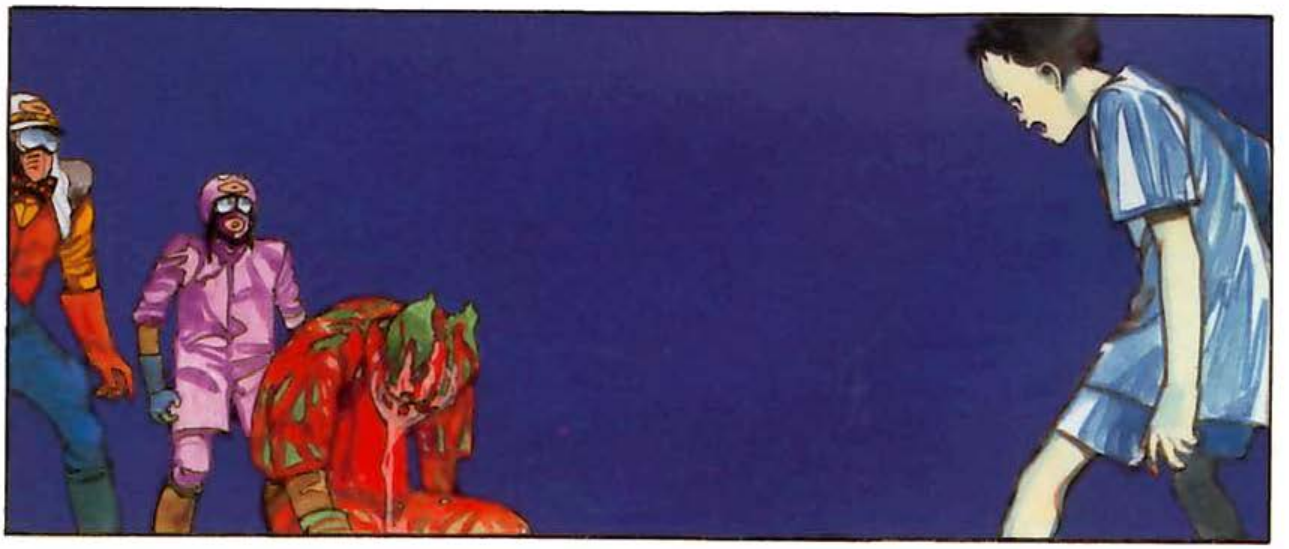


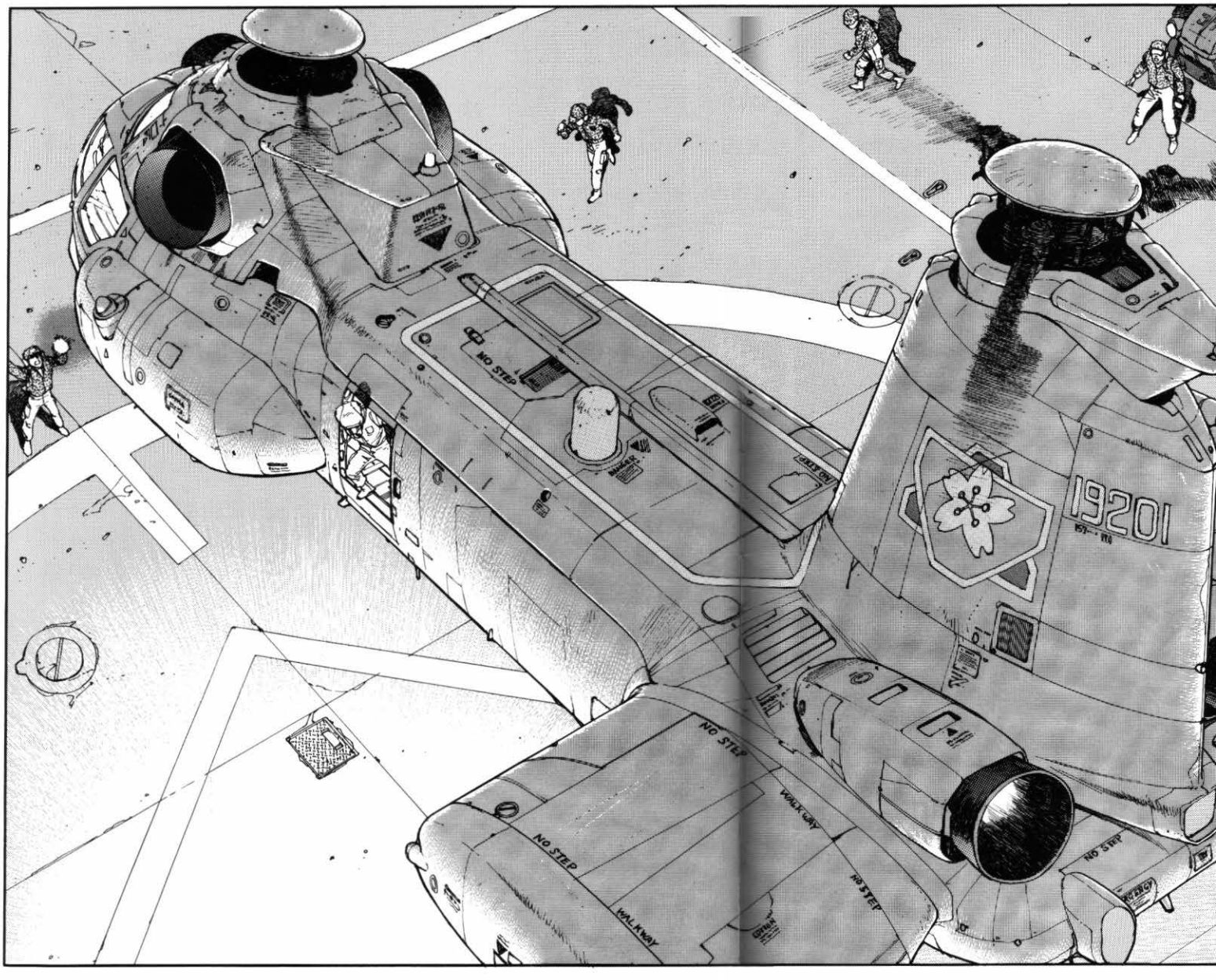


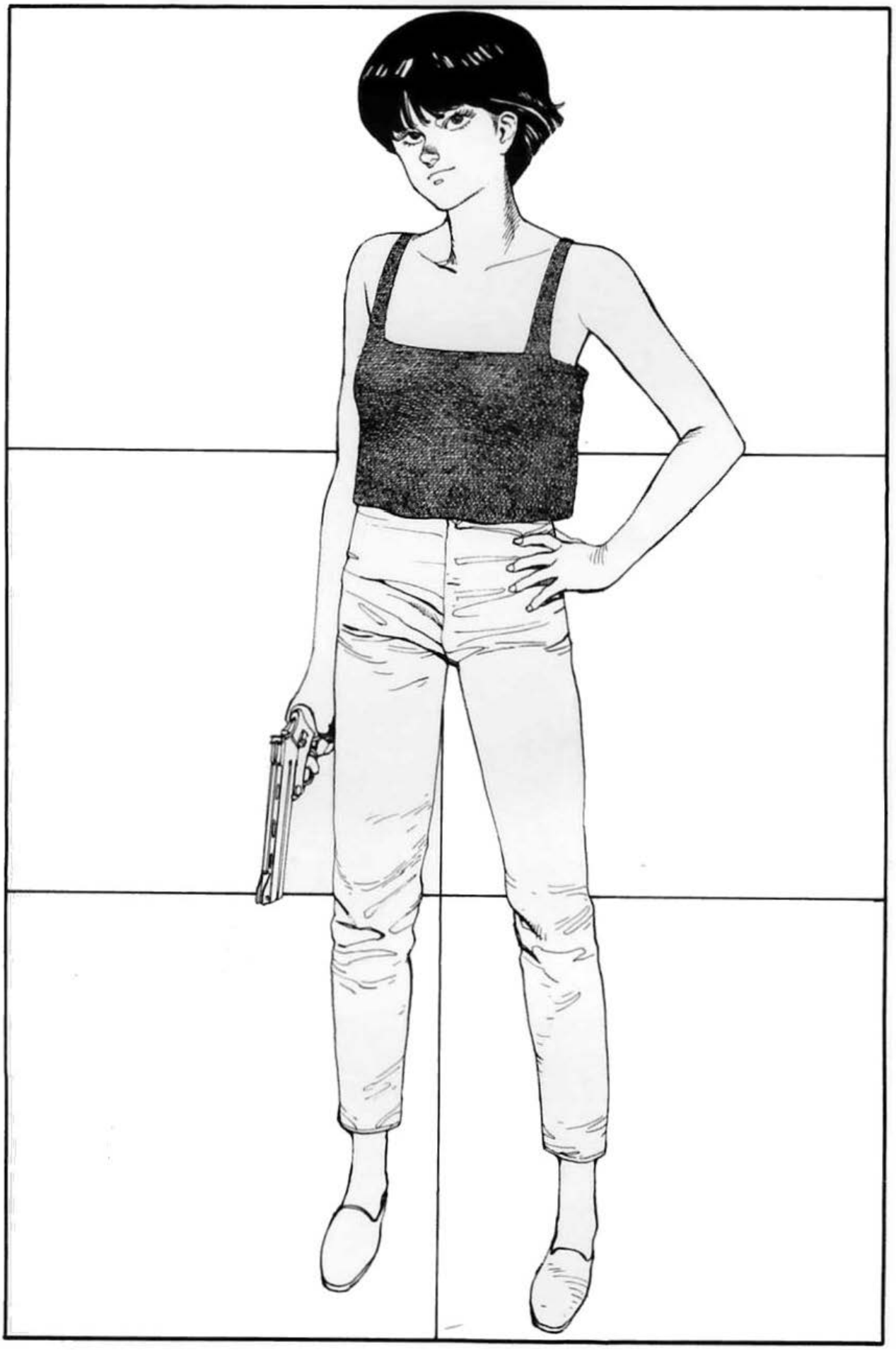


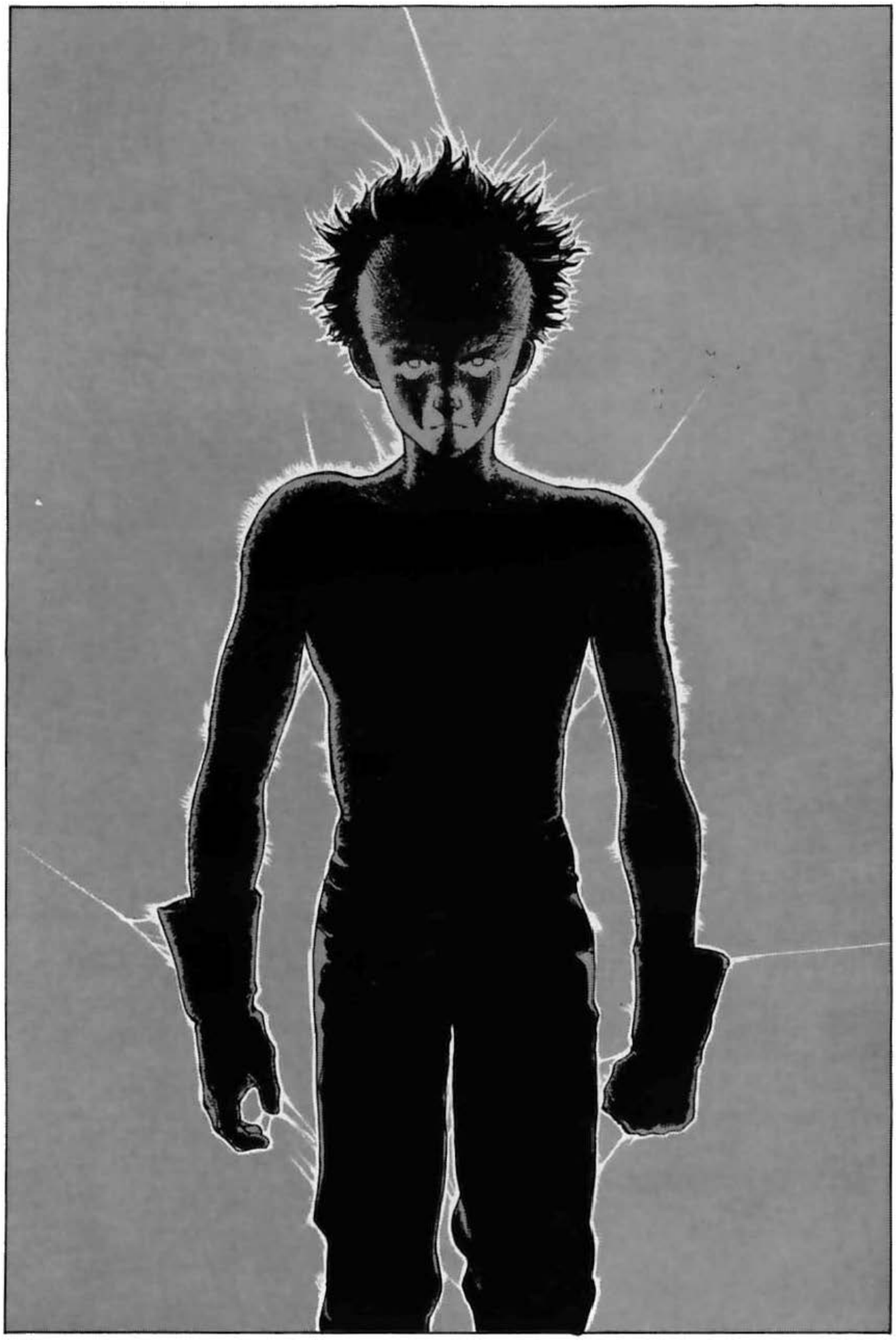
ドカッ

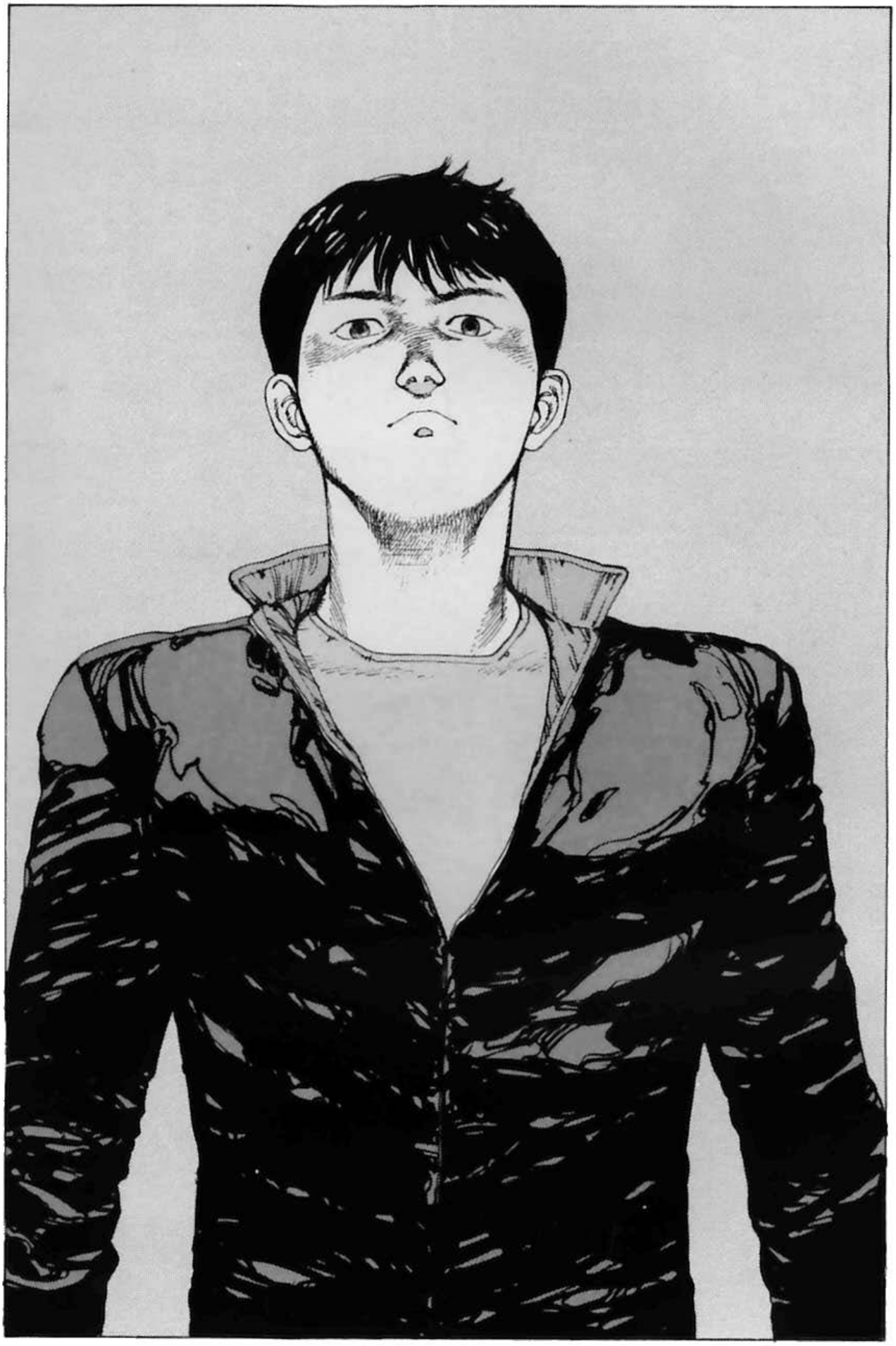


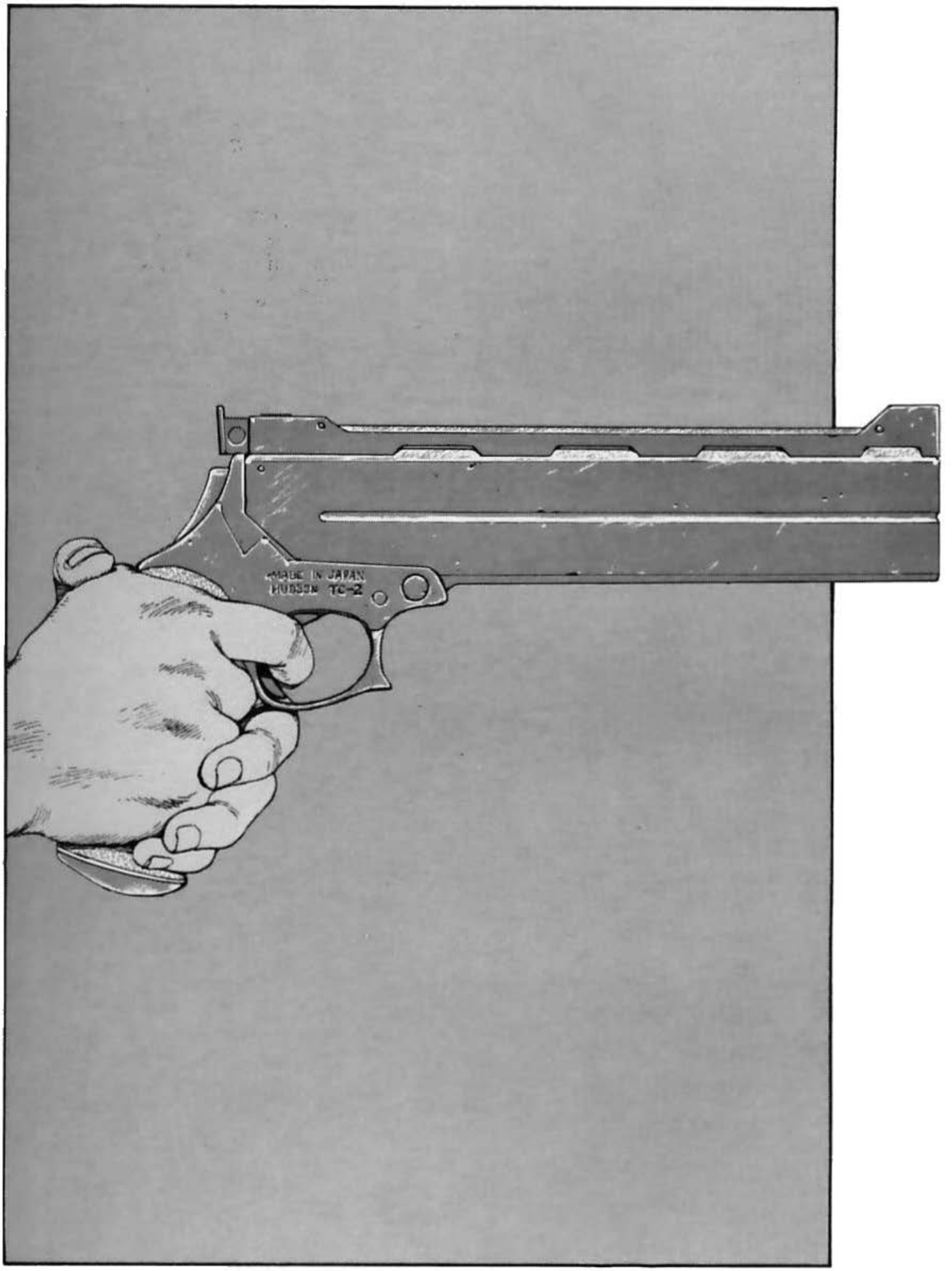



NO STEP
NO STEP
WALKWAY
NO STEP
NO STEP
WALKWAY
NO STEP
19201








MADE IN JAPAN
HUDSON TC-2

**Episodios 1 a 18**

**Reproducción fascímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**

ア
バチッ
!
ドカッ
!?
大友克洋
ああ〜
俺は今頭が痛いんだ…
ならスッキリさせて
やるぜェ
ピュッ
ラ
バッ
ひっひっ
ピッ
どうだ頭がスッキリしたかよォ
ぎゃあ
キ
ミシッ
うっ
おい、どうした大丈夫か
頭が頭がァ
靴をつけろ、このガキ、変な手を使うぞ

アキラ
大友克洋

大友克洋
アキラ

大友克洋
アキラ

アキラ
大友克洋

大友克洋
アキラ

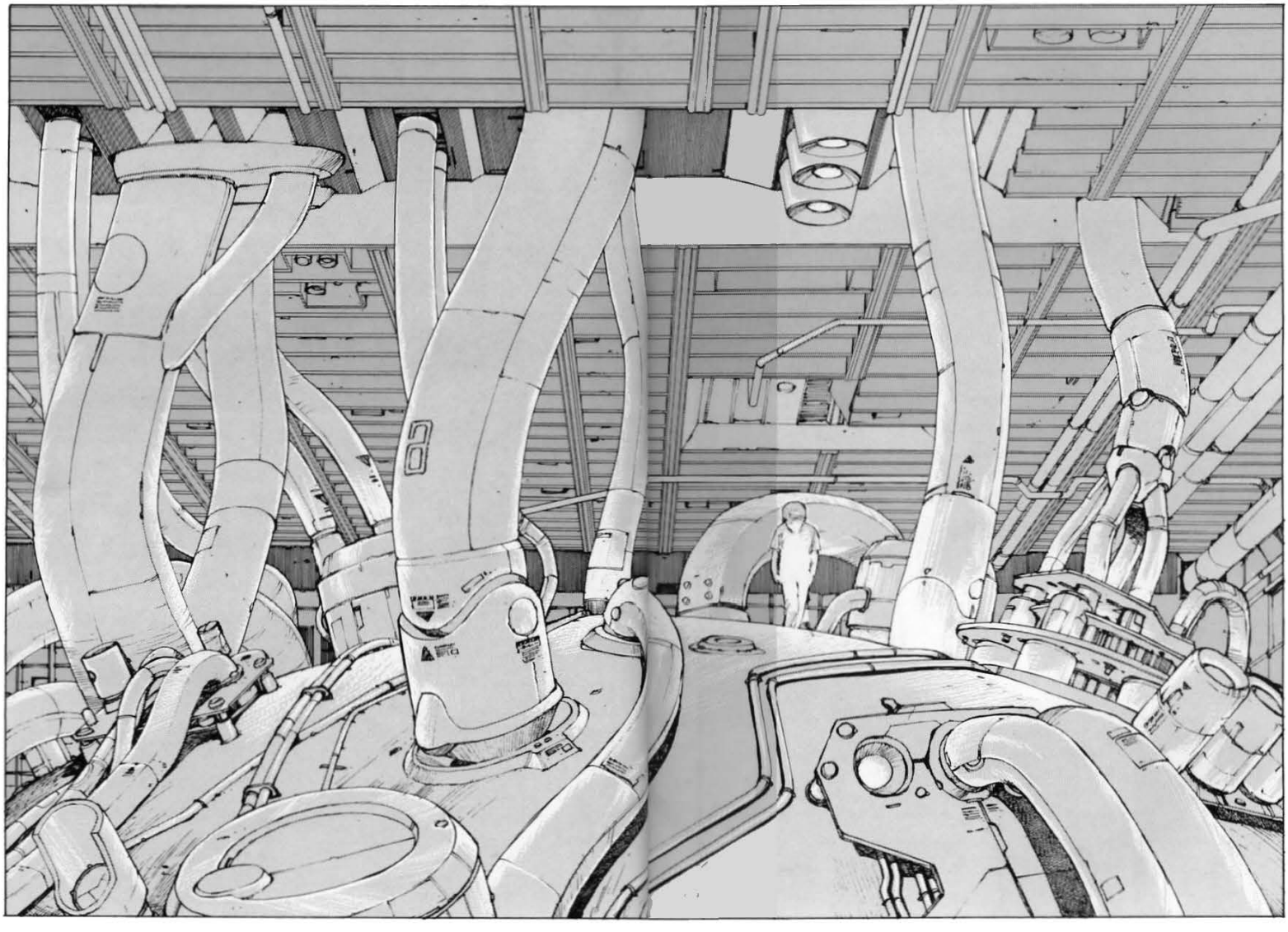
アキラ
大友克洋

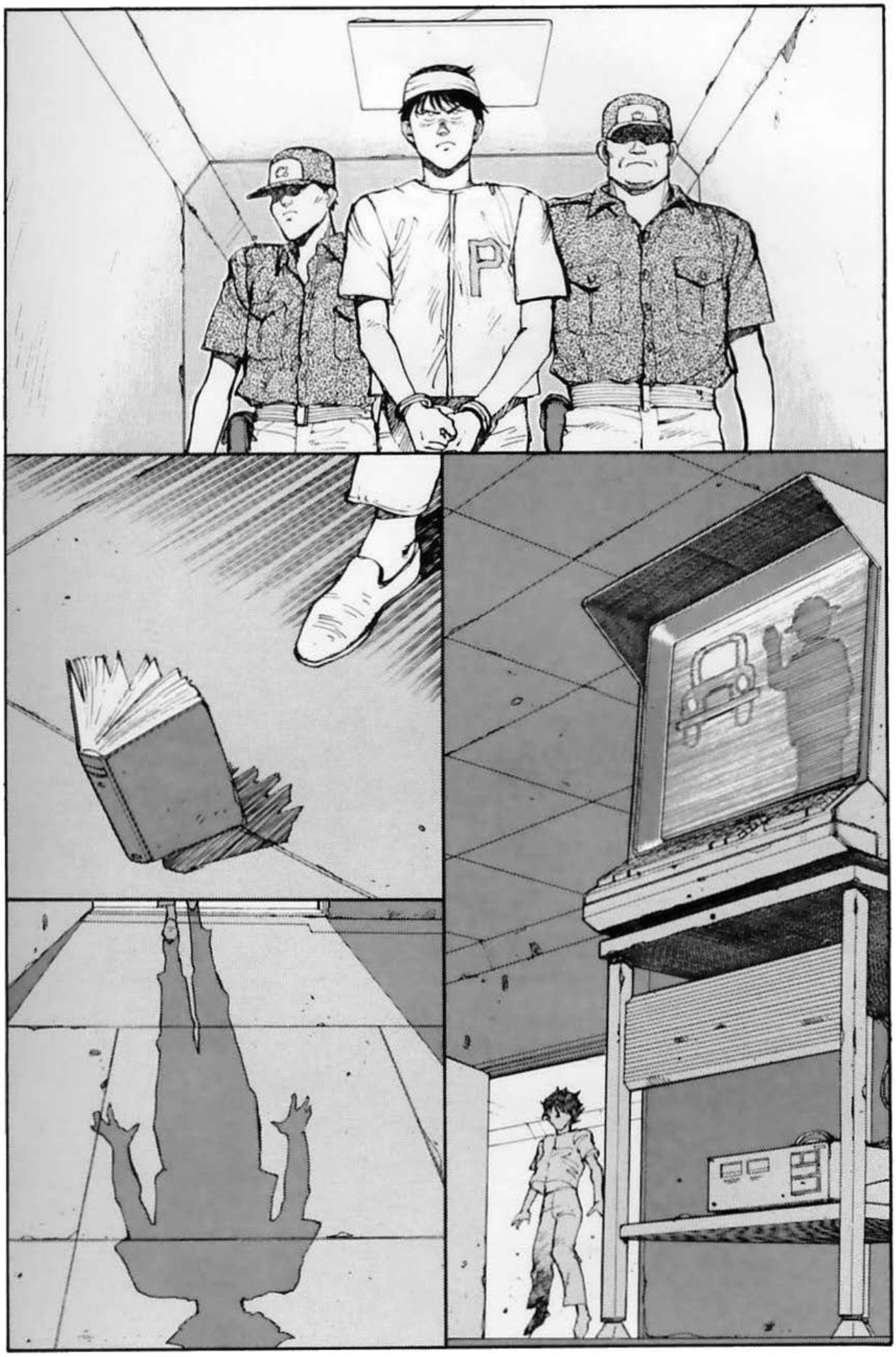
アキラ
大友克洋

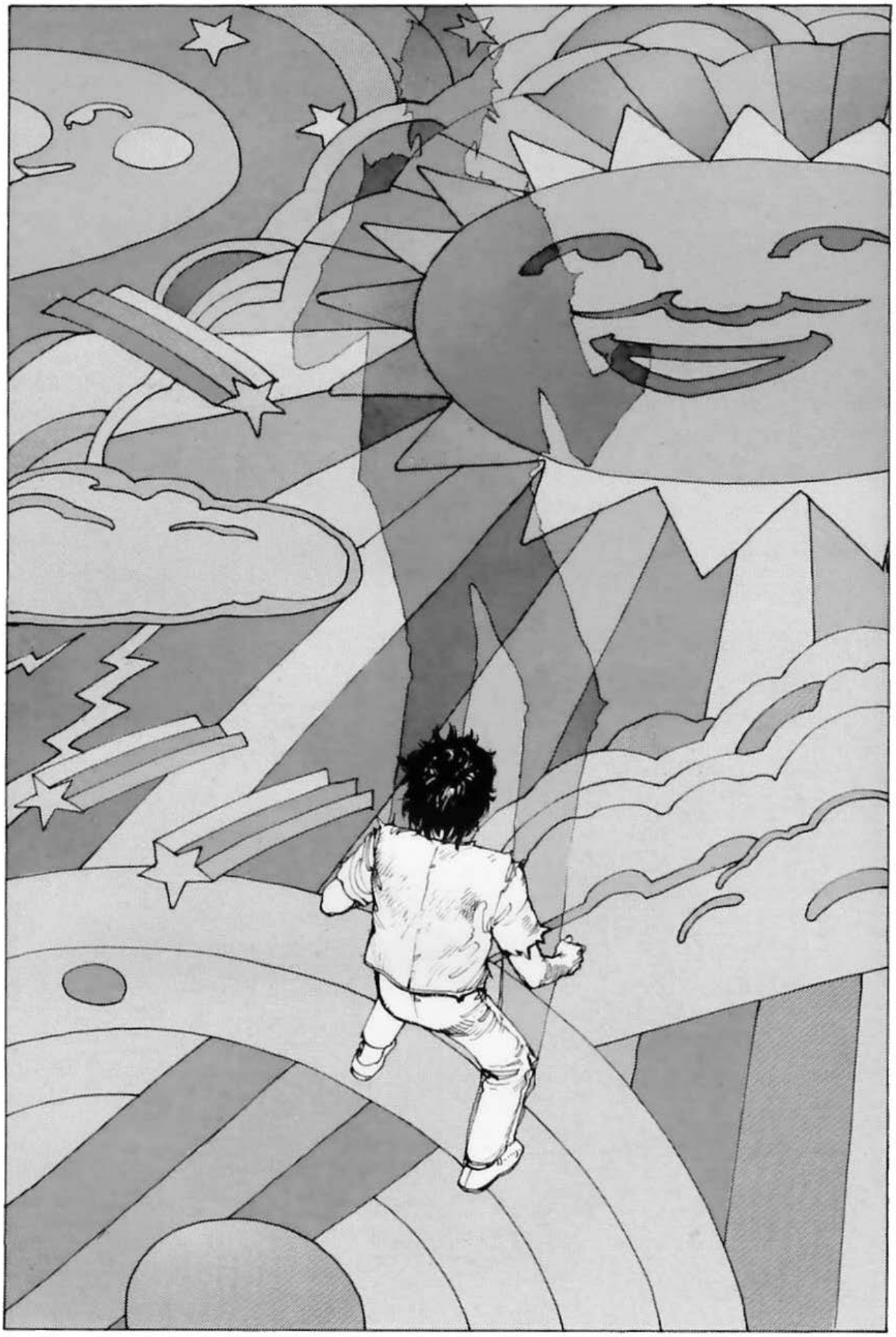
大友克洋
アキラ

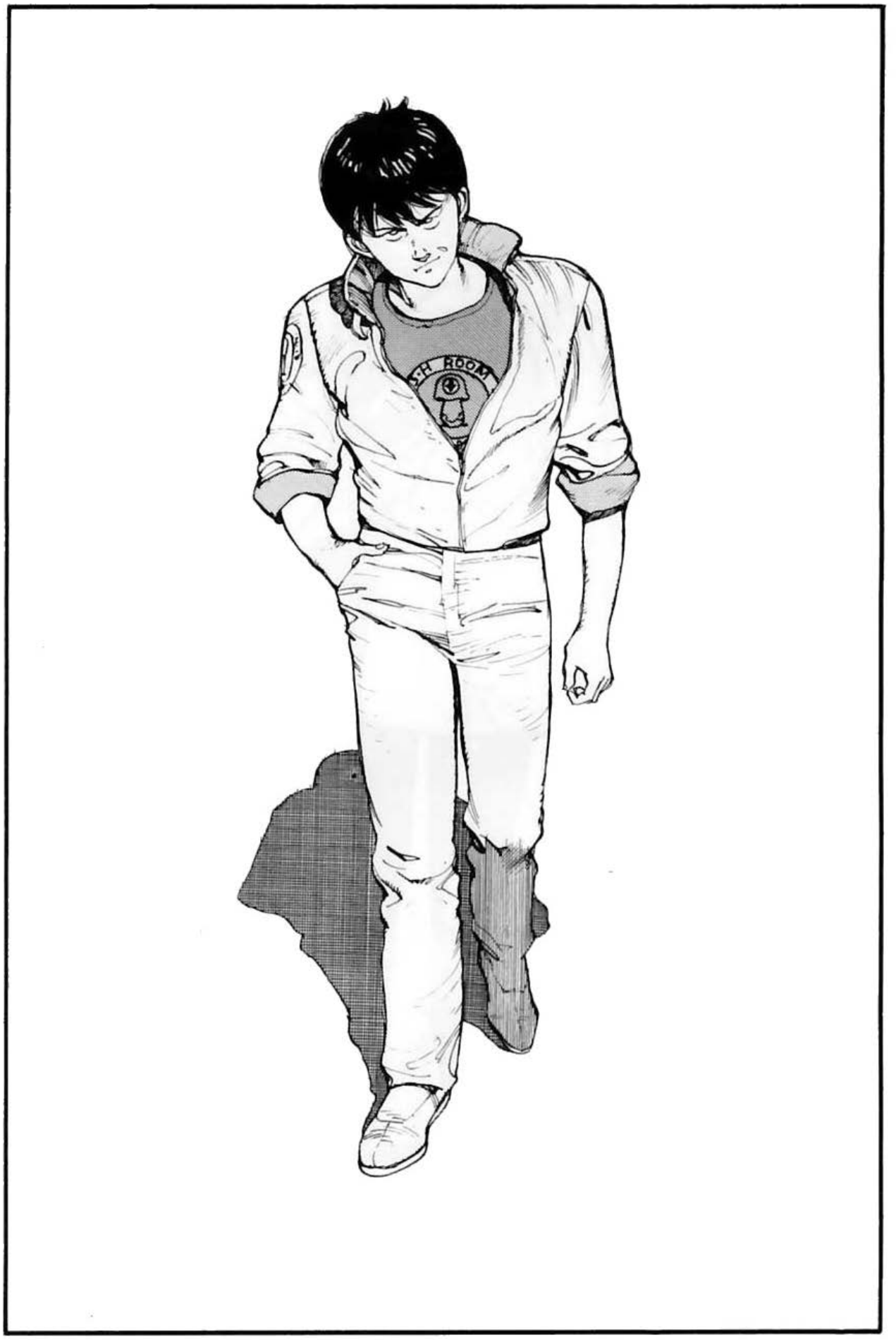
アキラ
大友克洋

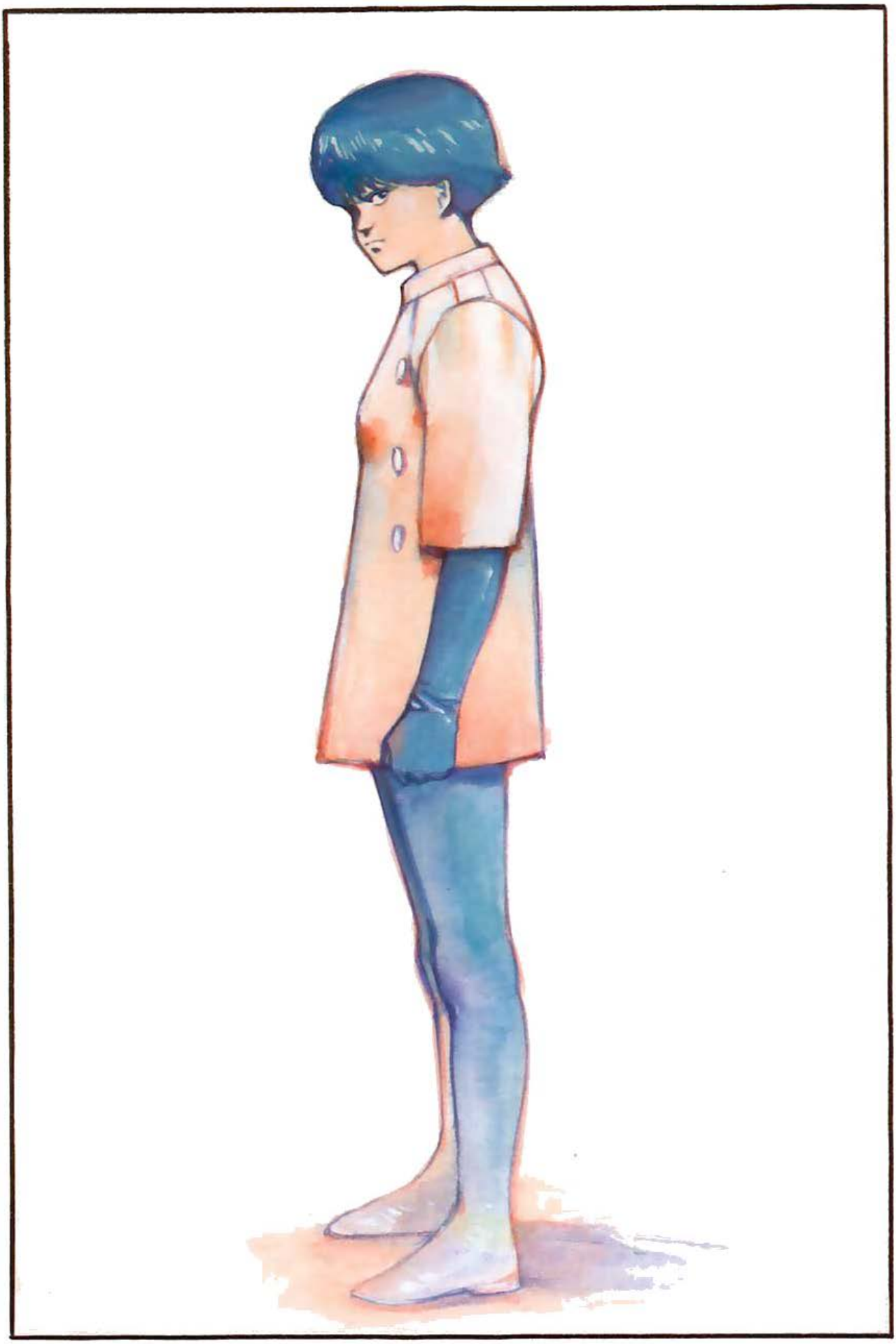
大友克洋
アキラ

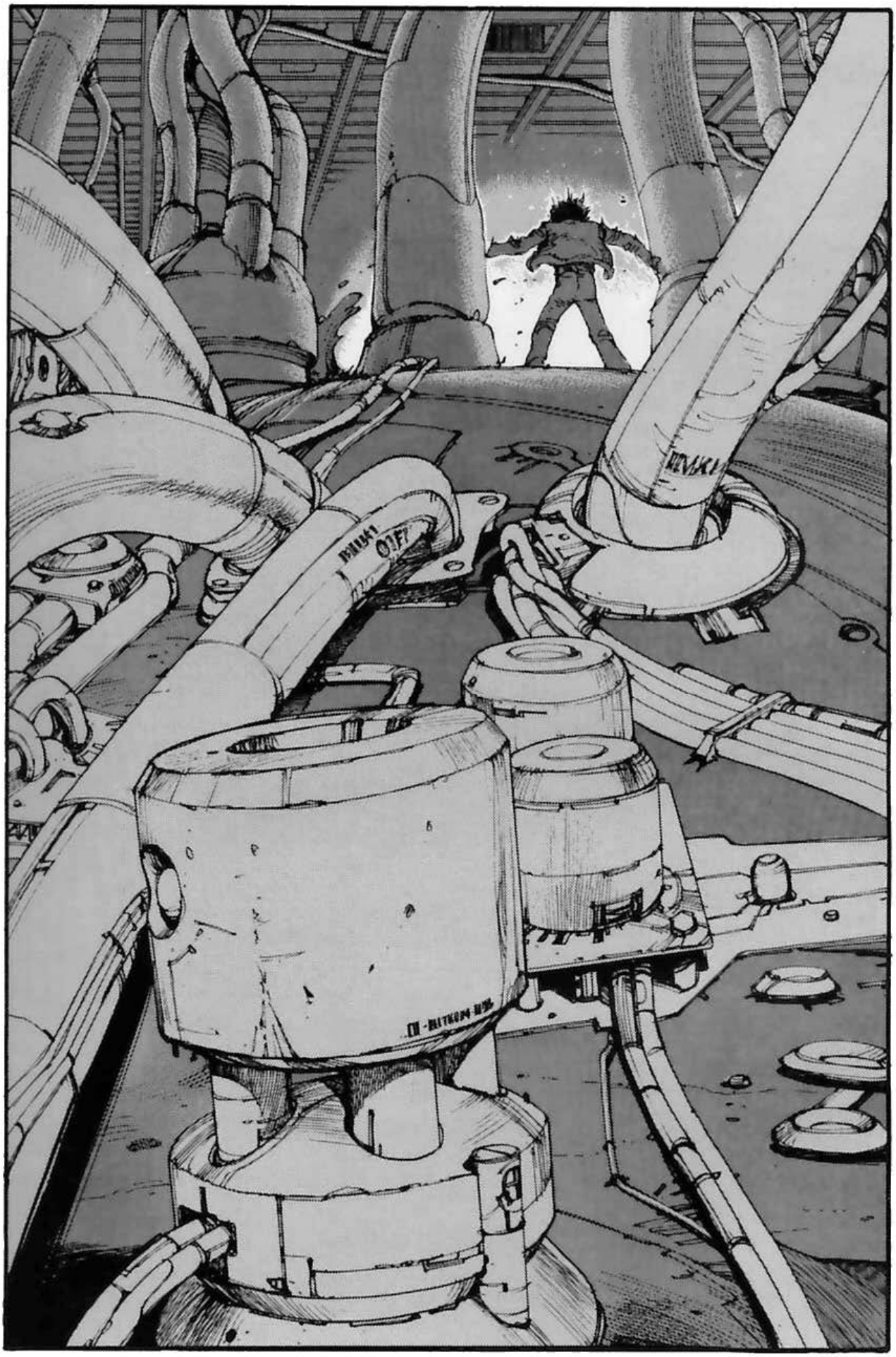


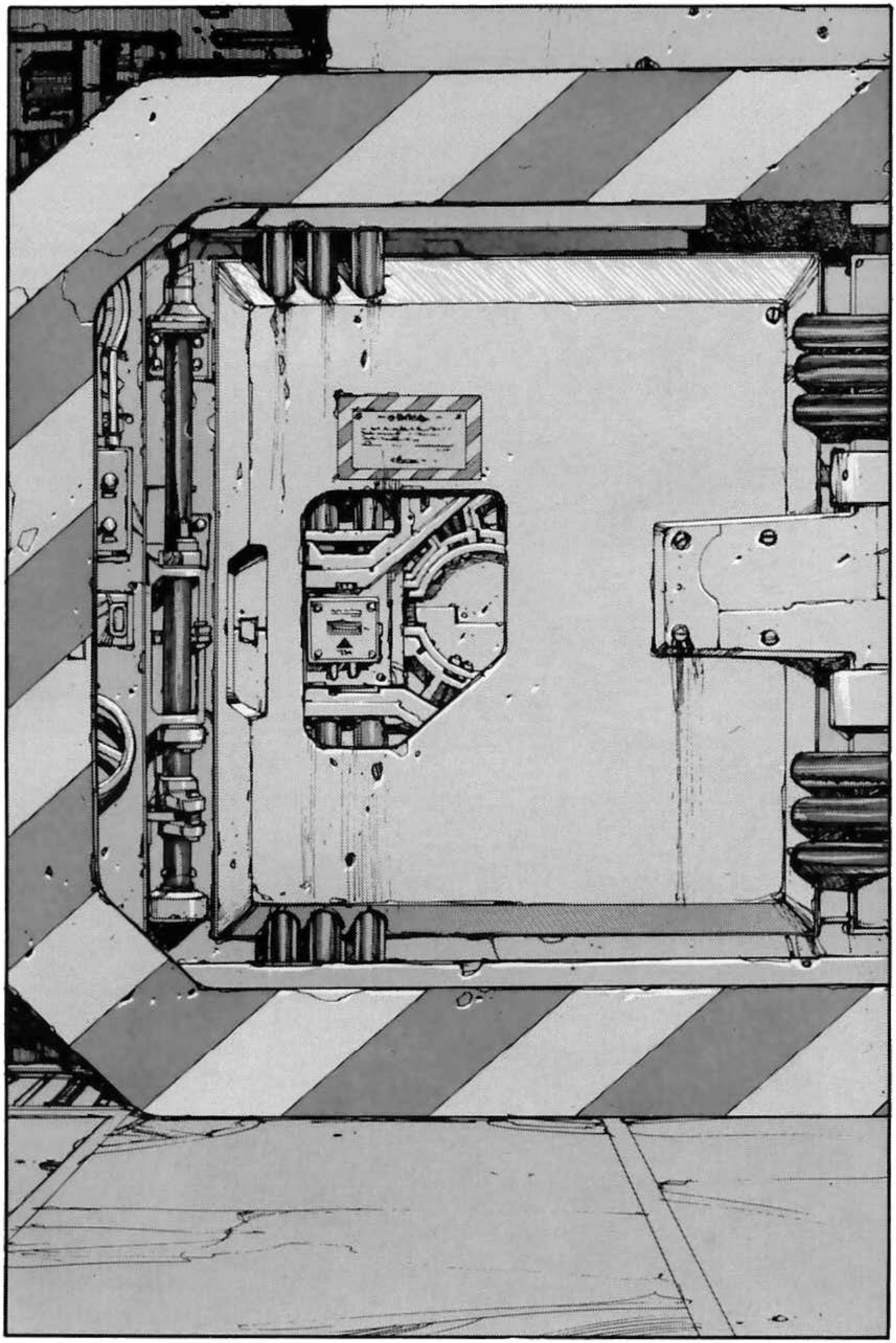


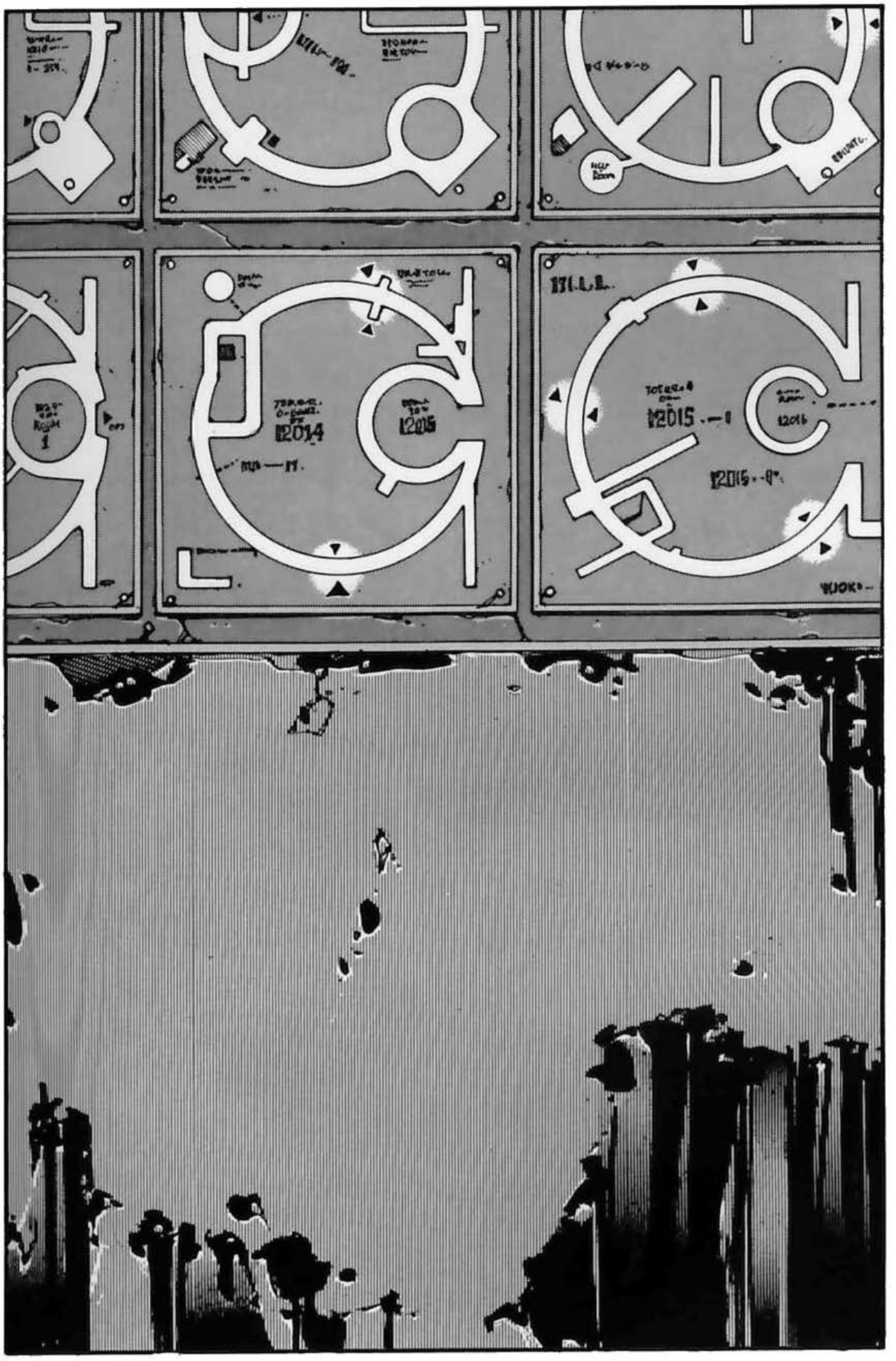


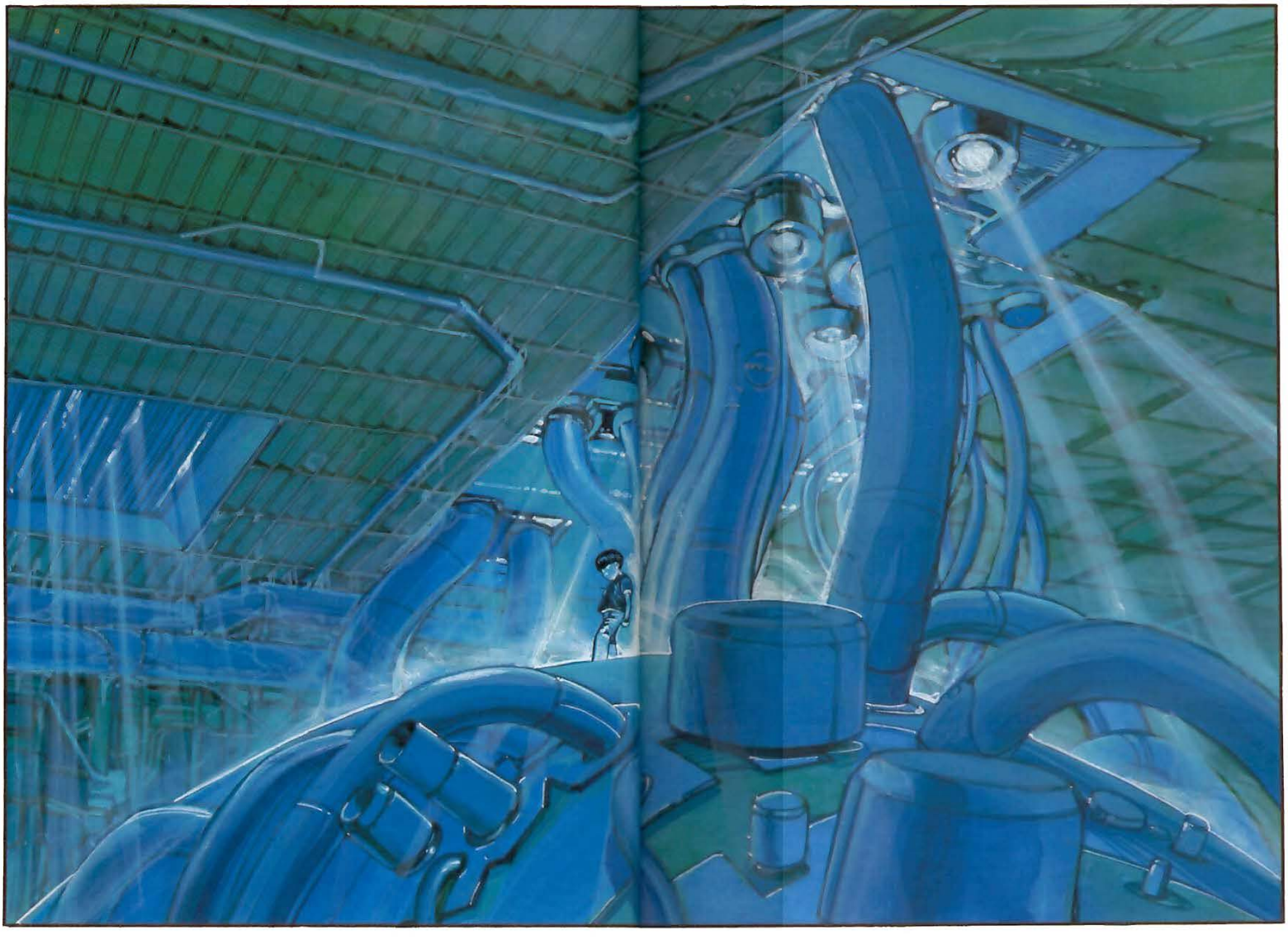

ROOM

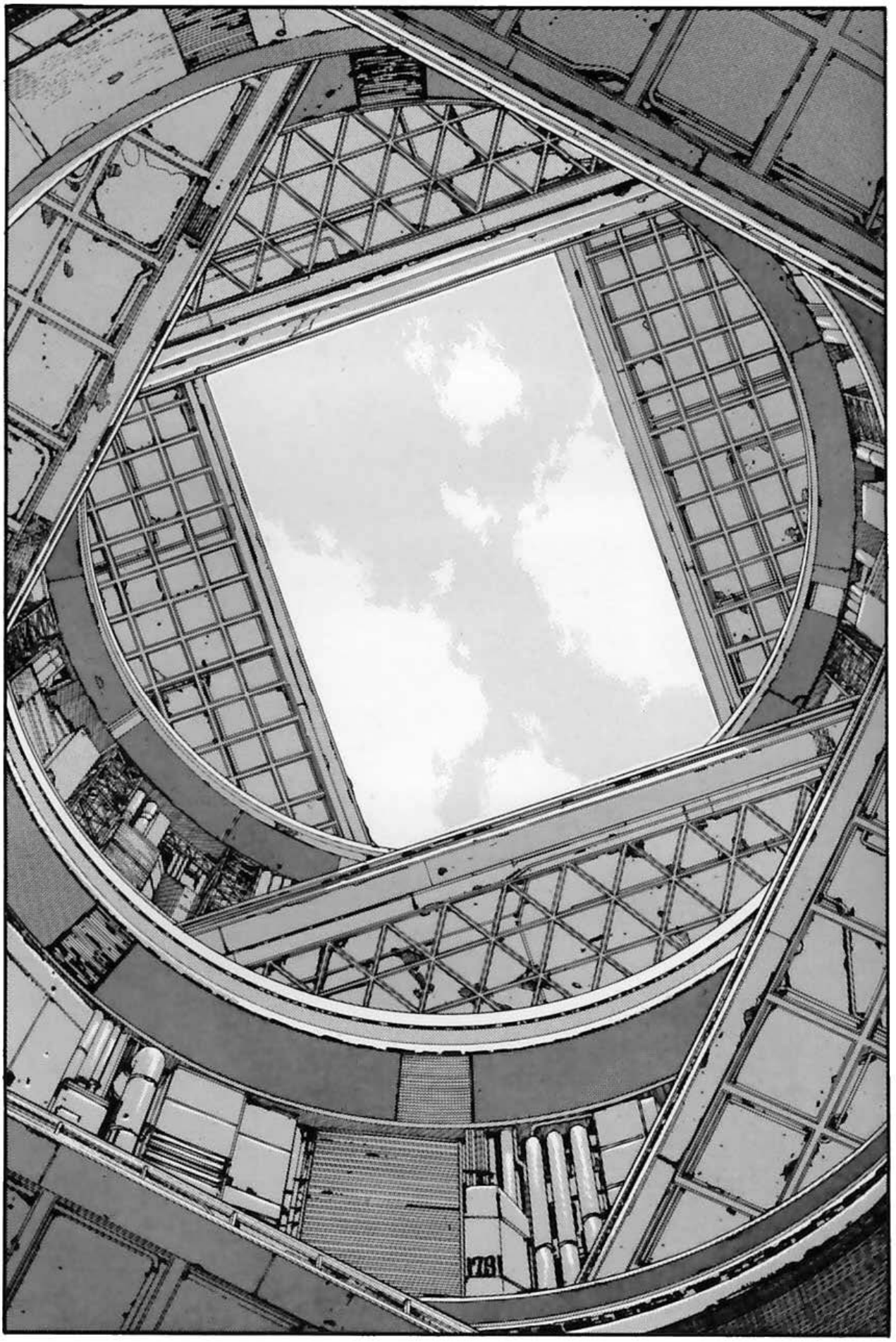



OFF




12014
12015
12016





AKIRA

Logo utilizado en el número 36. Esatas letras son del estilo "Broadway". Fue a partir de este número cuando el título tomó su forma definitva en letras romanas.

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

Logo utilizado en los números 37 a 48. Incluí mi nombre en el título porque me pareció más conveniente. El estilo es más bien "Art decó", que recuerda a los rascacielos de Nueva York cosntruidos en los años 20 y 30. También decidimos quitar la H de mi apellido porque no me gustaba.

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

Logo utilizado en los números 72 a 120. Finalmente habíamos encontrado el estilo de título que convenía a la historia de Akira. Era el título de la cuarta parte de la historia correspondiente al último capítulo.

AKIRA

Logo utilizado para el título del libro. Las letras de estilo "Impact" han sido cortadas en la parte superior. Eso da una imagen majestuosa, sencilla y un poco basta.

アキラ

Logo utilizado en los números 1 a 35. Este logo estaba previsto, en principio, para el primer número. Las letras están inspiradas en los ejercicios de caligrafía japonesa, pero la letra "KI" del centro ha sido modificada para que haya un equilibrio entra las tres letras y que se integren bien en cubierta.

アキラ

Logo utilizado en los números 49 a 71. Caligrafía realizada por Hirati Hiroshi, autor de cómics. Yo quería que el título estuviera escrito con pincel porque deseaba tener un logo más dinámico. Tambiñen me dí cuenta de que dándole la vuelta al título para ponerlo en horizontal, daba la impresión de estar escrito en letras romanas. El título del número 54 tiene esta forma por ese motivo.

**Episodios 19 a 33**

**Reproducción fascímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

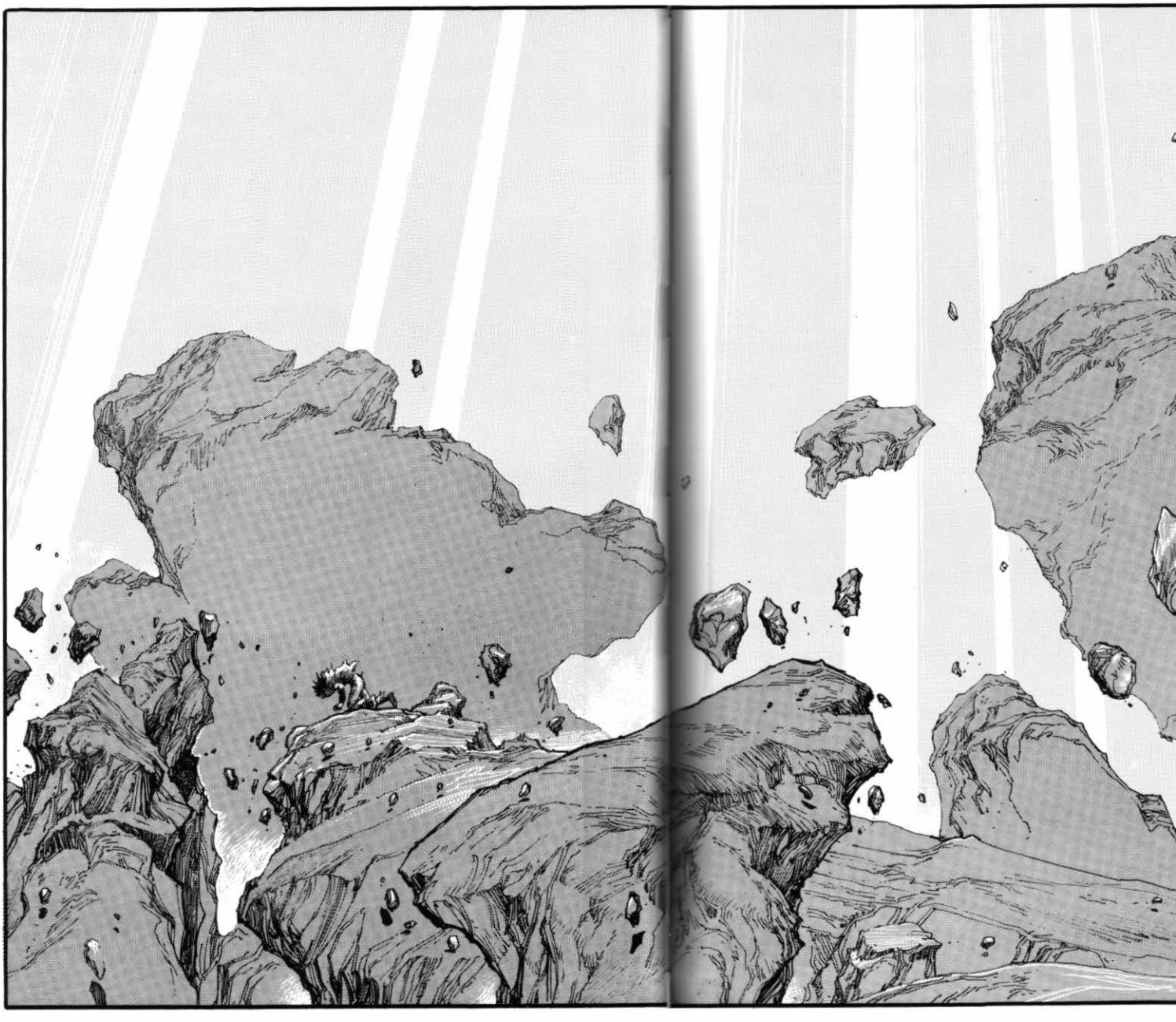
アキラ
大友克洋

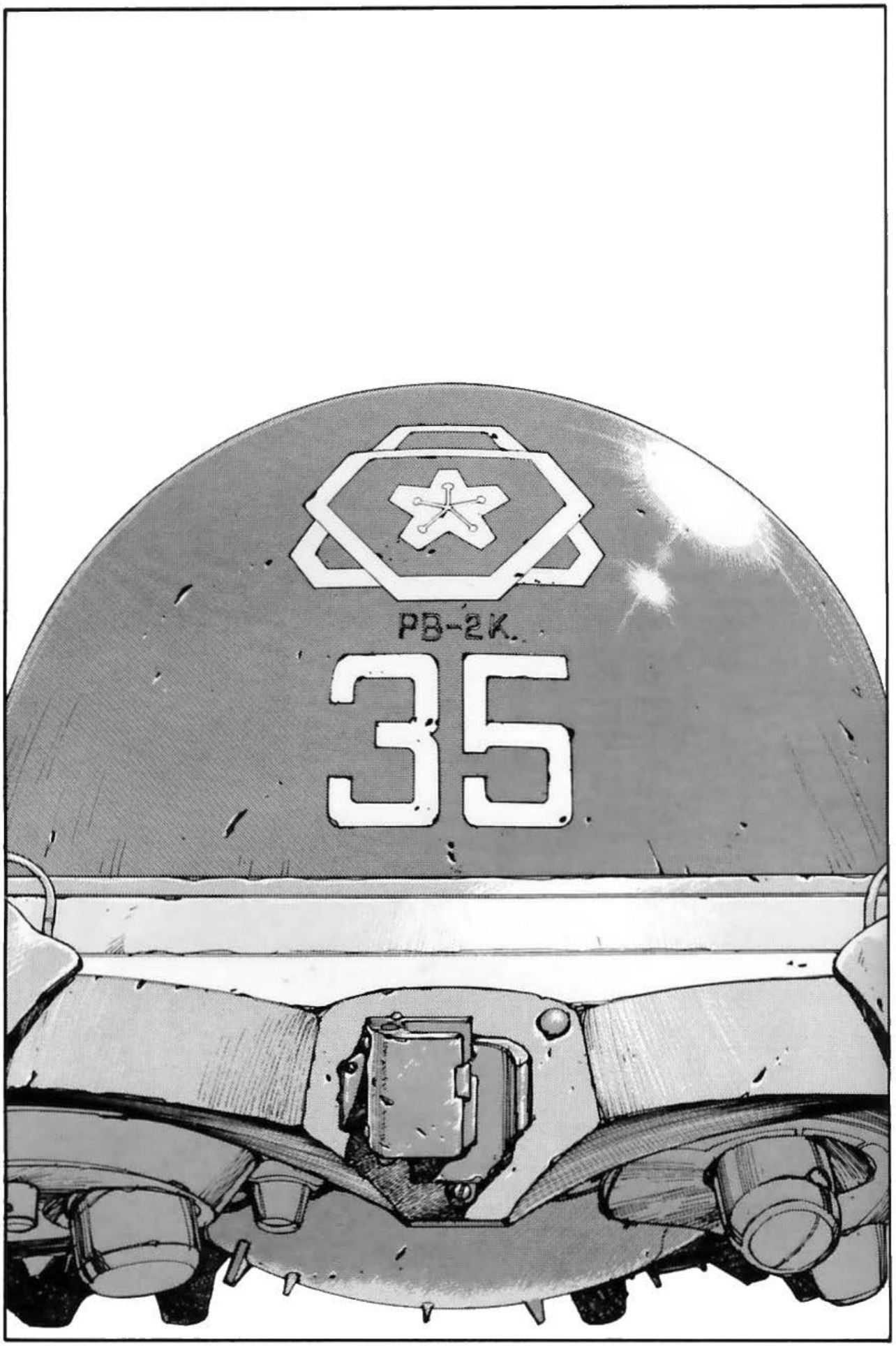
アキラ
大友克洋

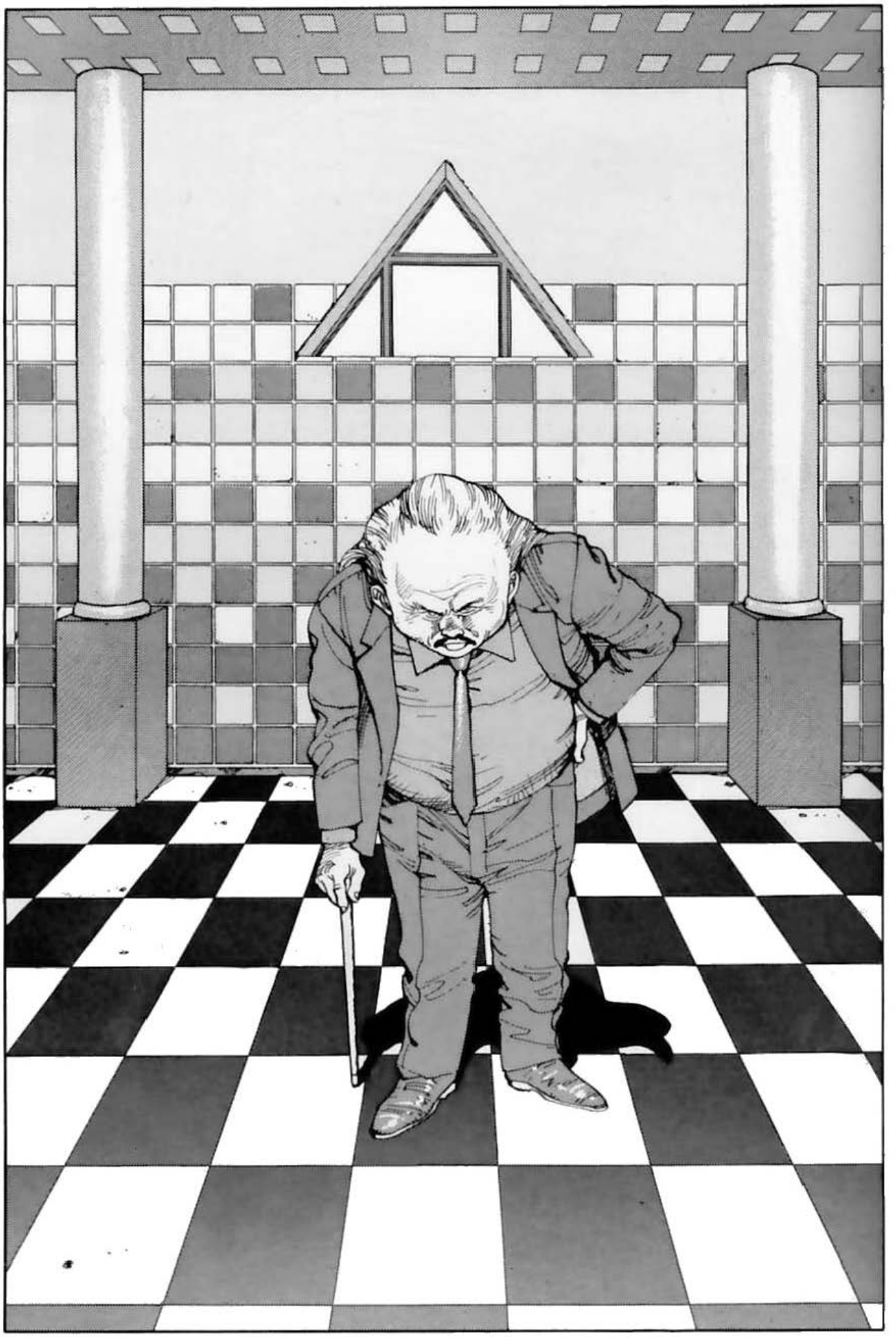
アキラ
大友克洋

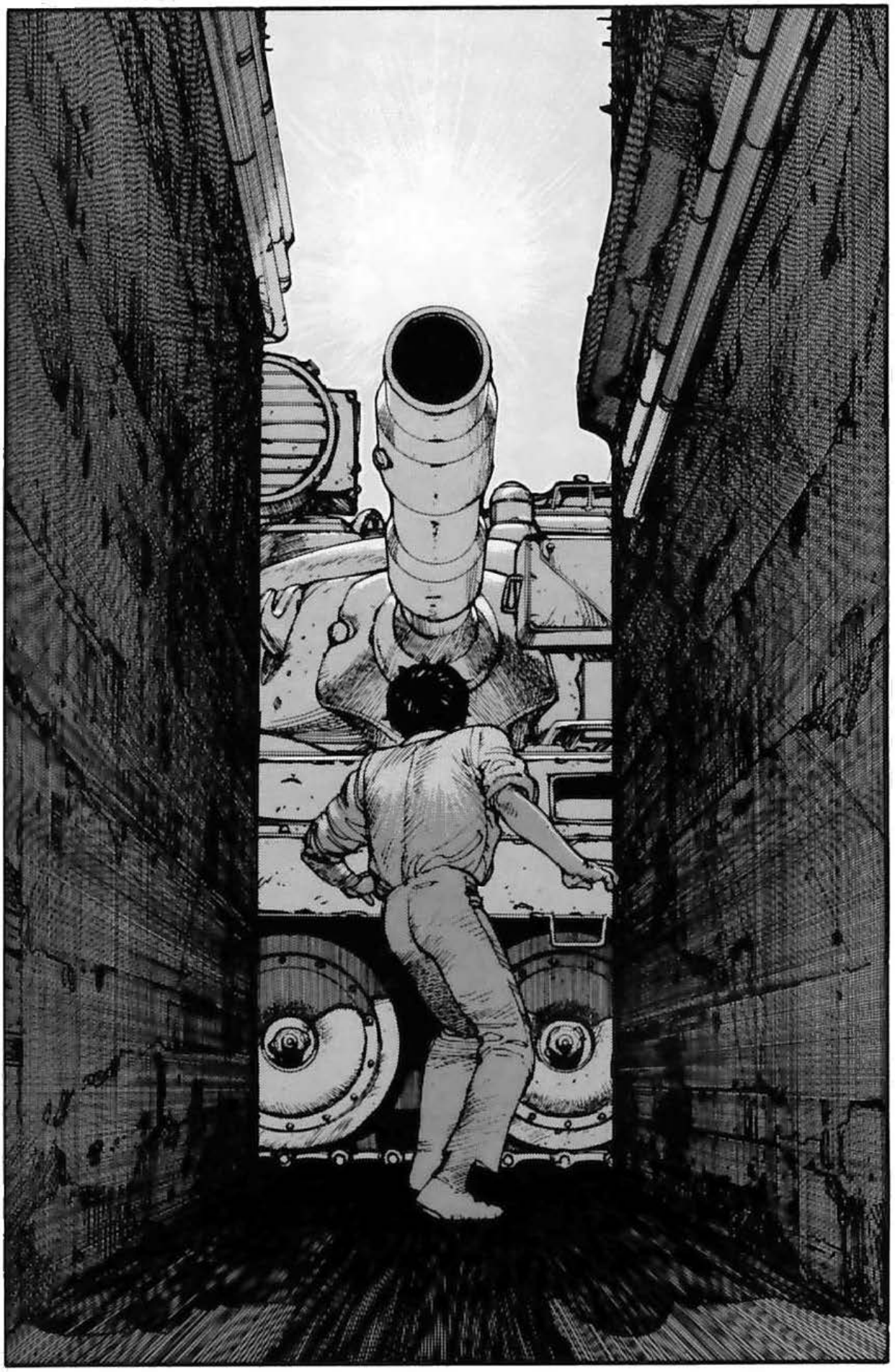
大友克洋

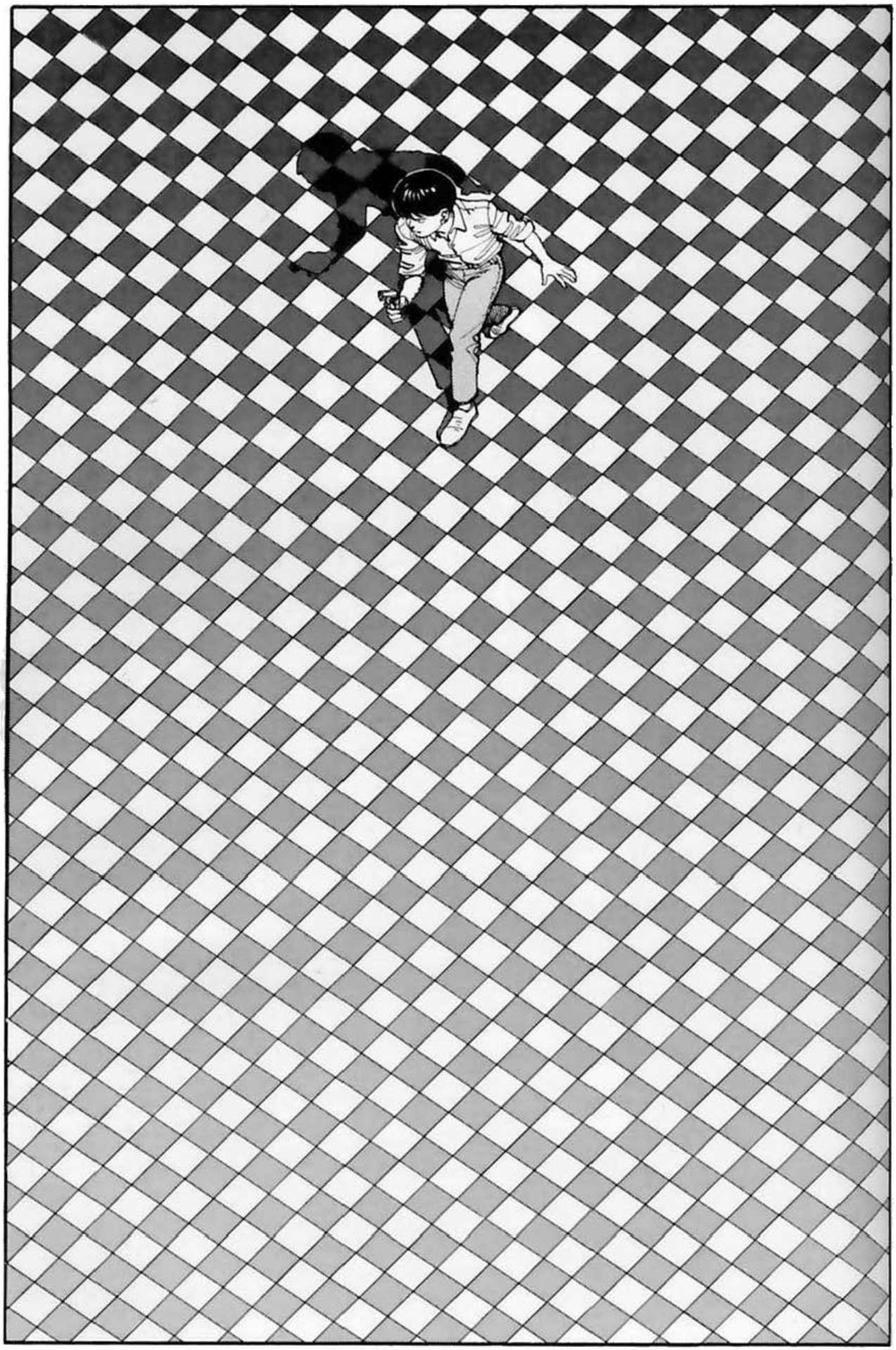
アキラ
大友克洋

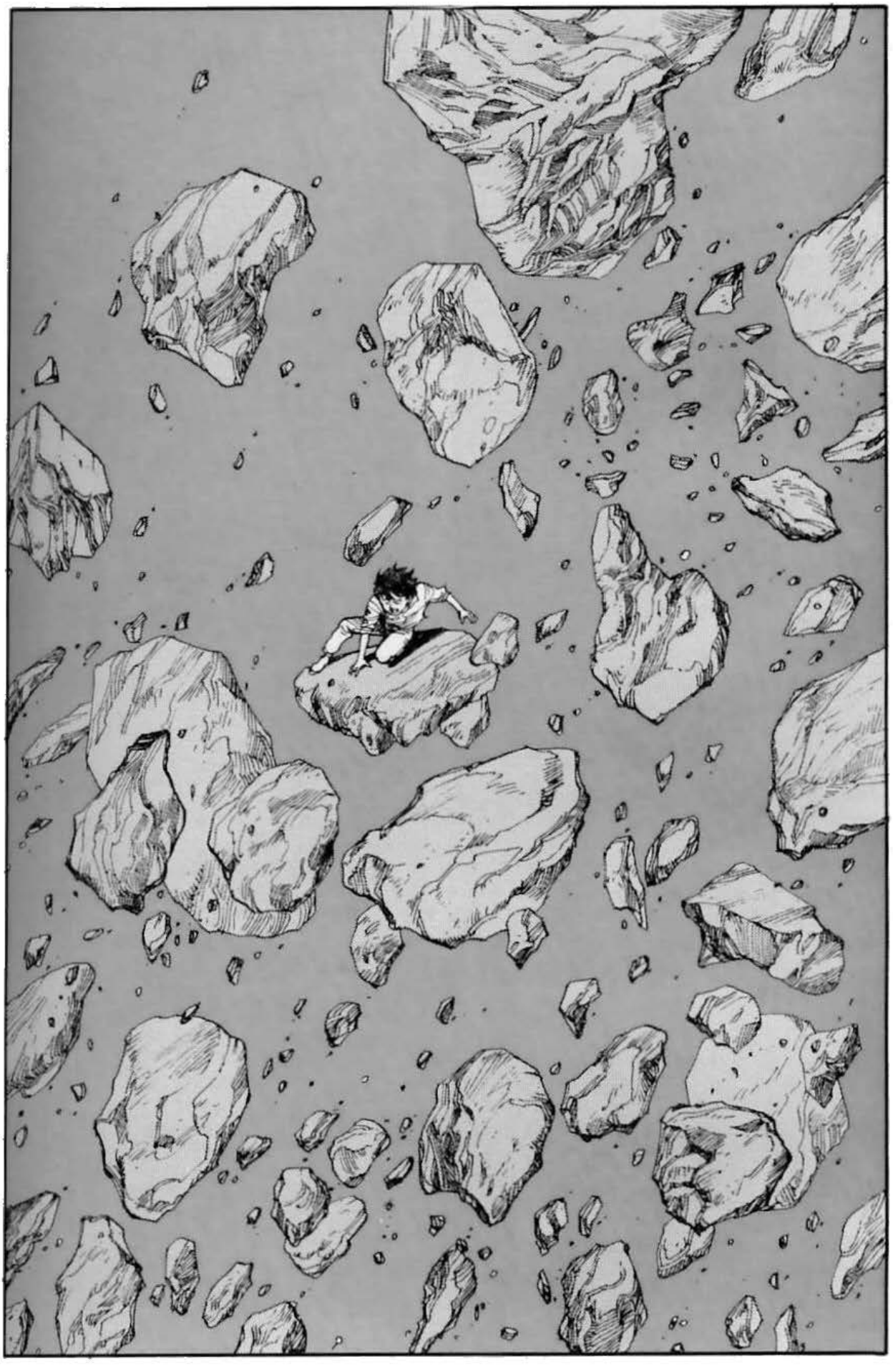


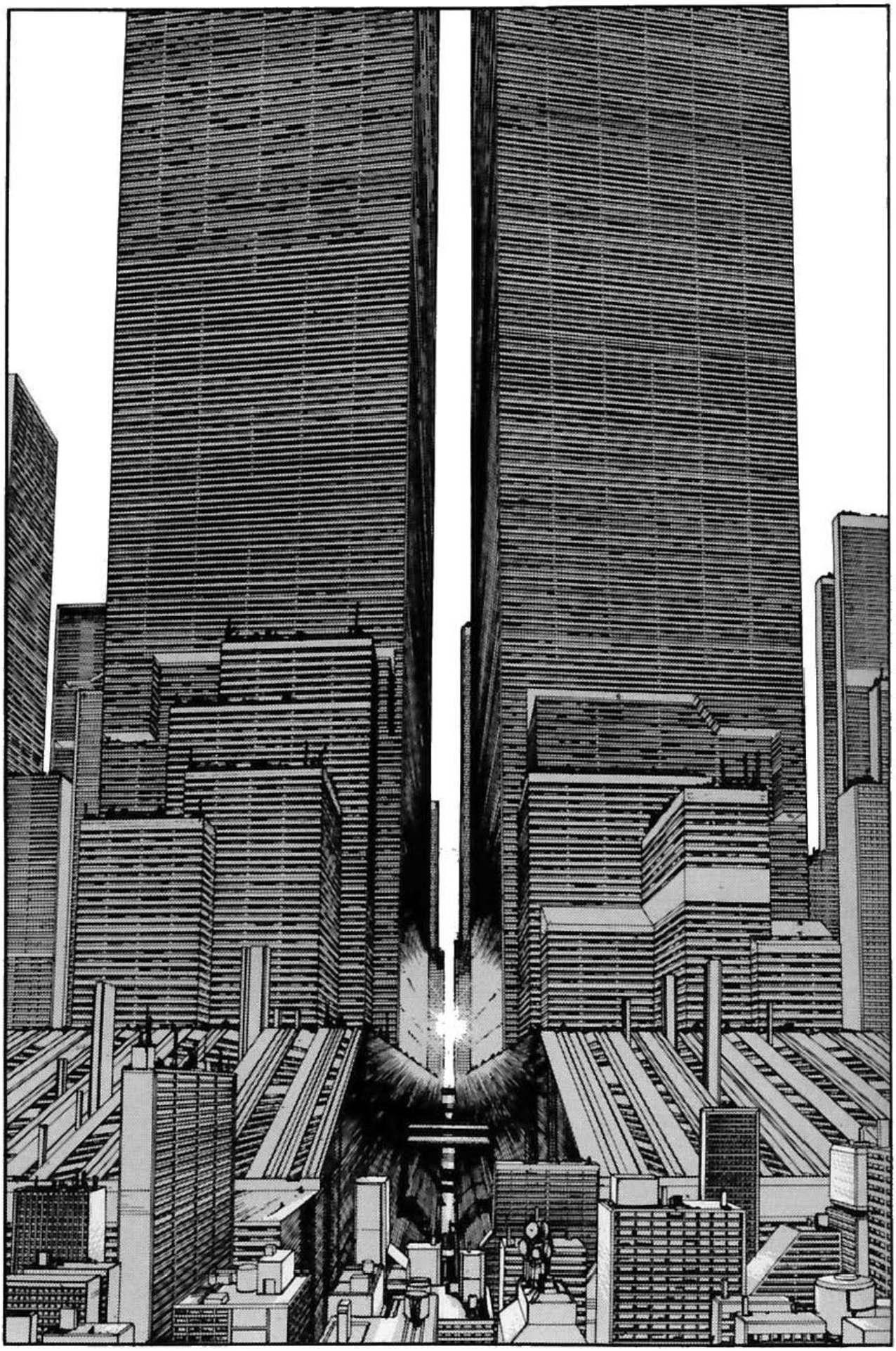

PB-2K
35

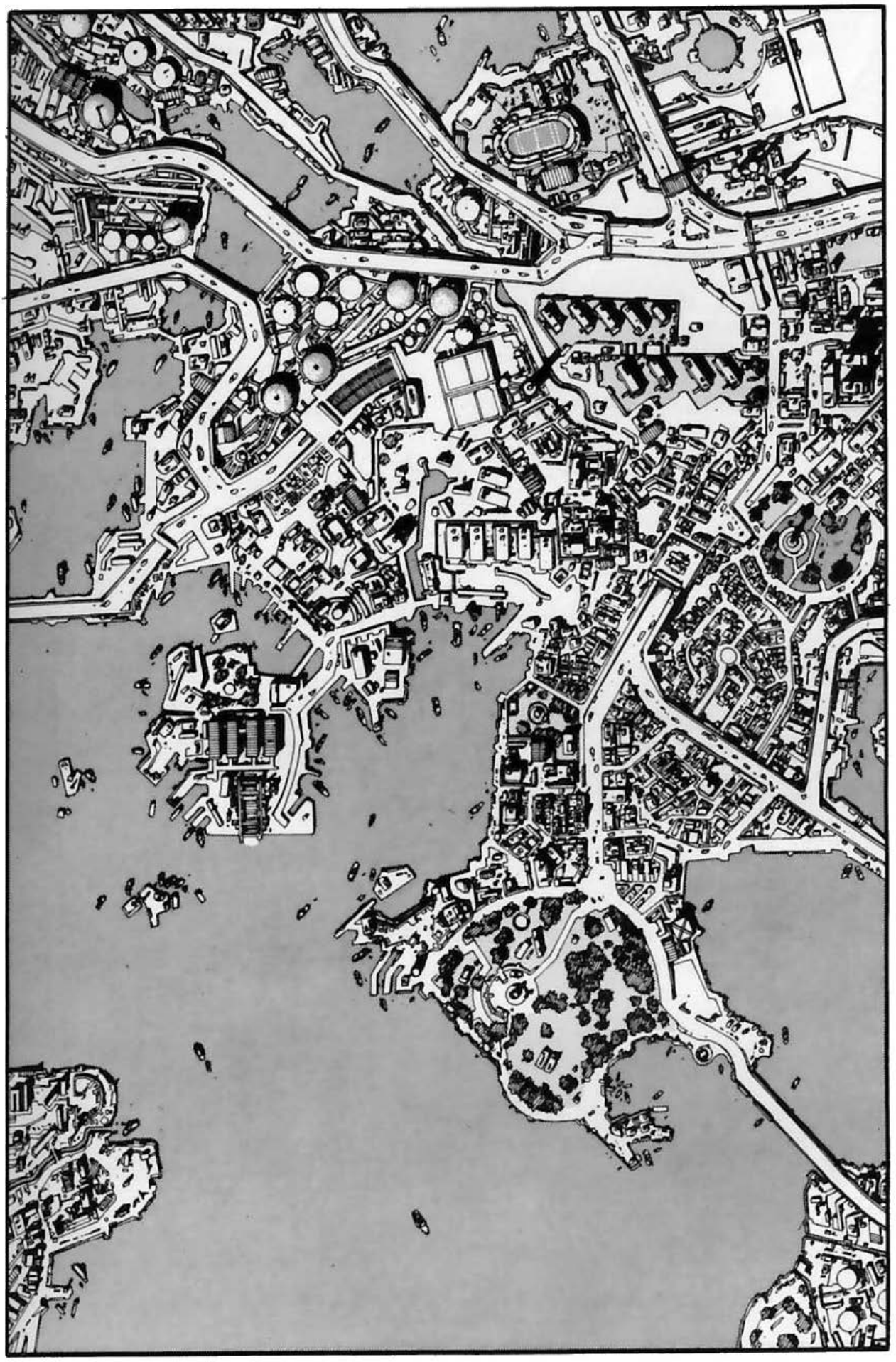


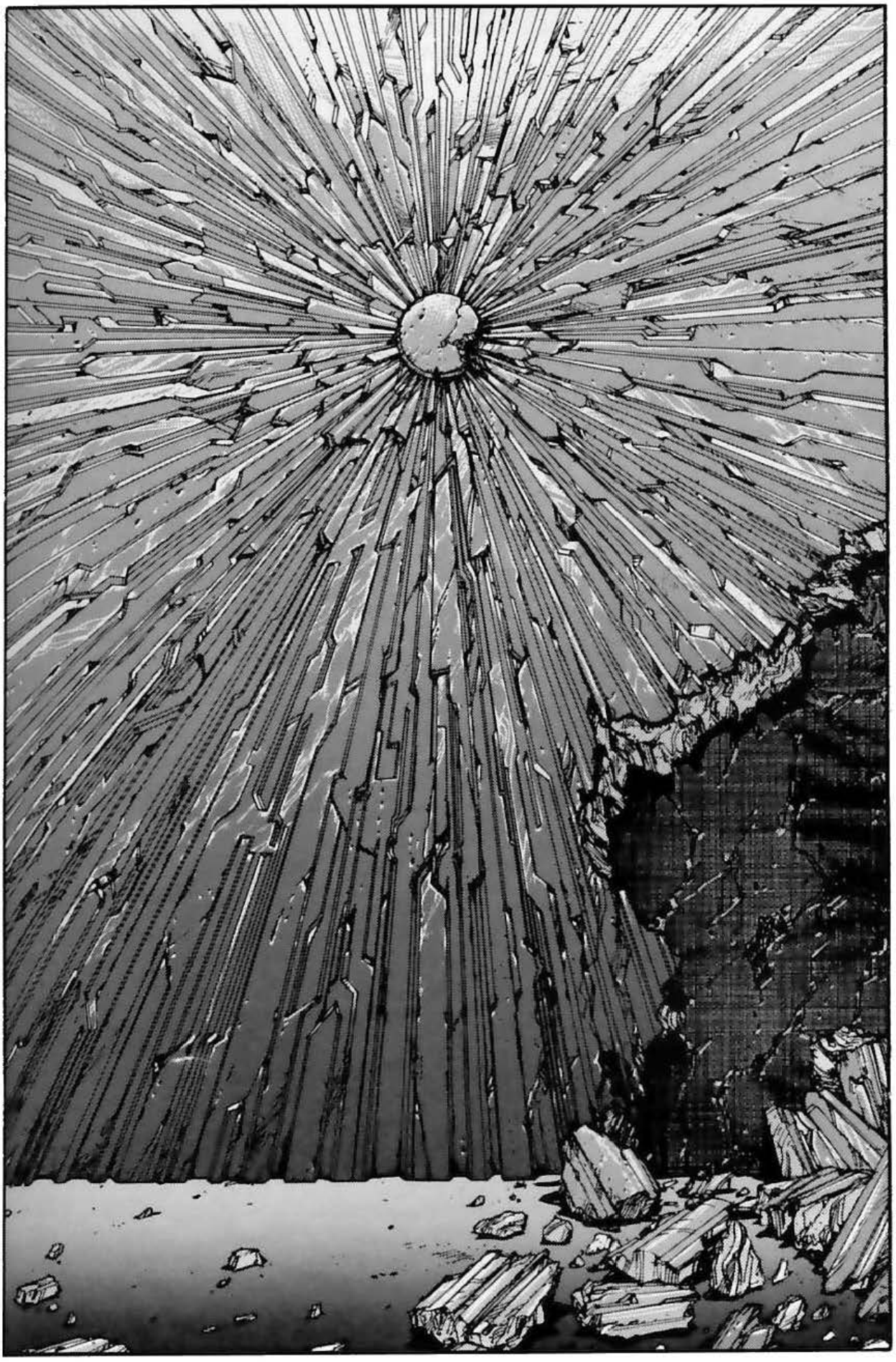












## Episodios 34 a 48

**Reproducción facsímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

AKIRA

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

AKIRA

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

AKIRA

AKIRA
OHTOMO KATSUHIRO

Logo del título a partir del tercer capítulo.
Se trata de una caligrafía realizada por Hirata Hiroshi, autor de cómics de estilo tradicional. Todas las pruebas que podéis ver en esta página han sido realizadas por él, y fue Otomo quién decidió la forma final del título caligráfico que encajaba mejor con el espíritu de Akira.

K A T S U H I R O
O T O M O'S

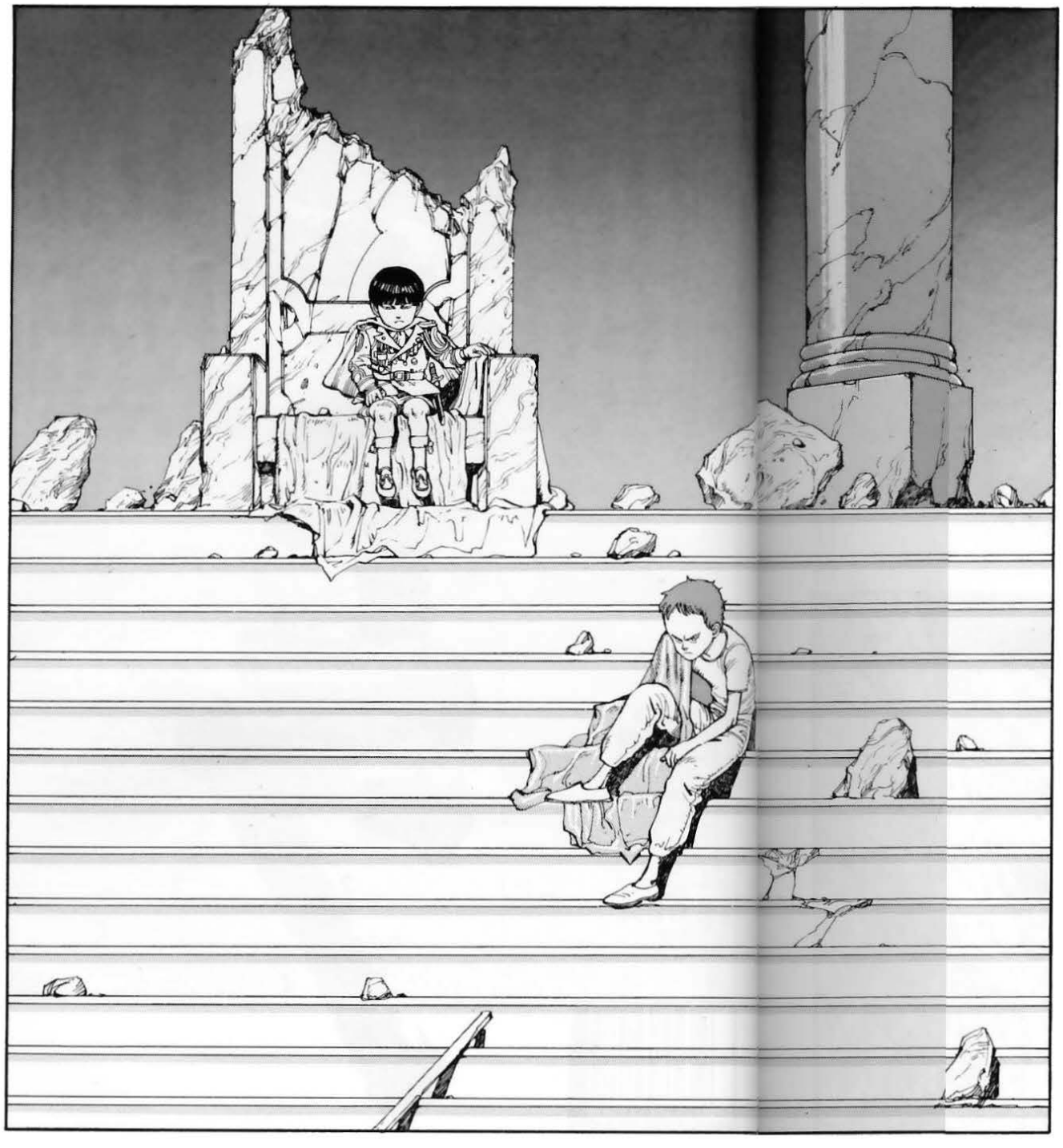
# 子

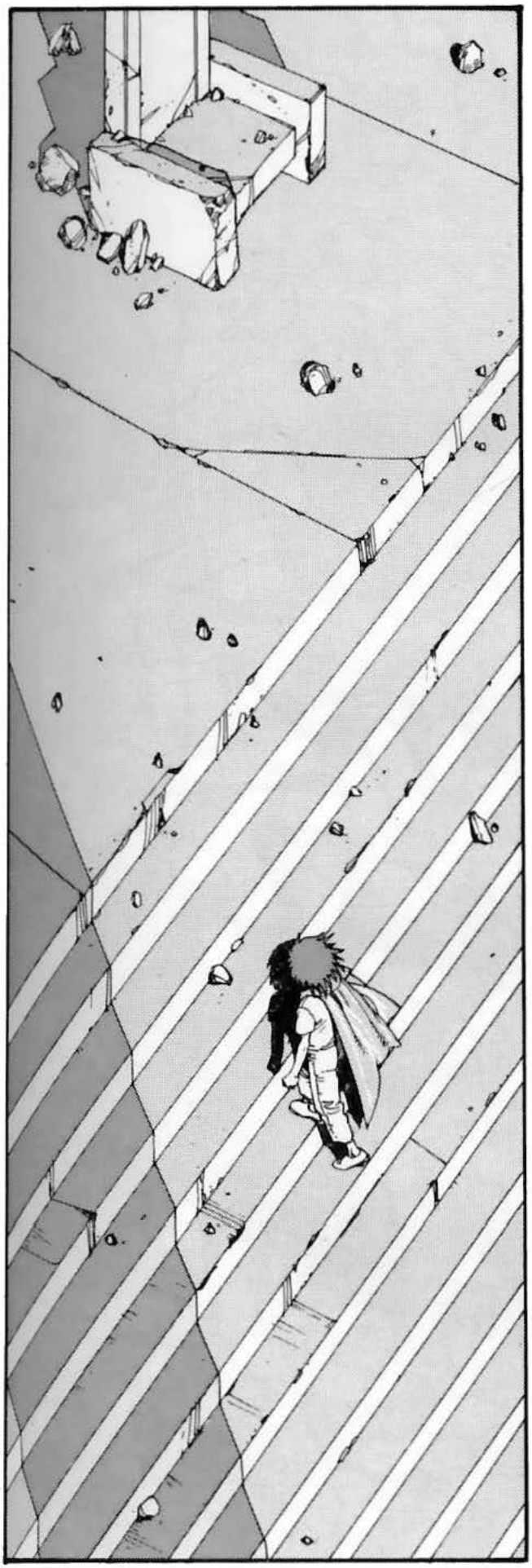
PART 3

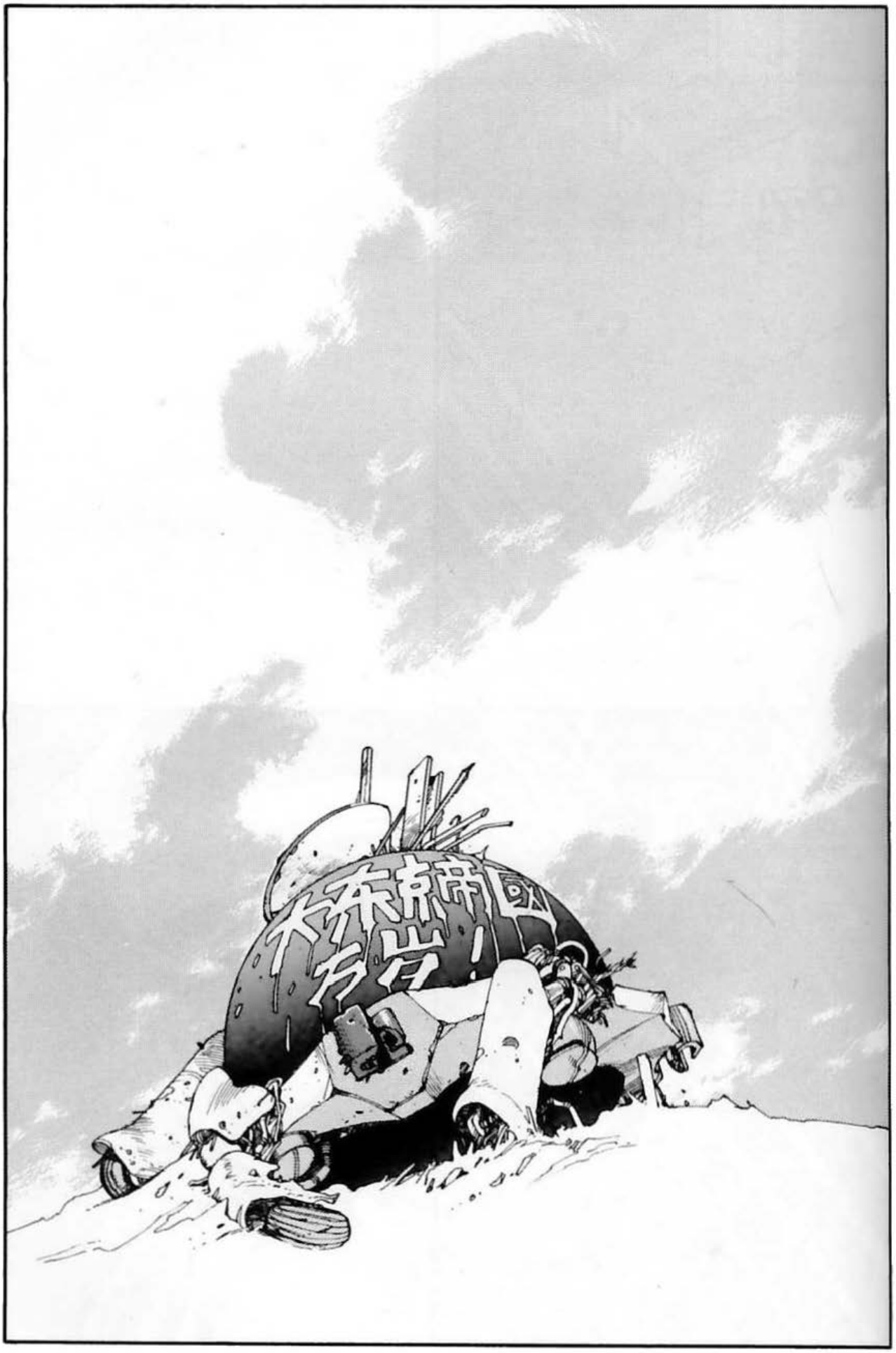
M·A·S·H
ROOM
COMPANY LTD.
BY
OTOMO KATSUHIRO

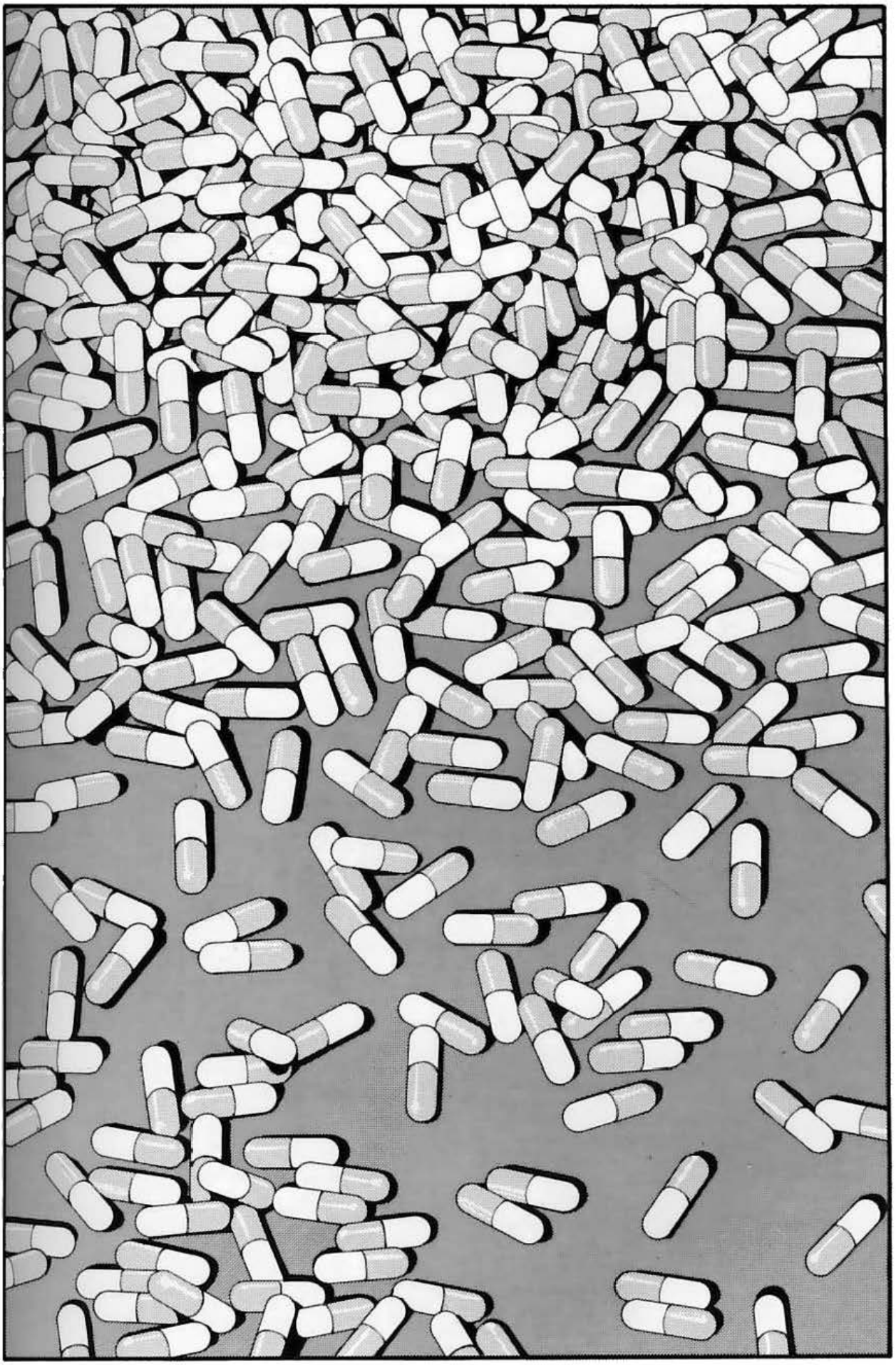
題字 平田弘史

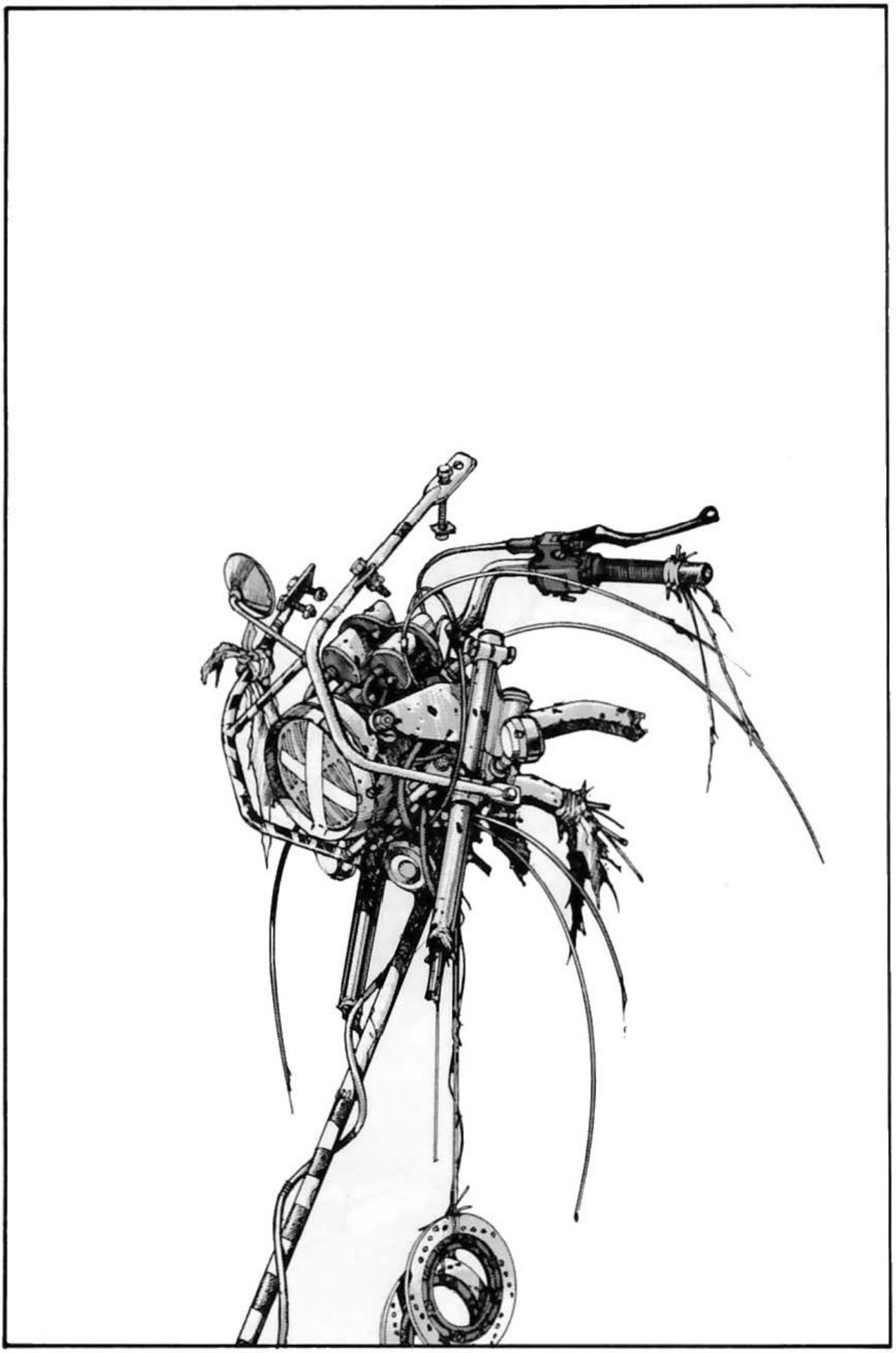
49
7599-28991-1

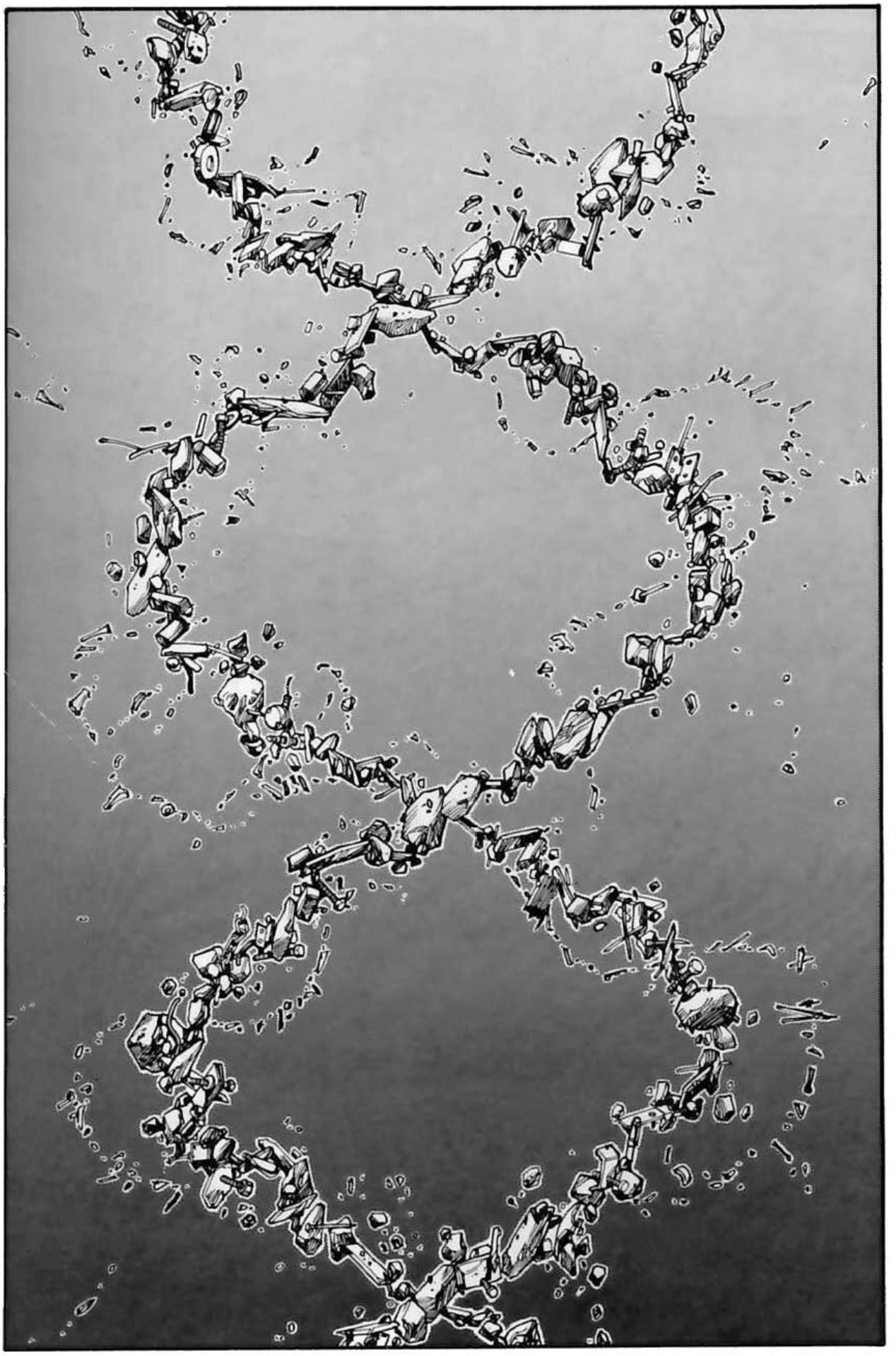


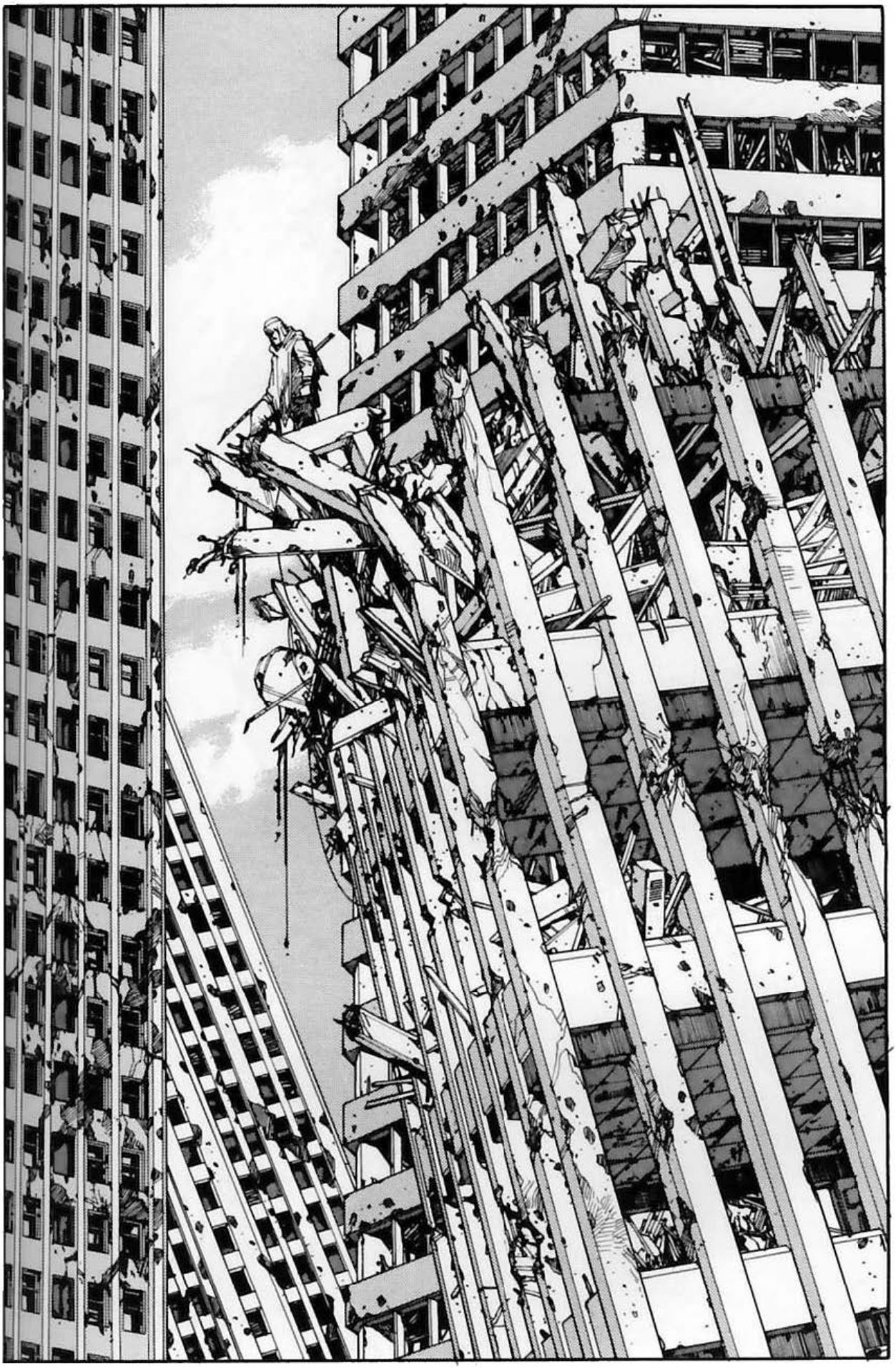


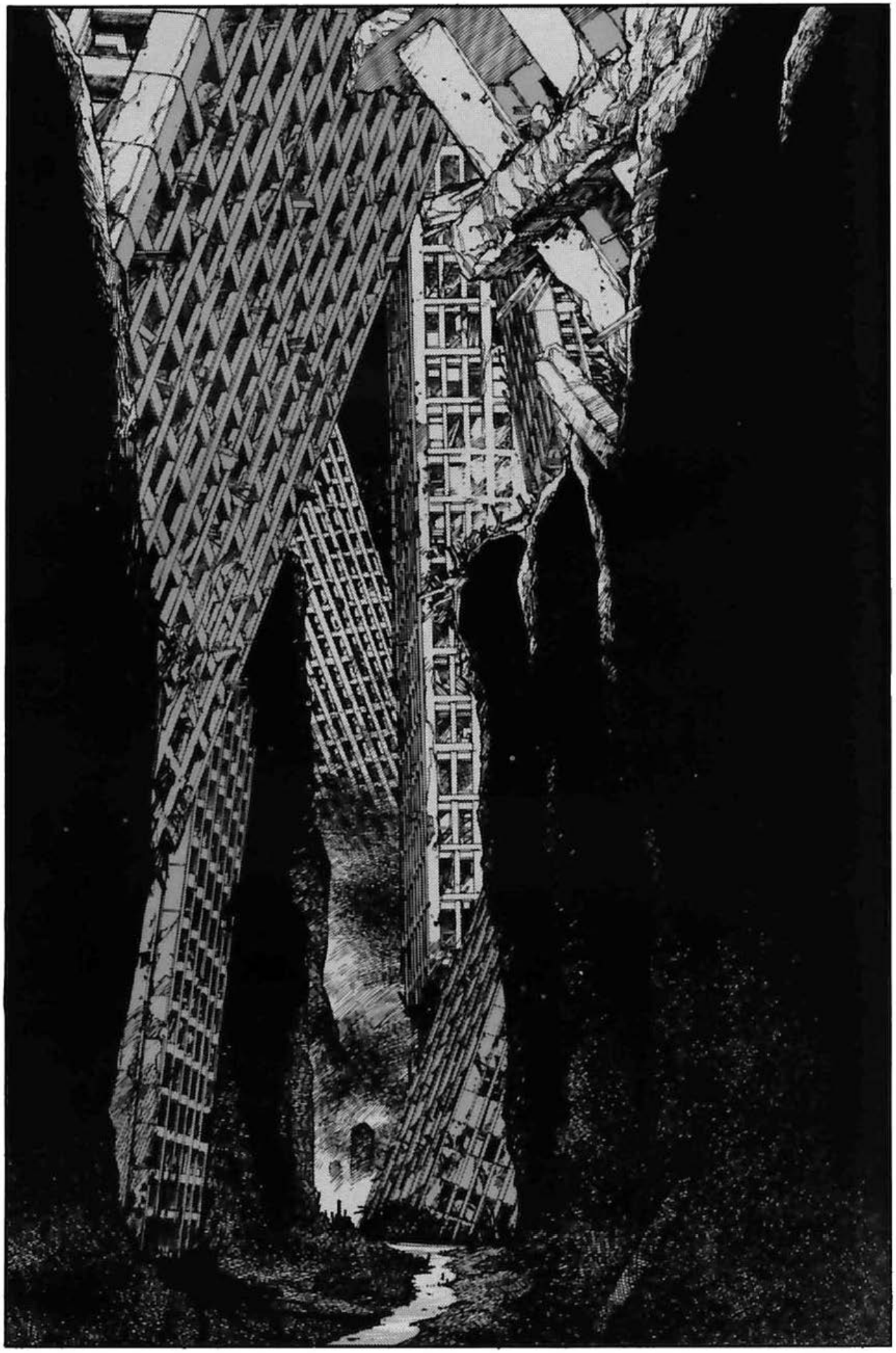

大東亜共栄圏

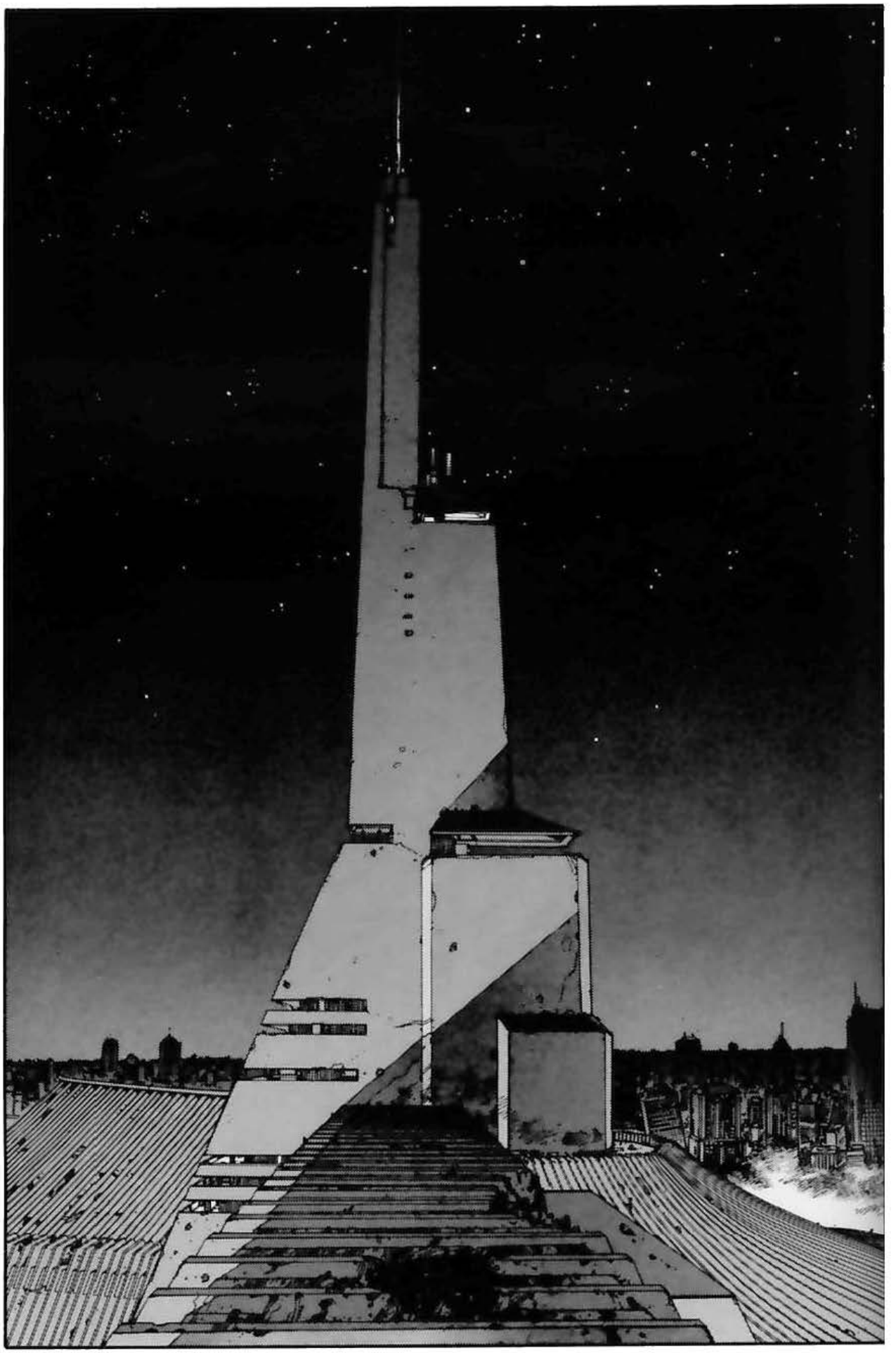


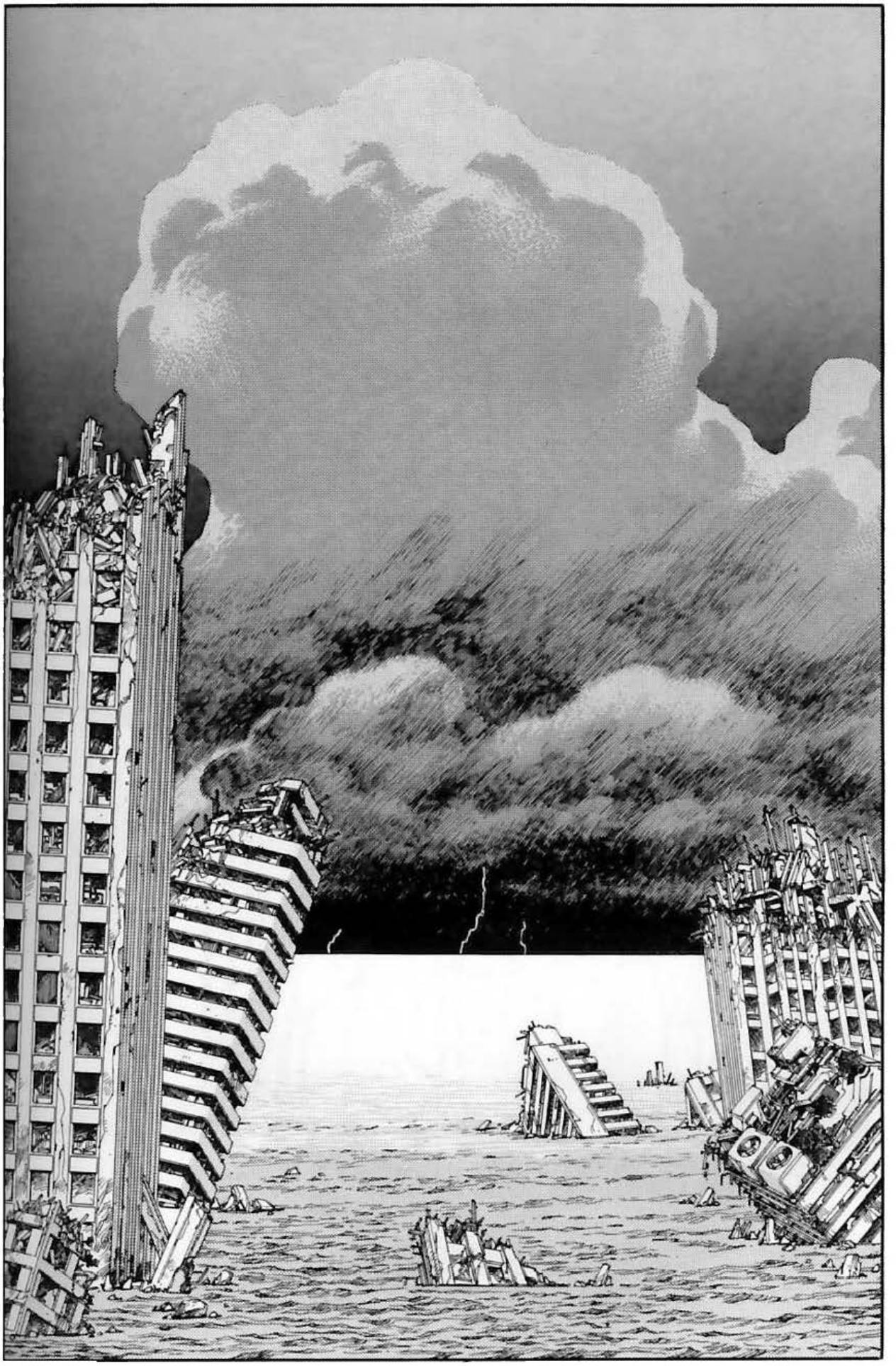


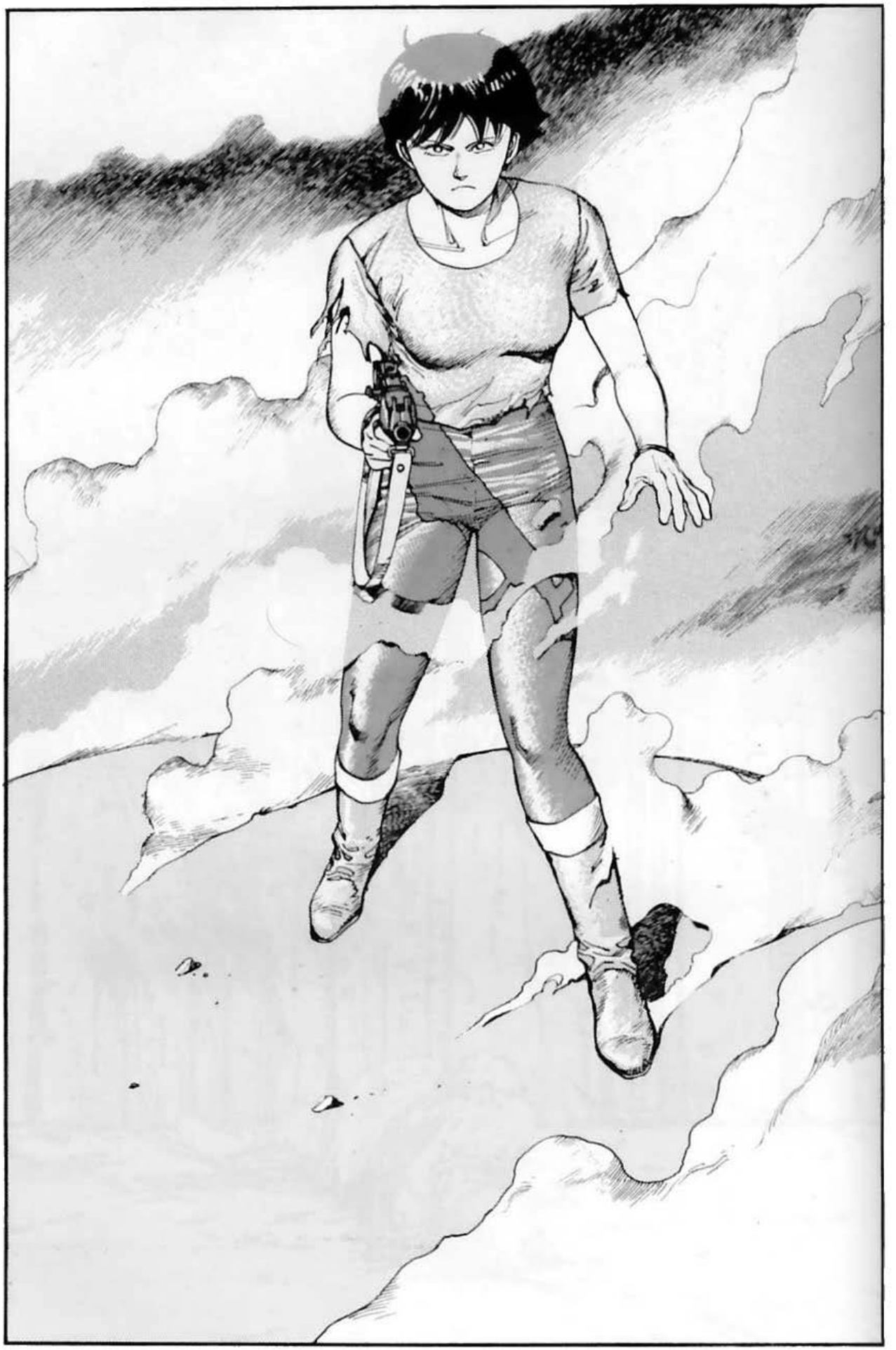


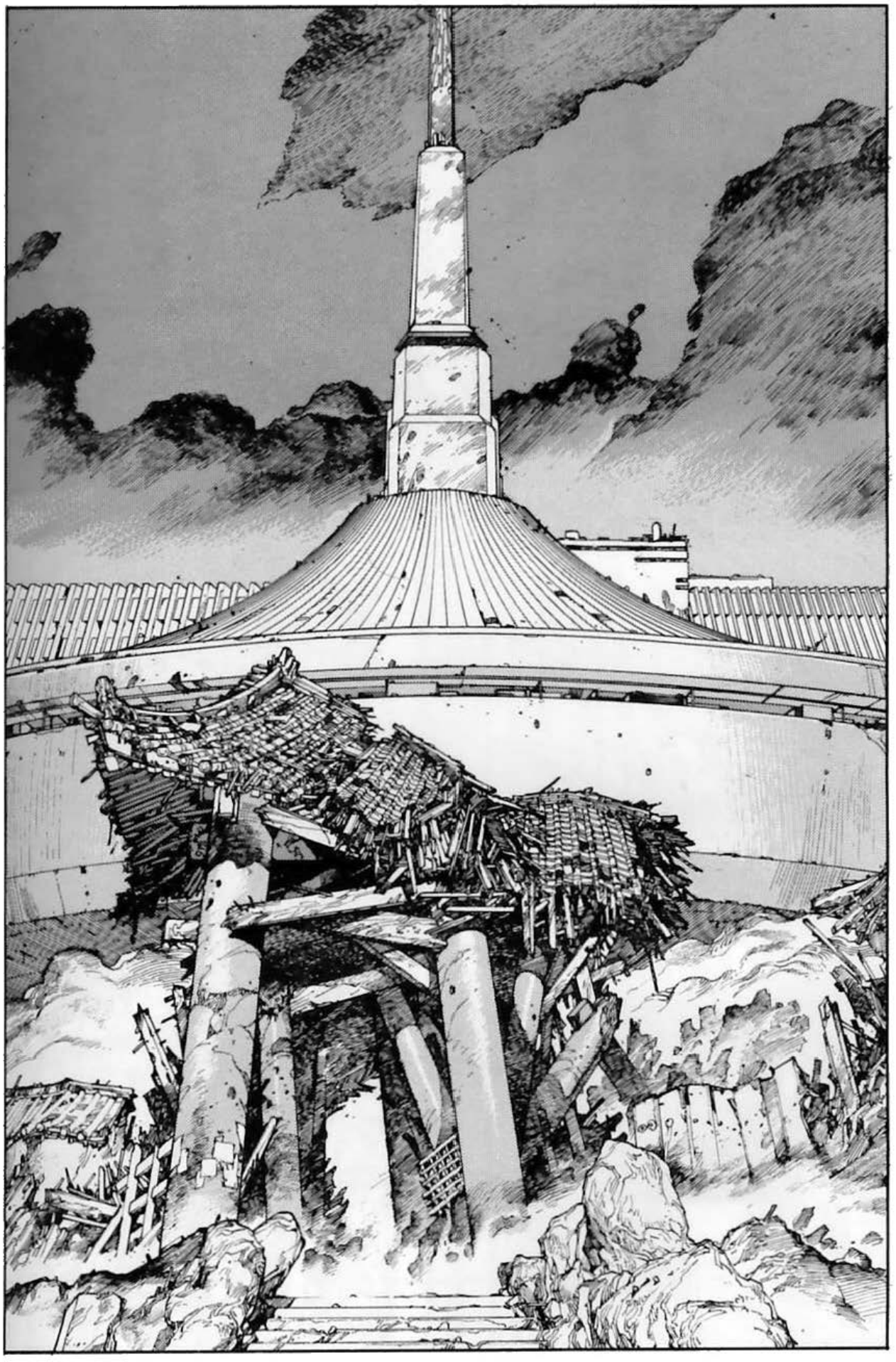


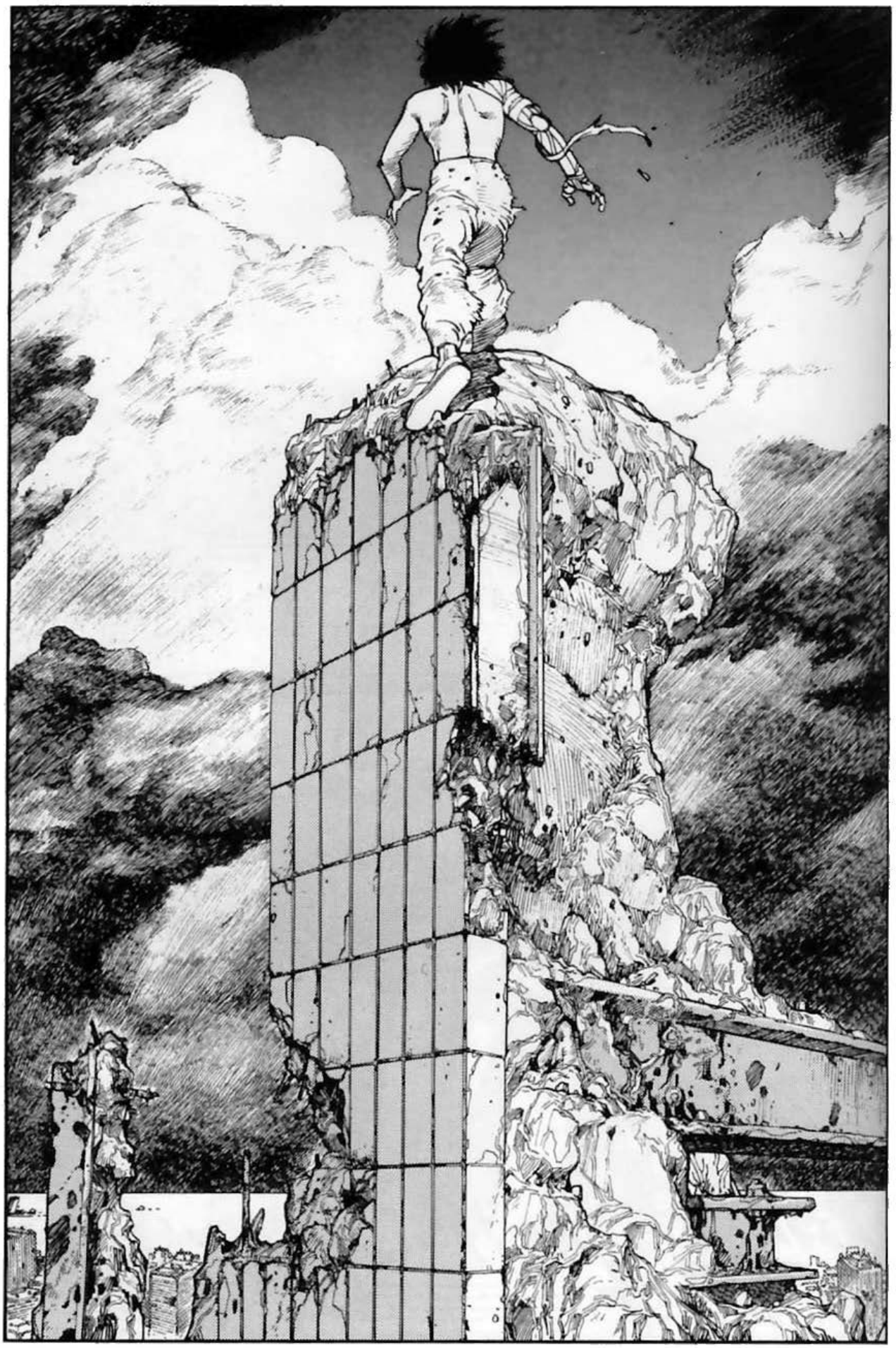


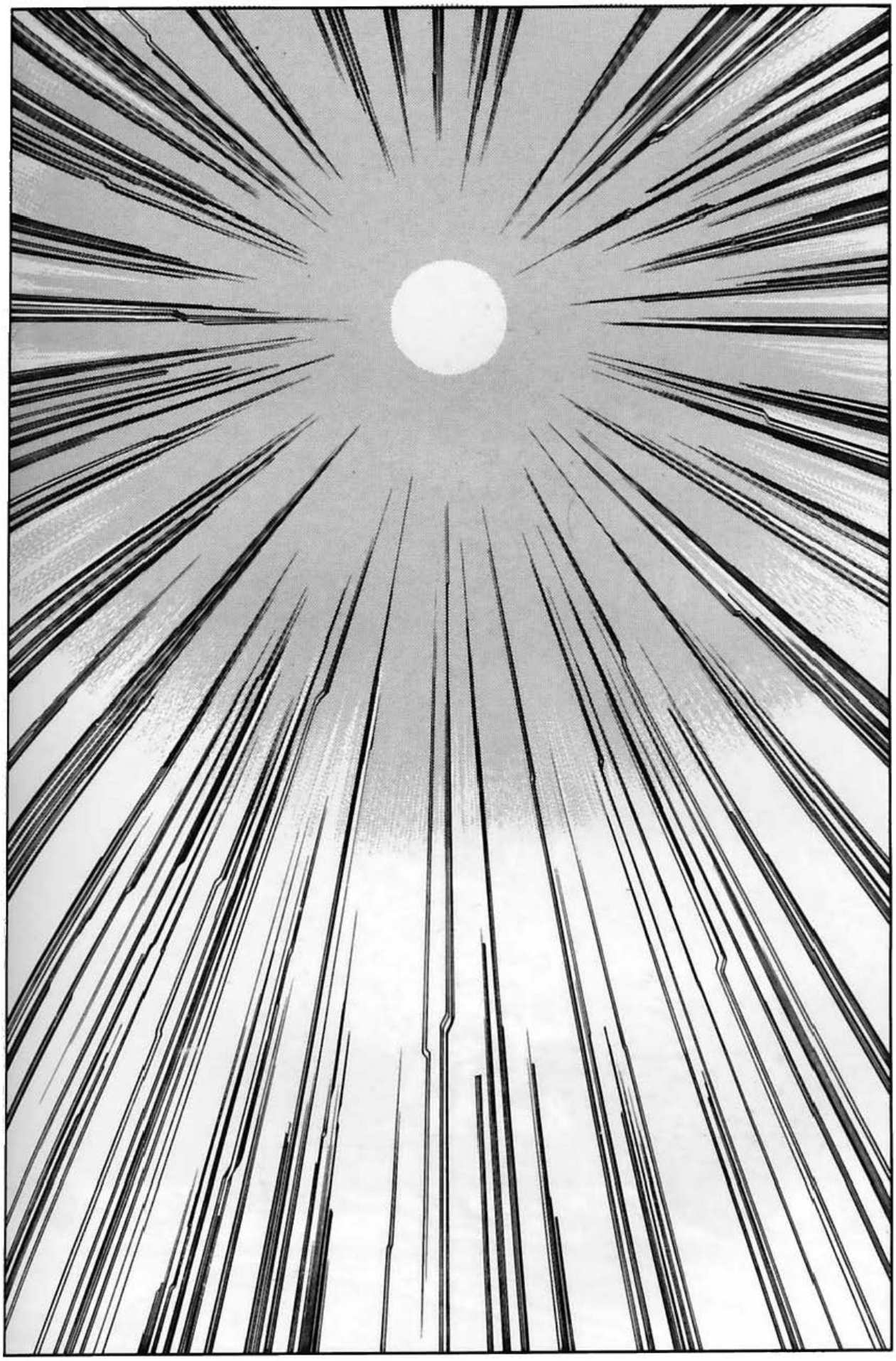


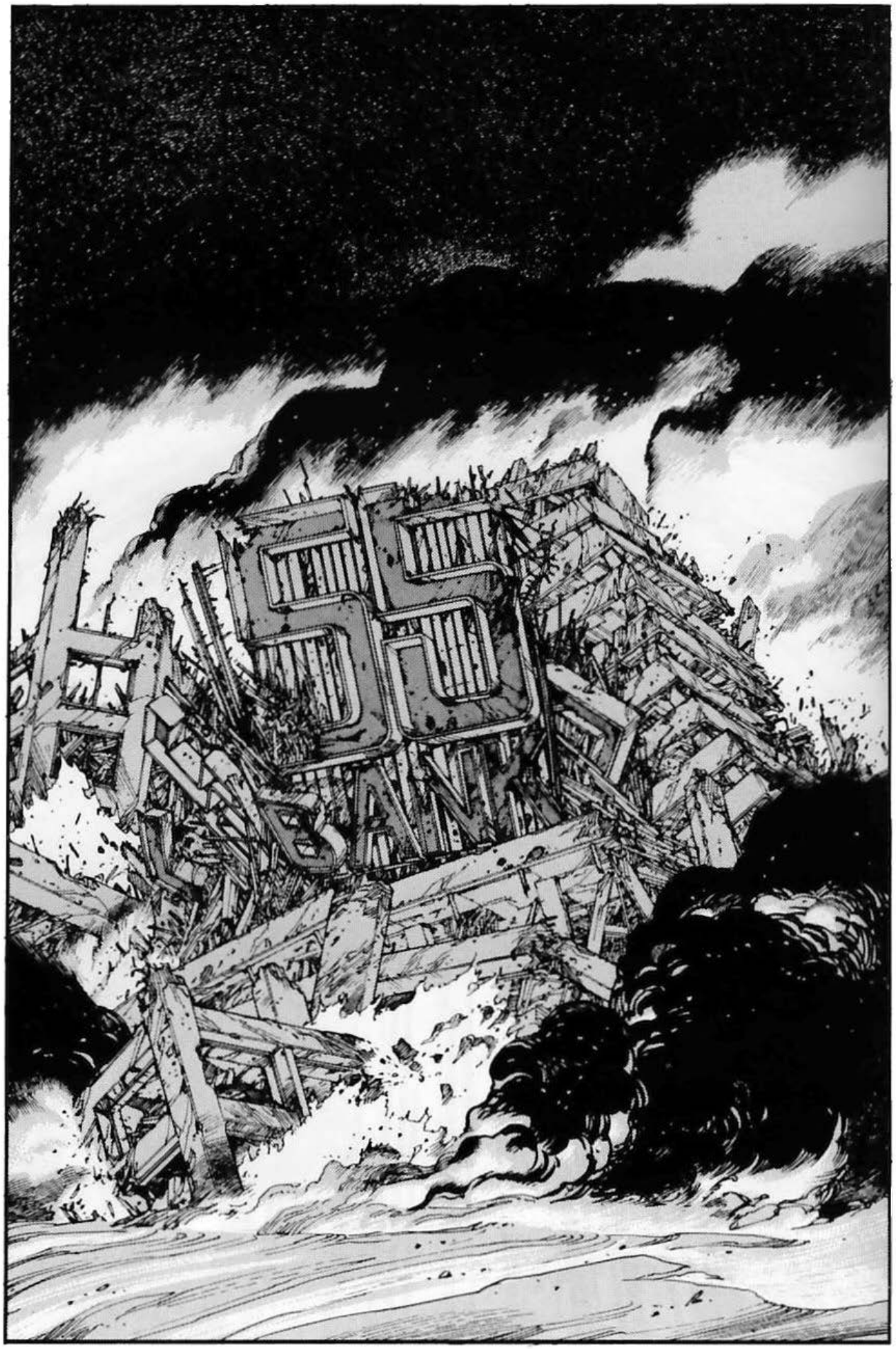











THE BUNKER

## Episodios 49 a 71

**Reproducción facsímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

KATSUHIRO OTOMO'S
アキラ

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

大友克洋

アキラ
大友克洋

アキラ
大友克洋

大友克洋
アモーラ
大東京帝国

大友克洋
アモーラ

アモーラ
大友克洋

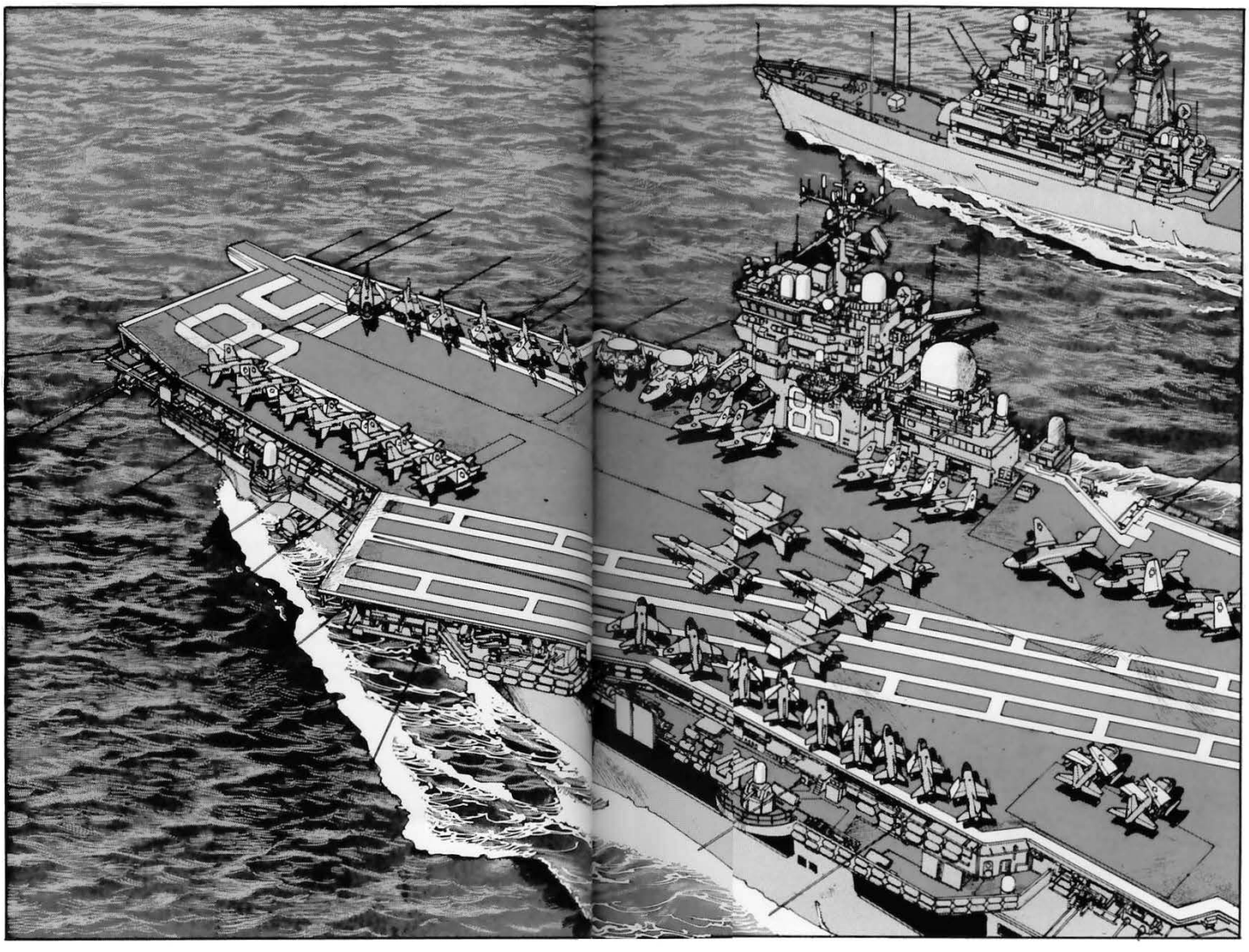
大友克洋
アモーラ

大友克洋
アモーラ

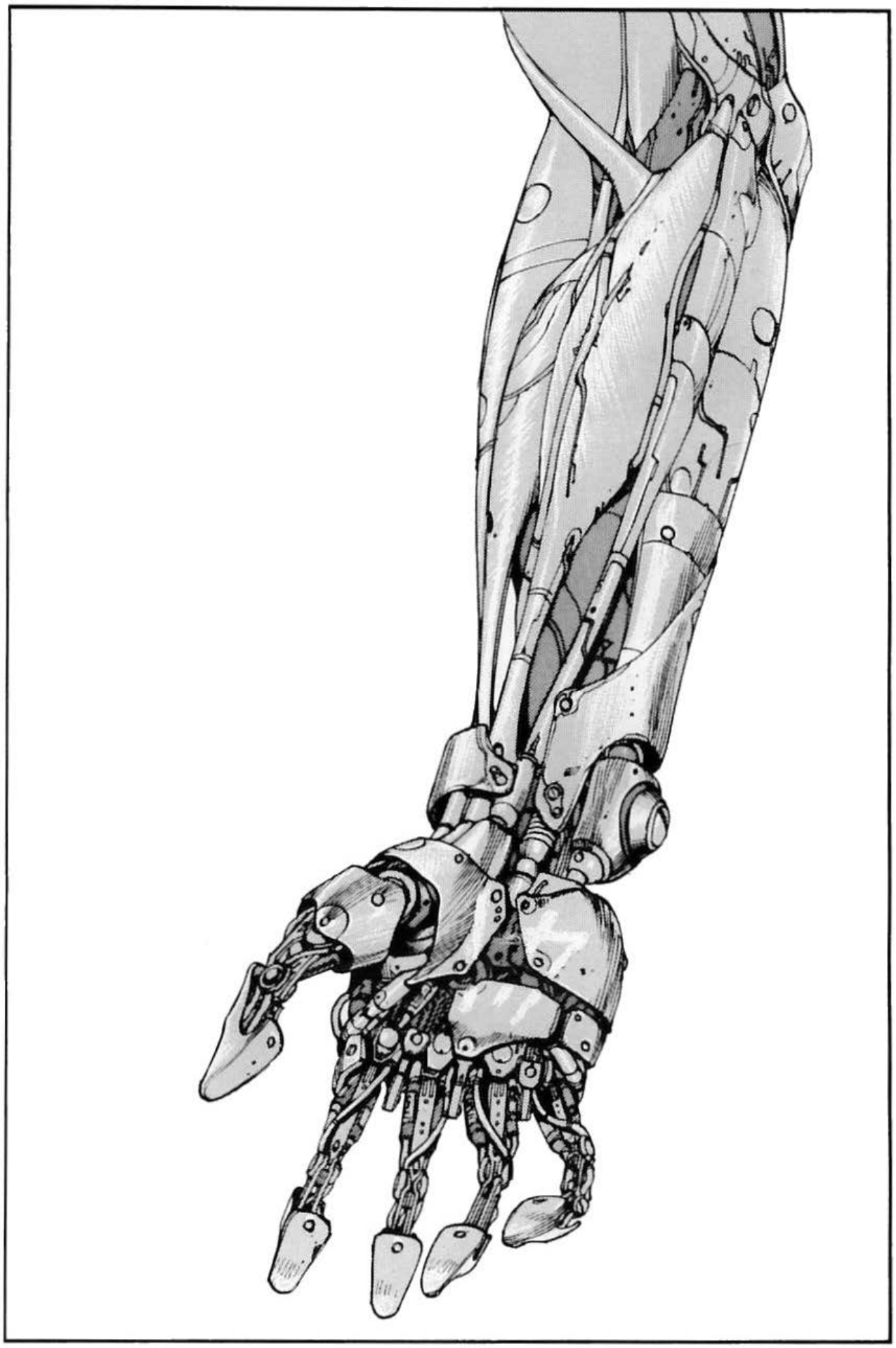
大友克洋
アモーラ

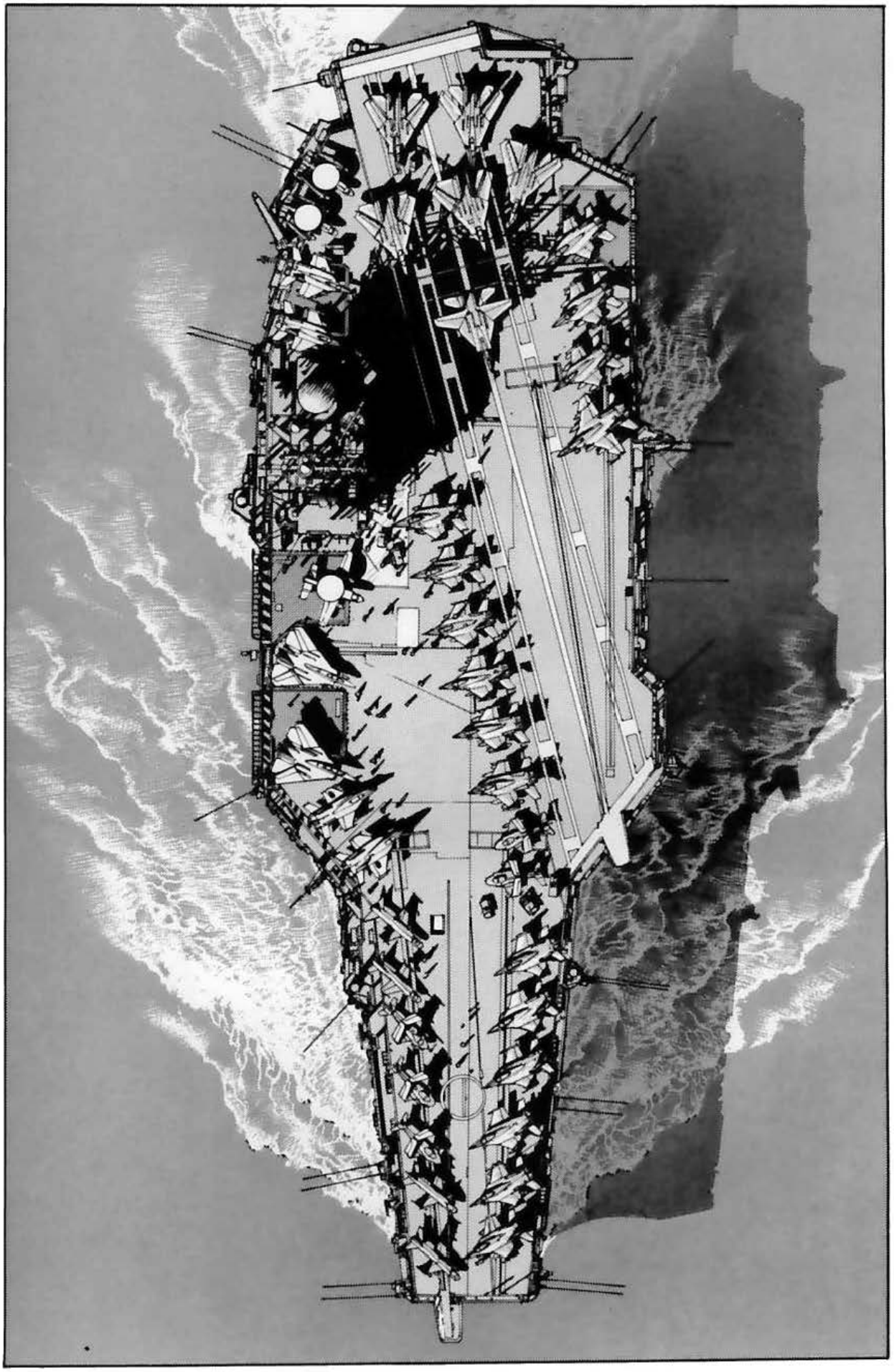
アモーラ
大友克洋

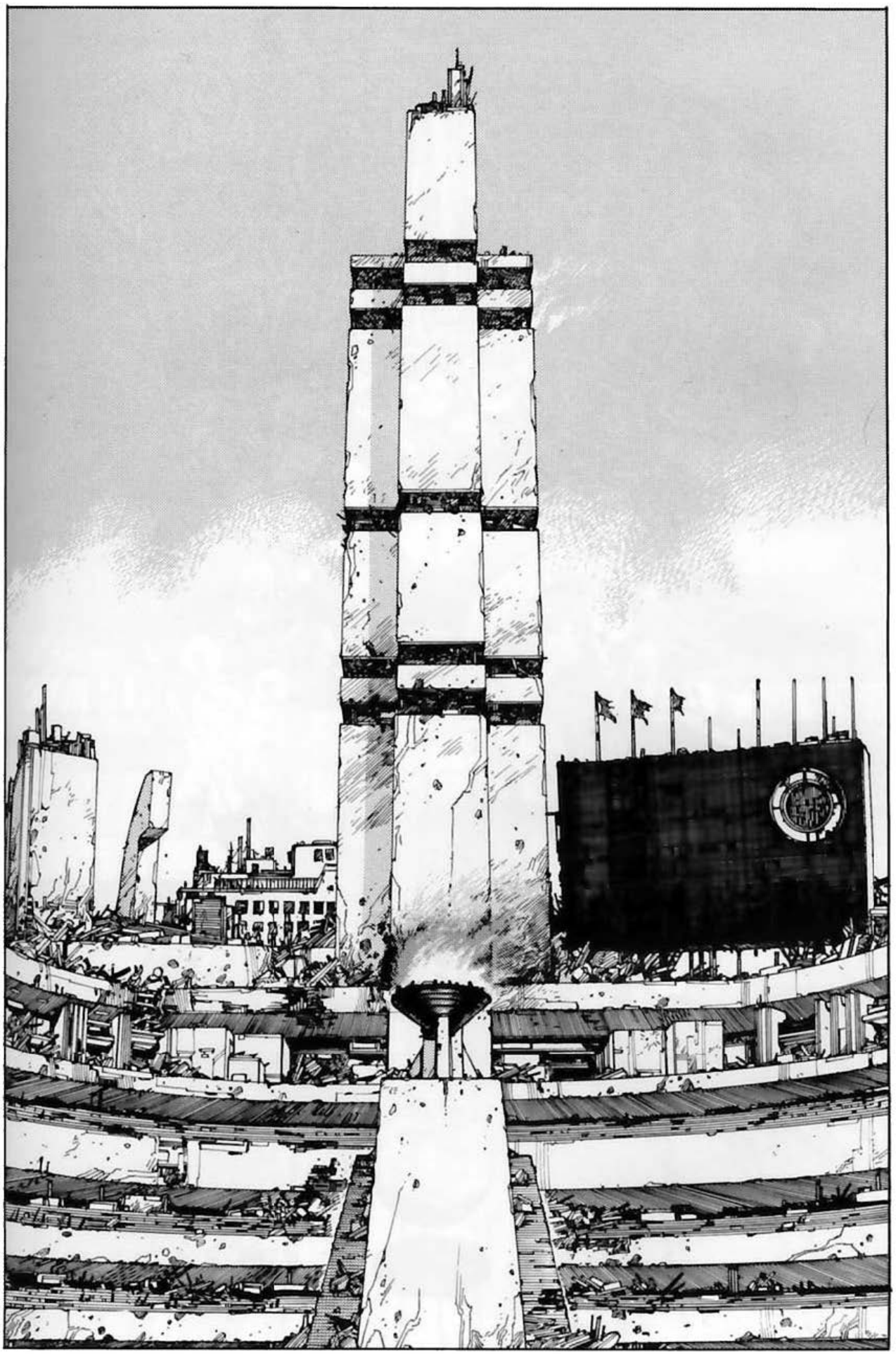
アモーラ
大友克洋

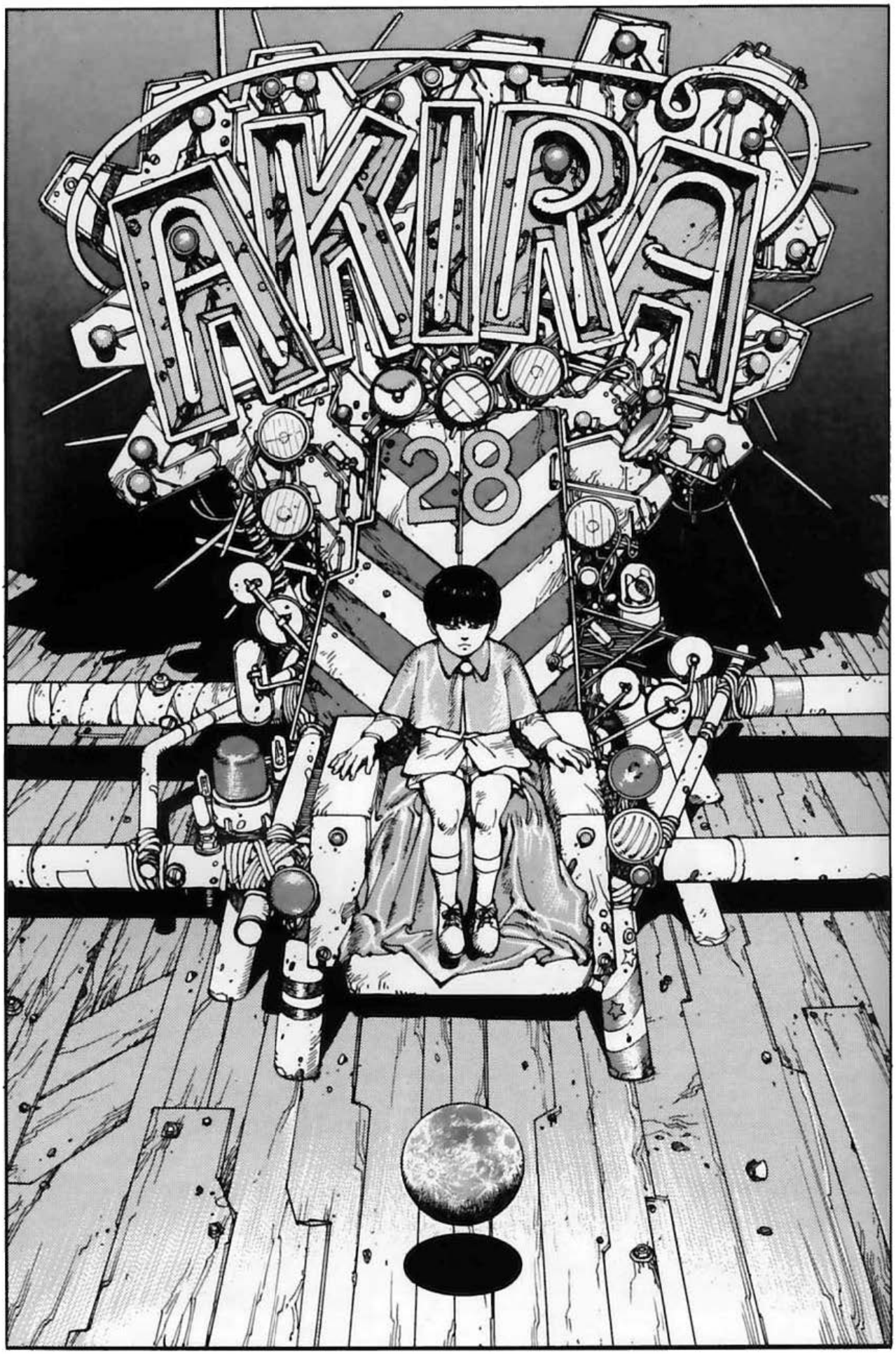

85
85

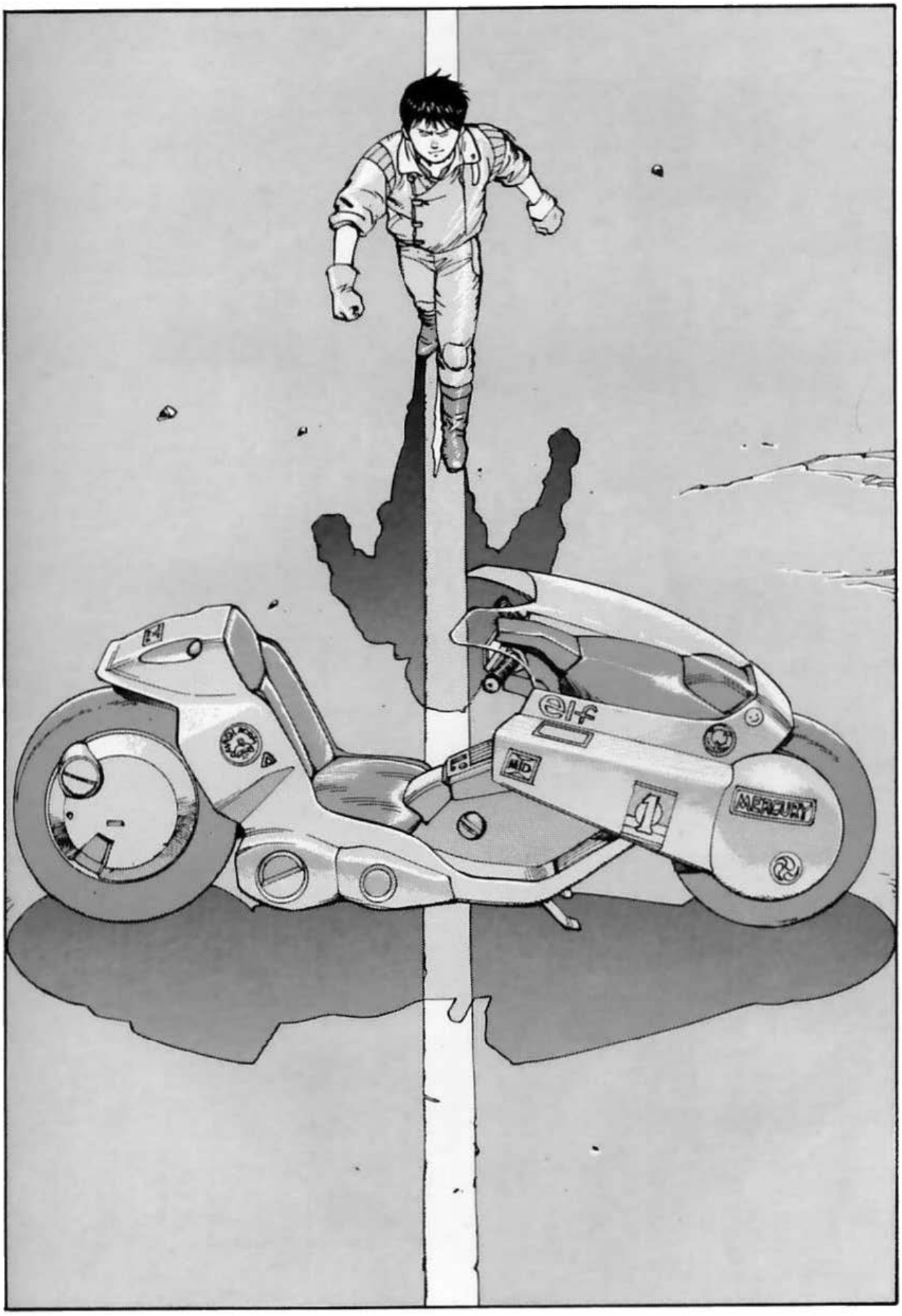
CLOWN

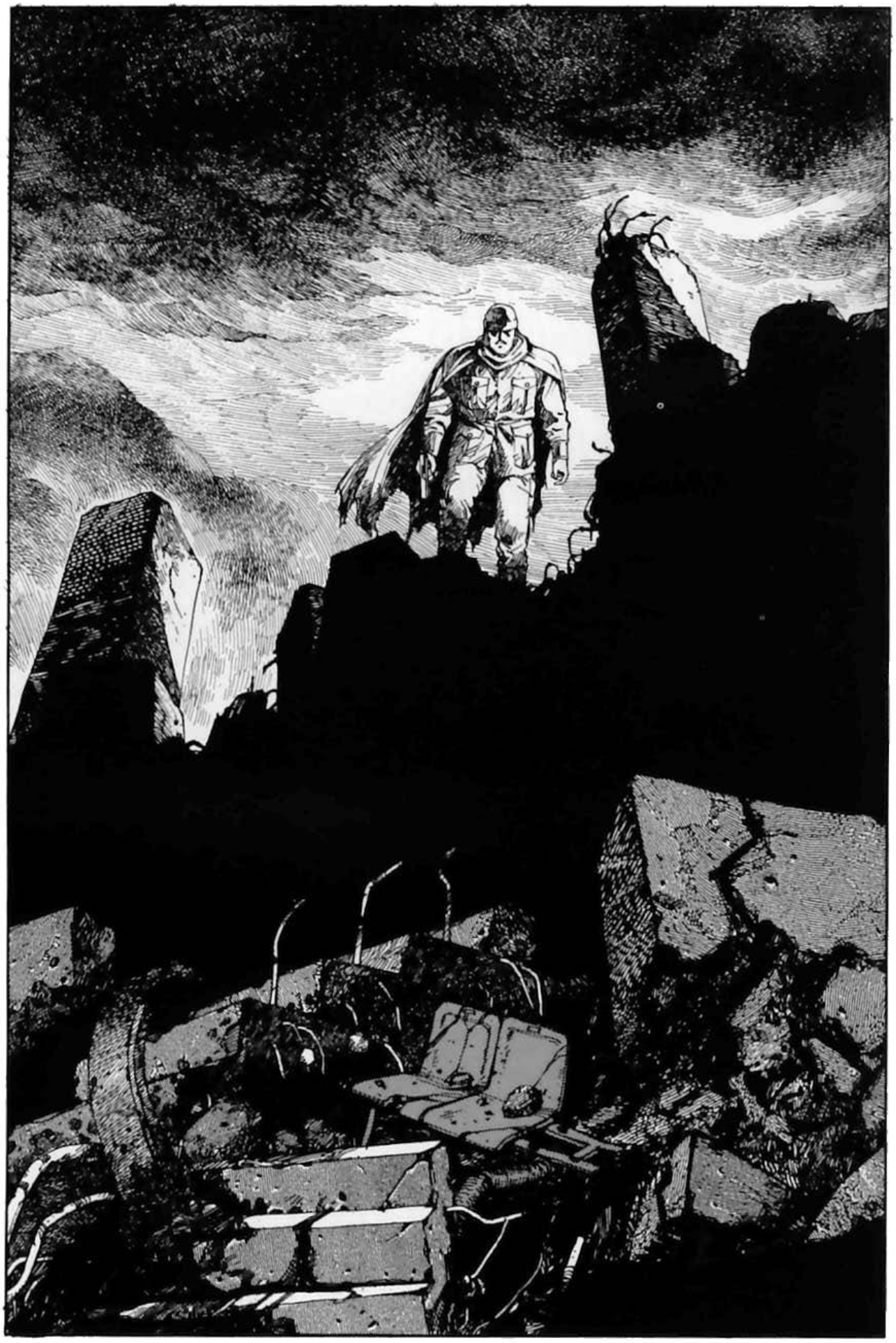


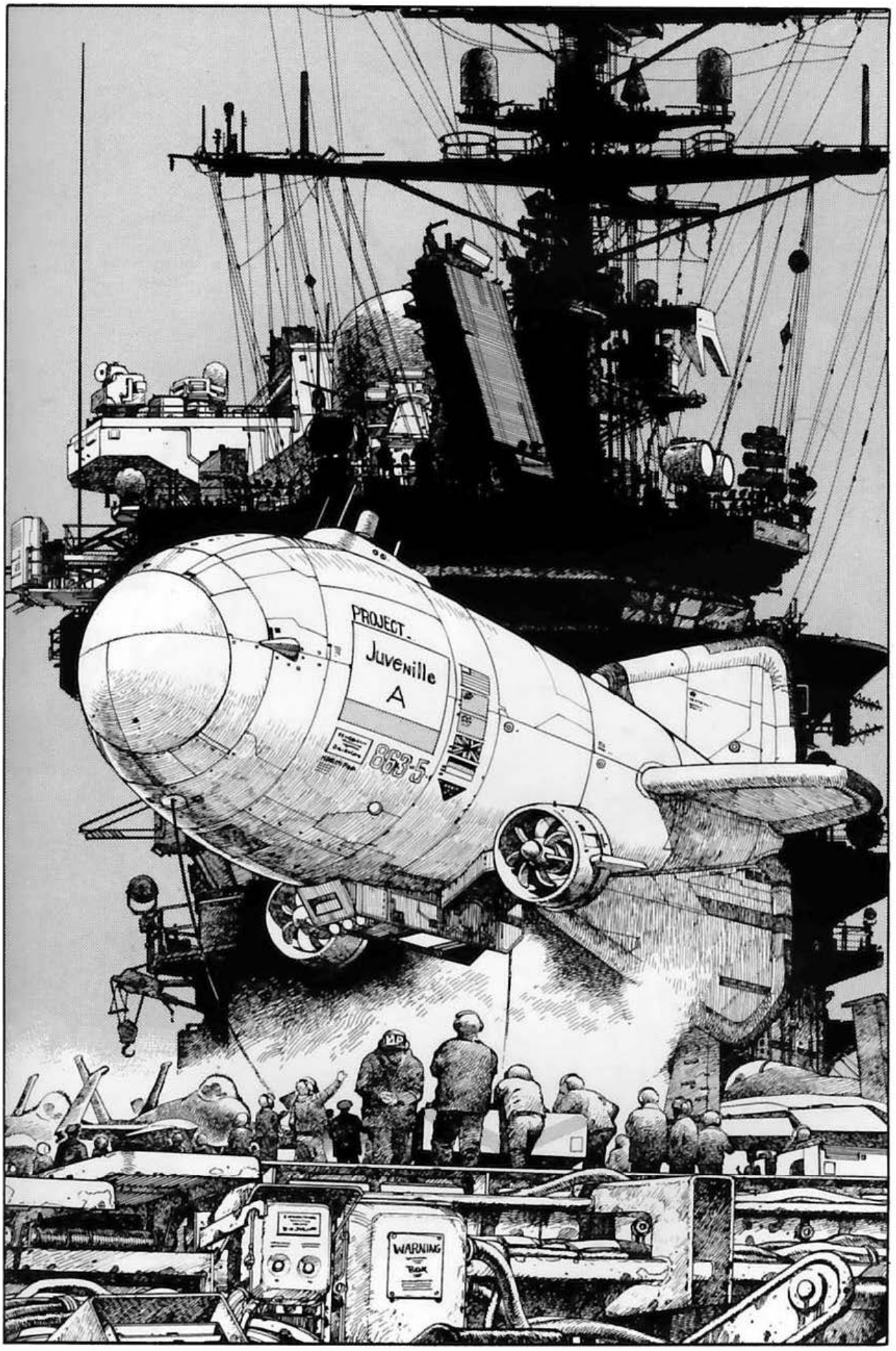


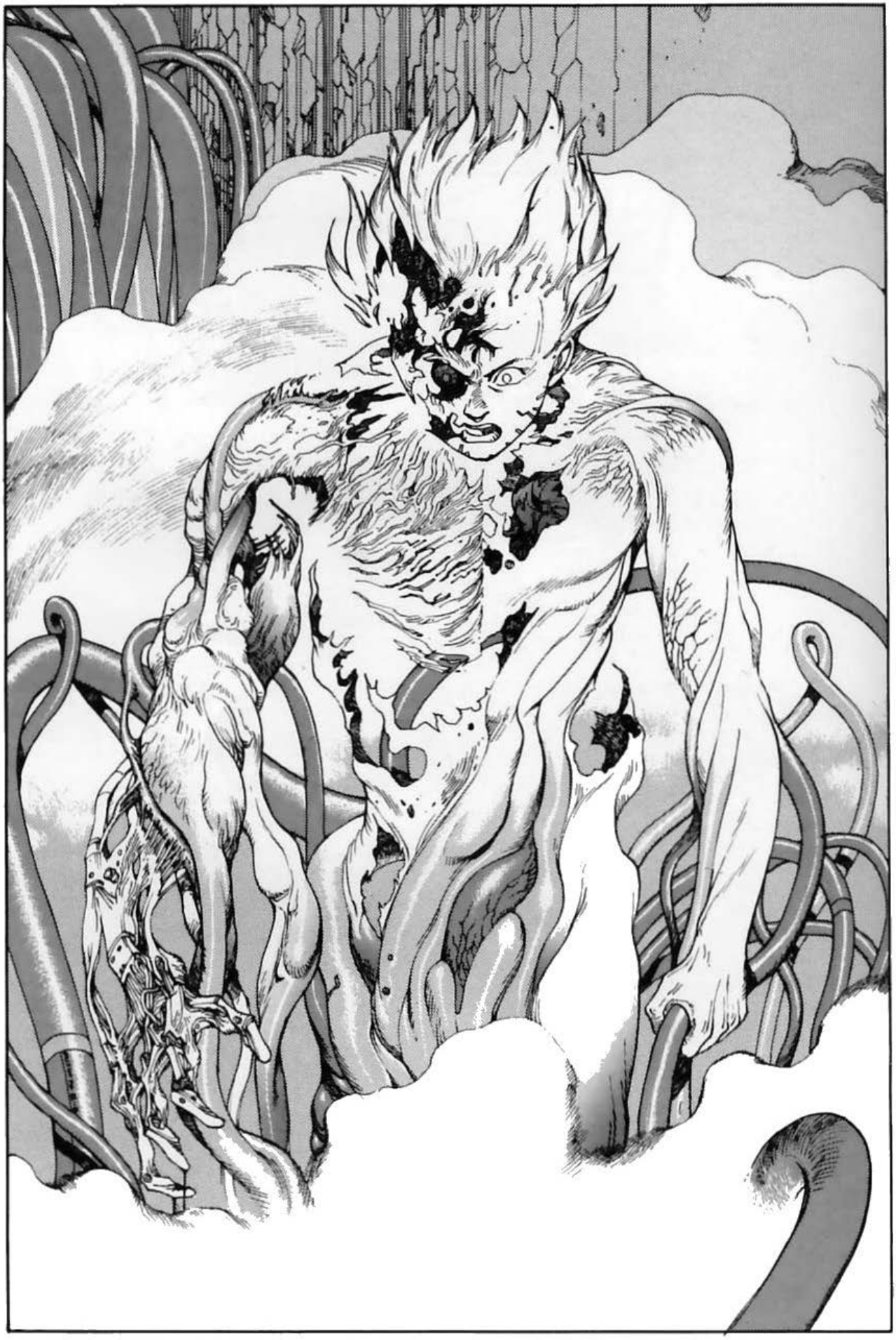


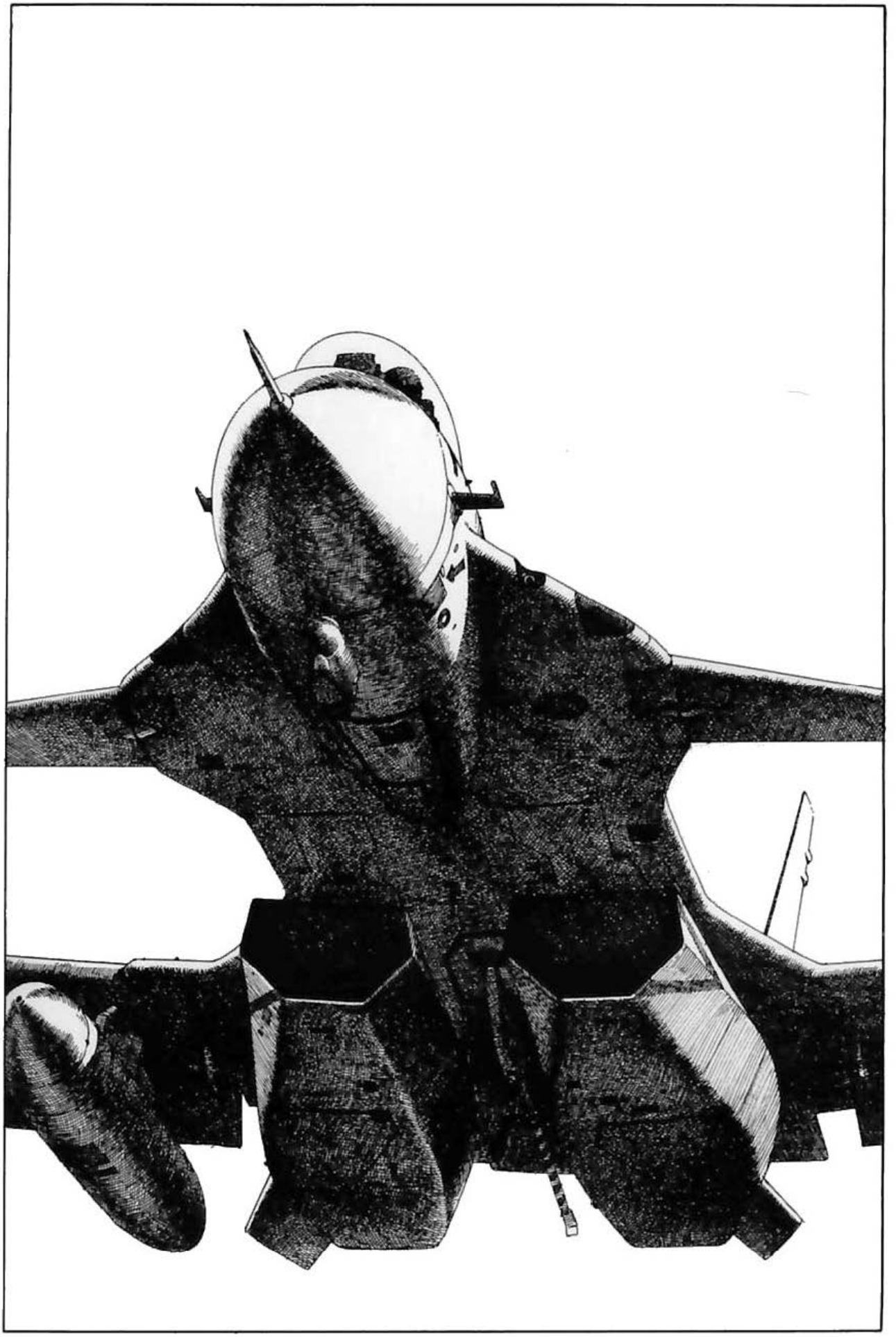

AKIRA
28

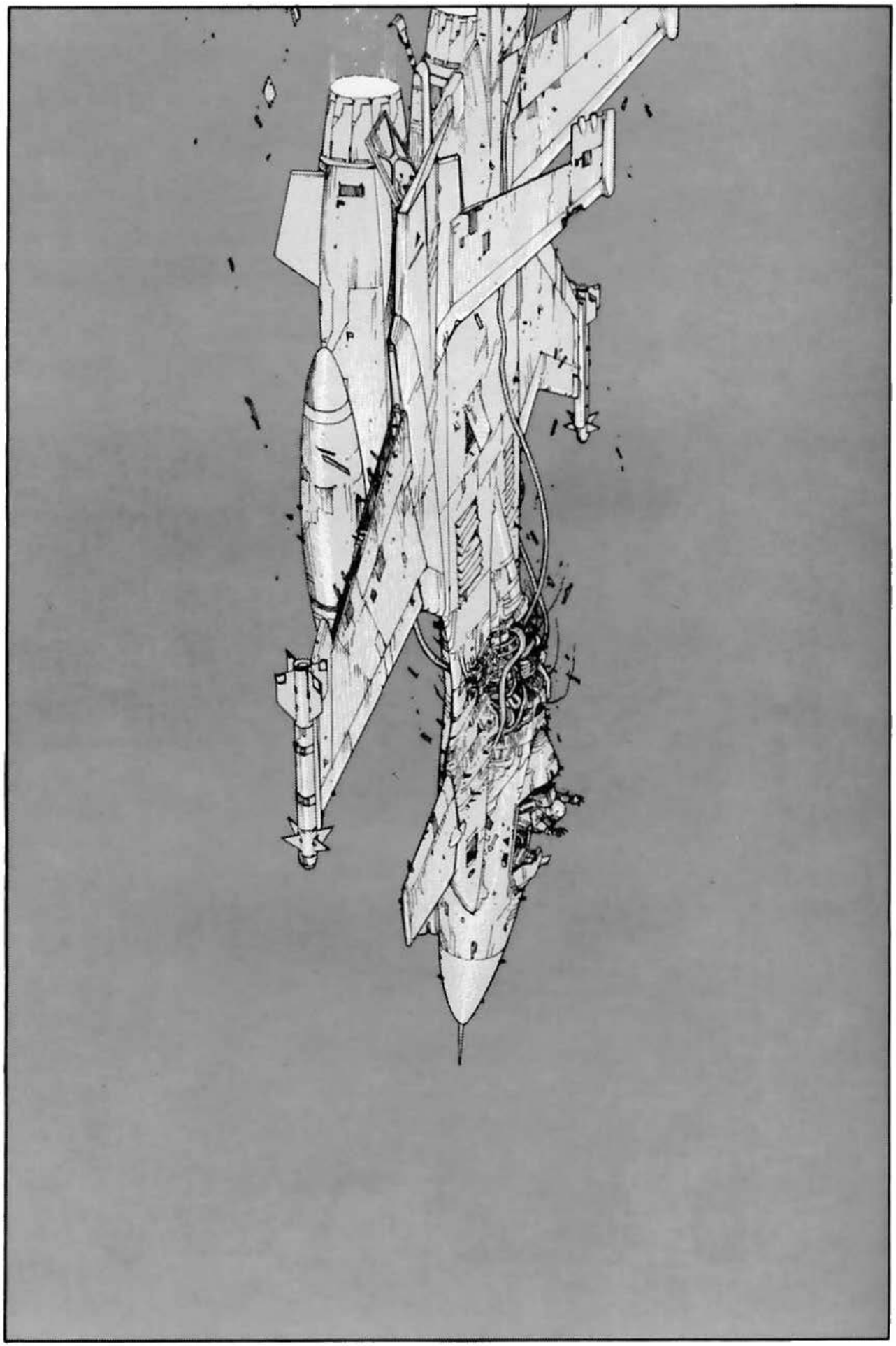

elf
MERCURY




PROJECT
Juvenille
A
863-5
WARNING







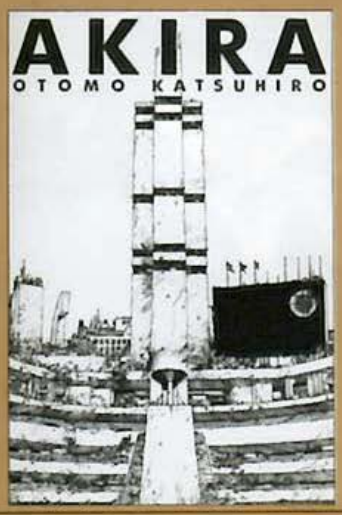
**Episodios 72 a 96**

**Reproducción facsímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

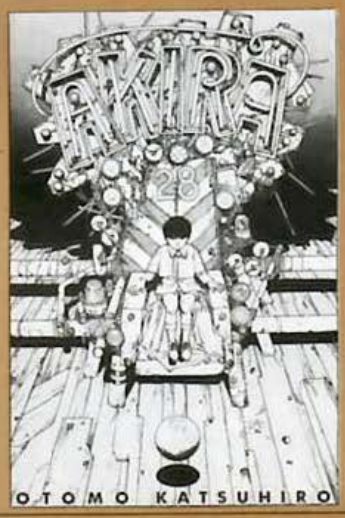

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO


AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

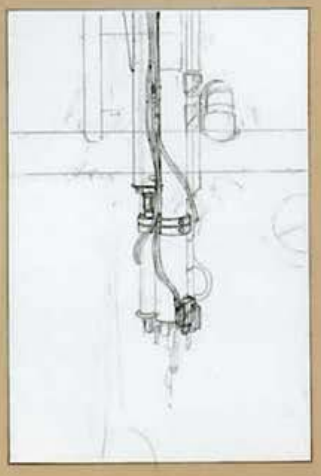
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

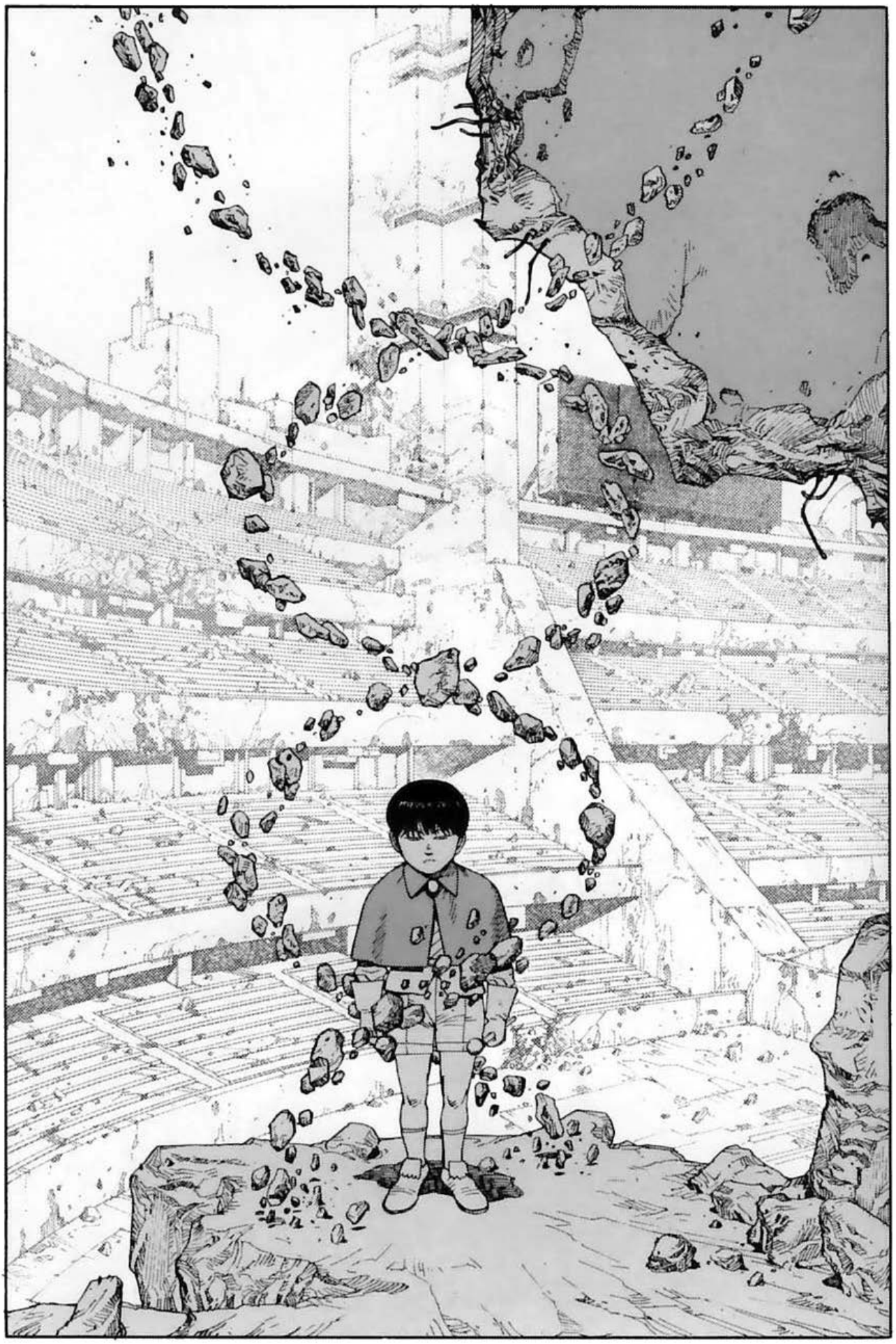
OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

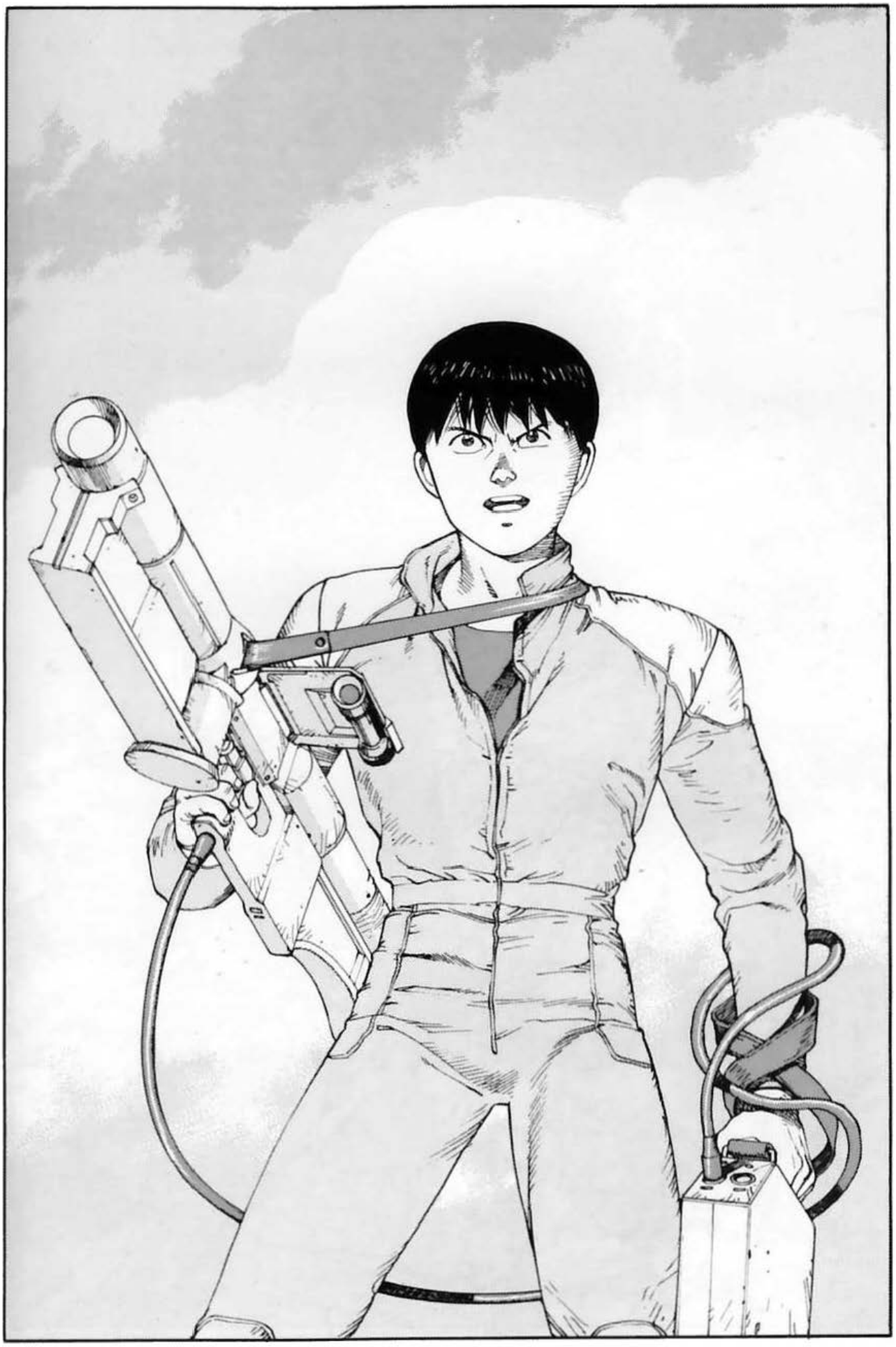
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

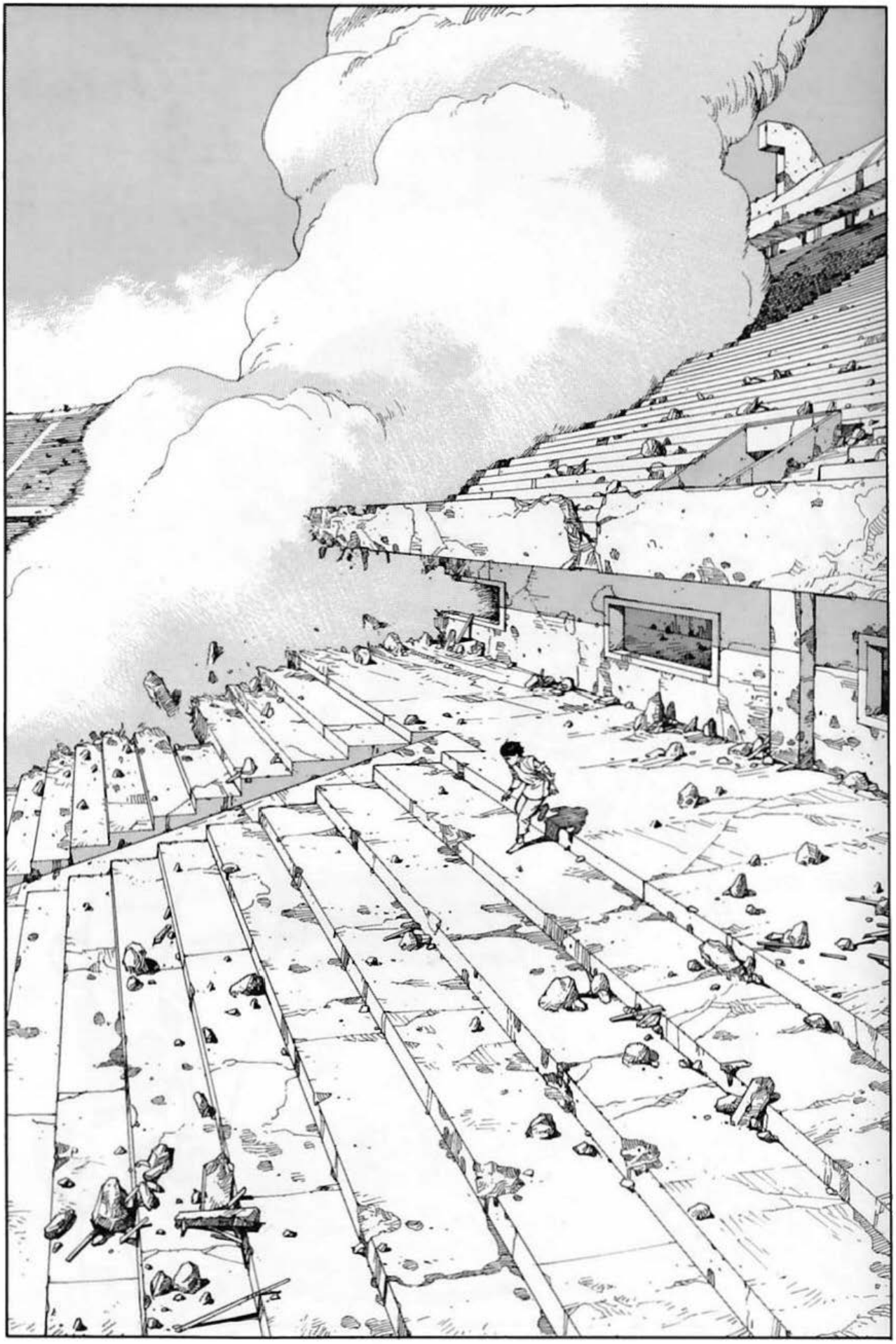
Colección de portadillas desechadas.

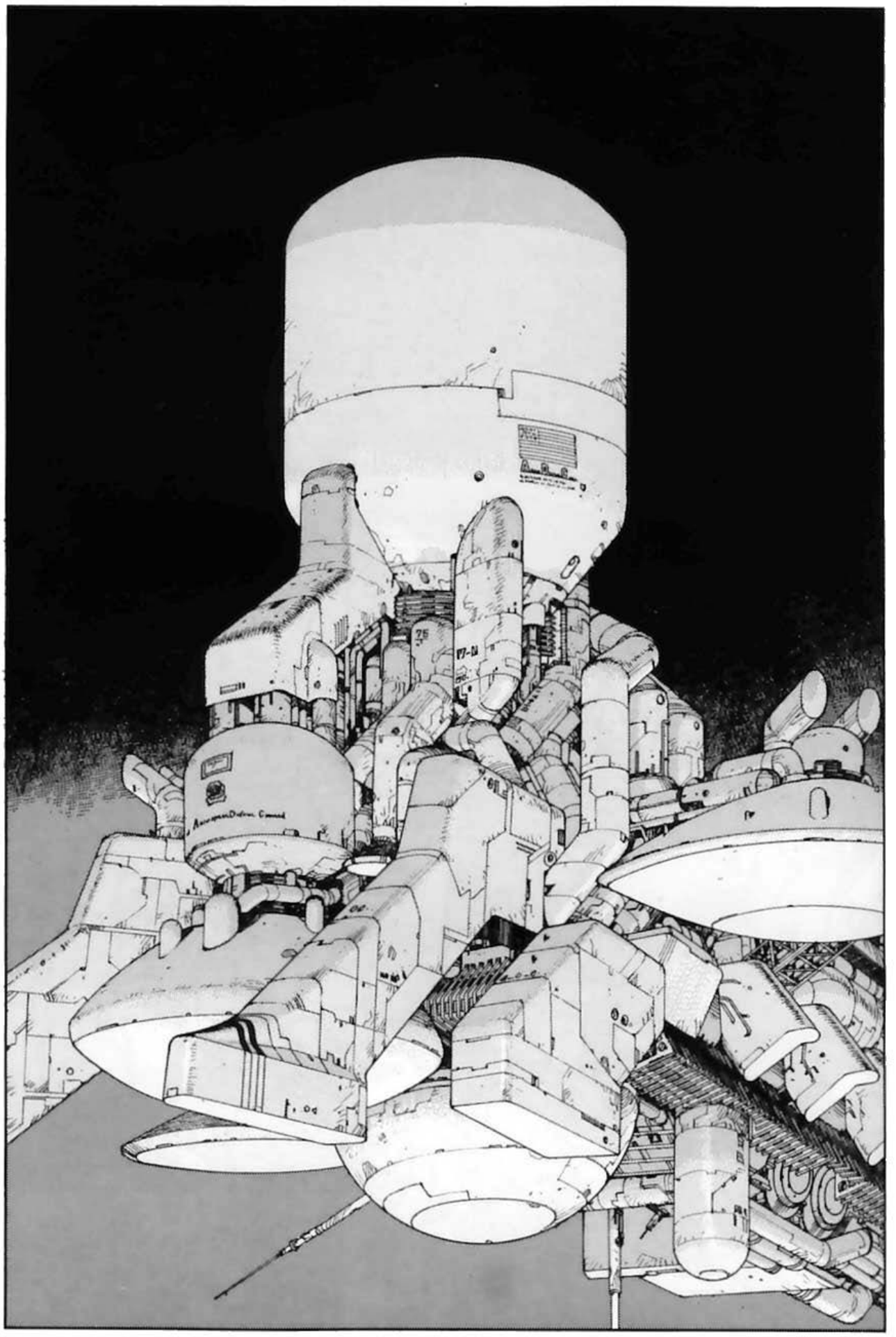


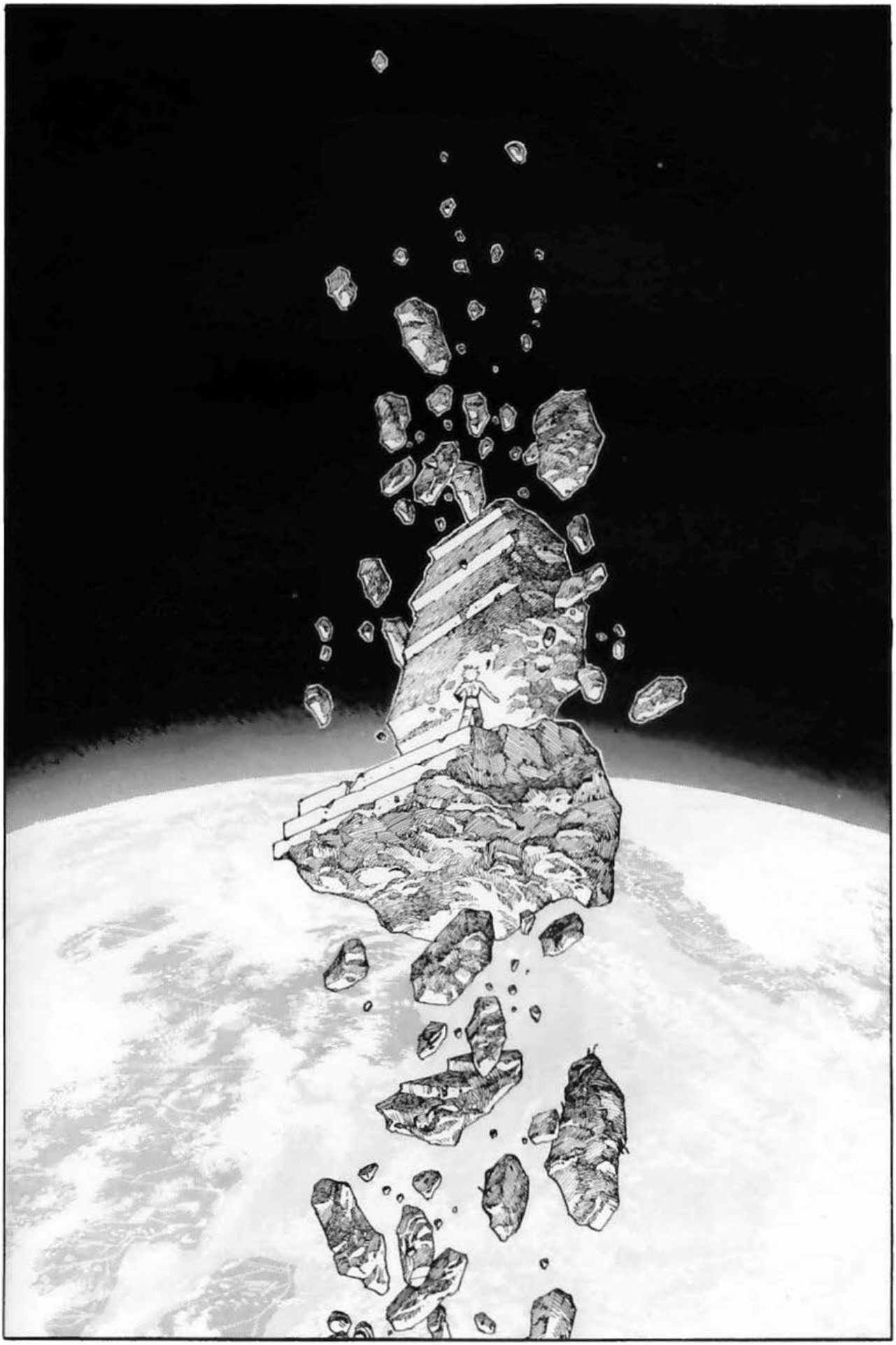
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

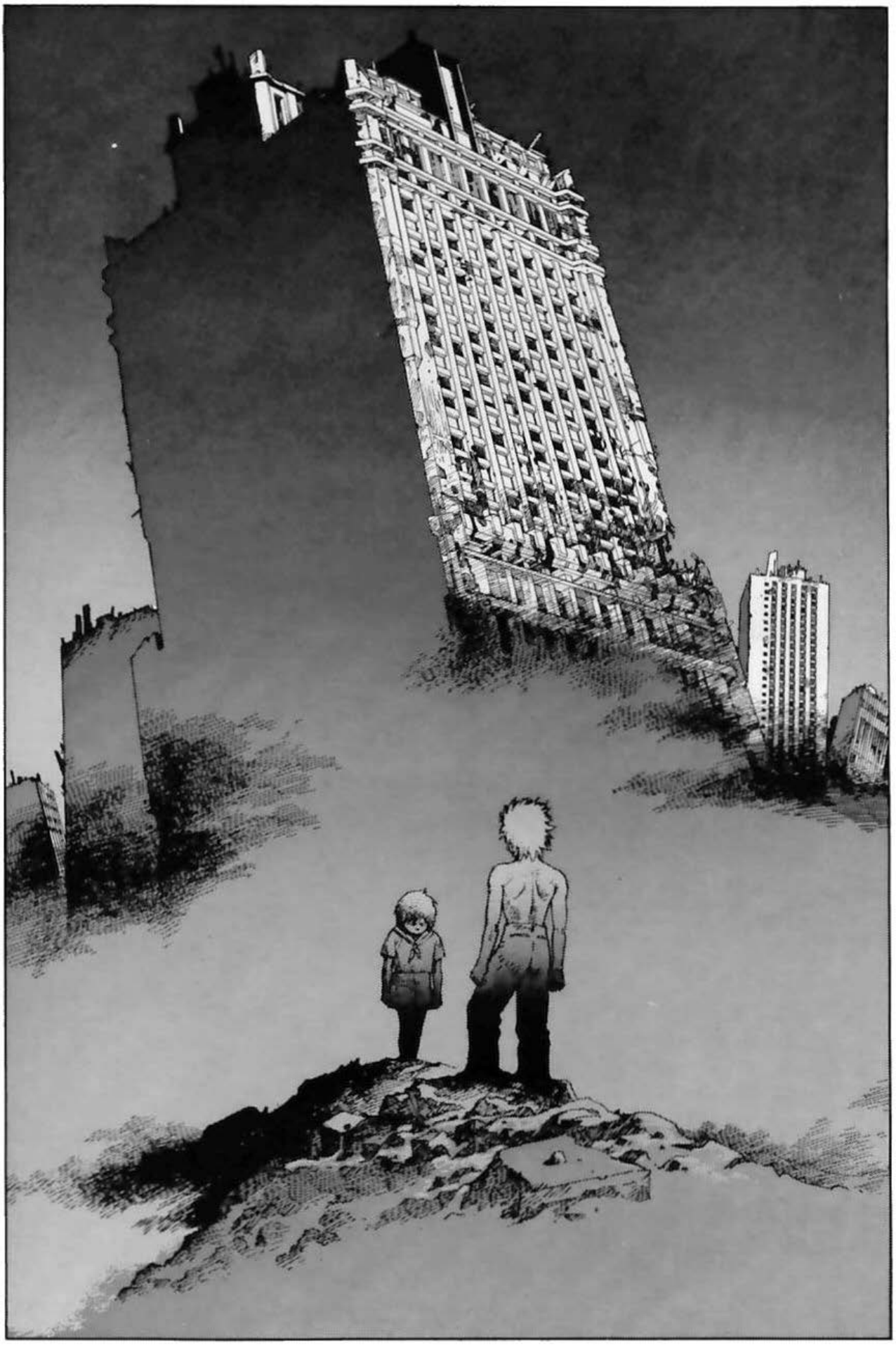


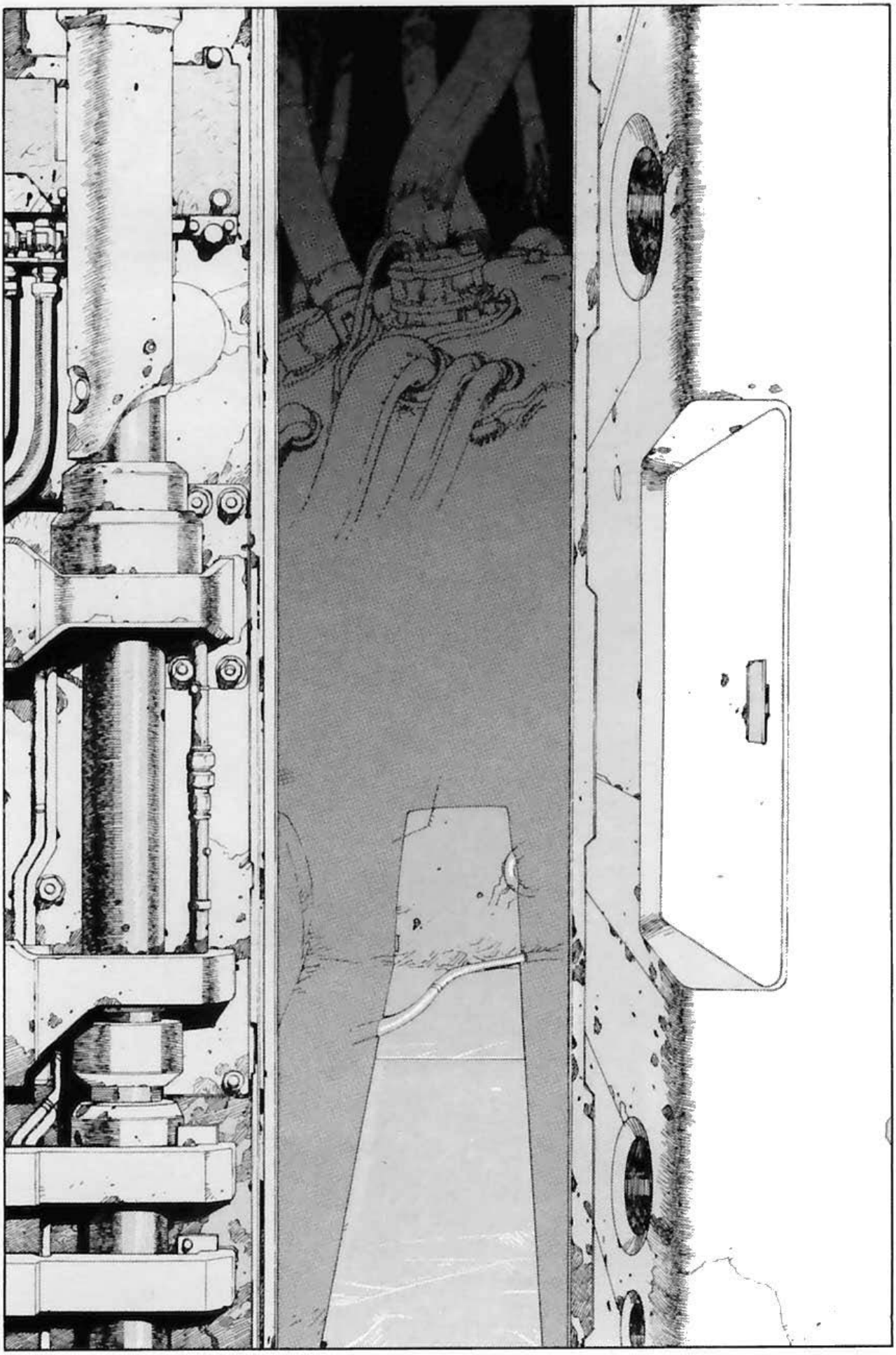


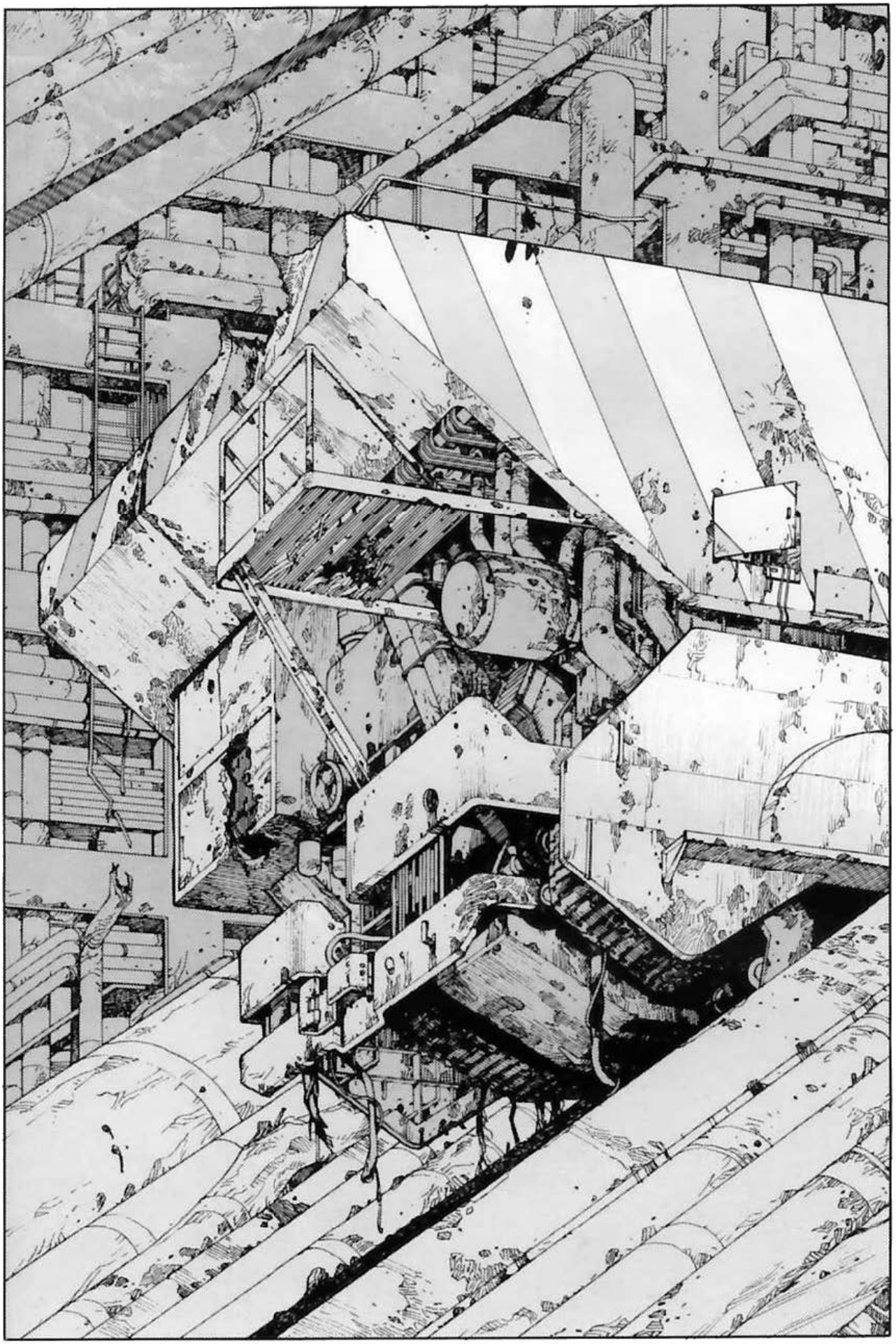


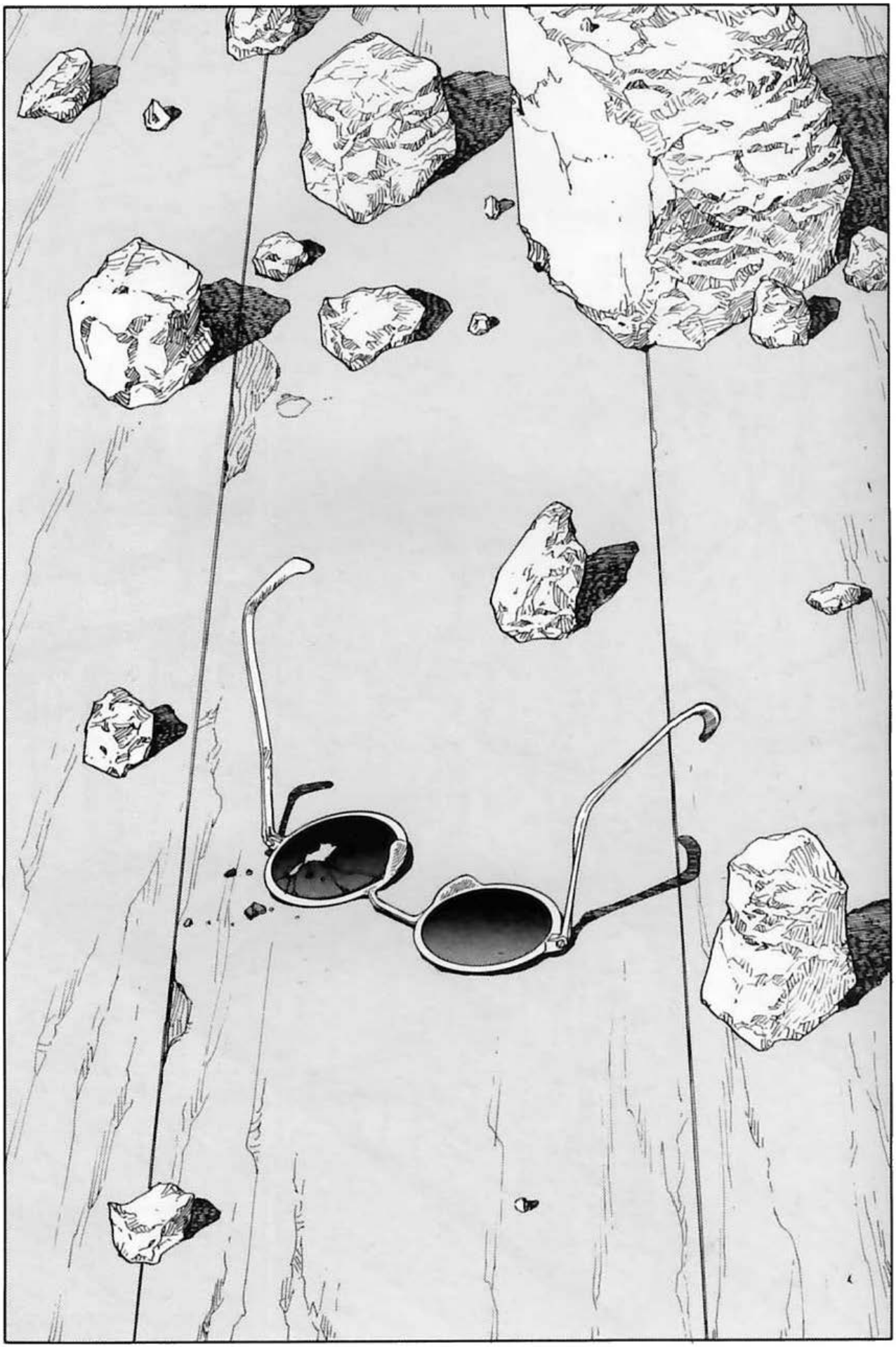


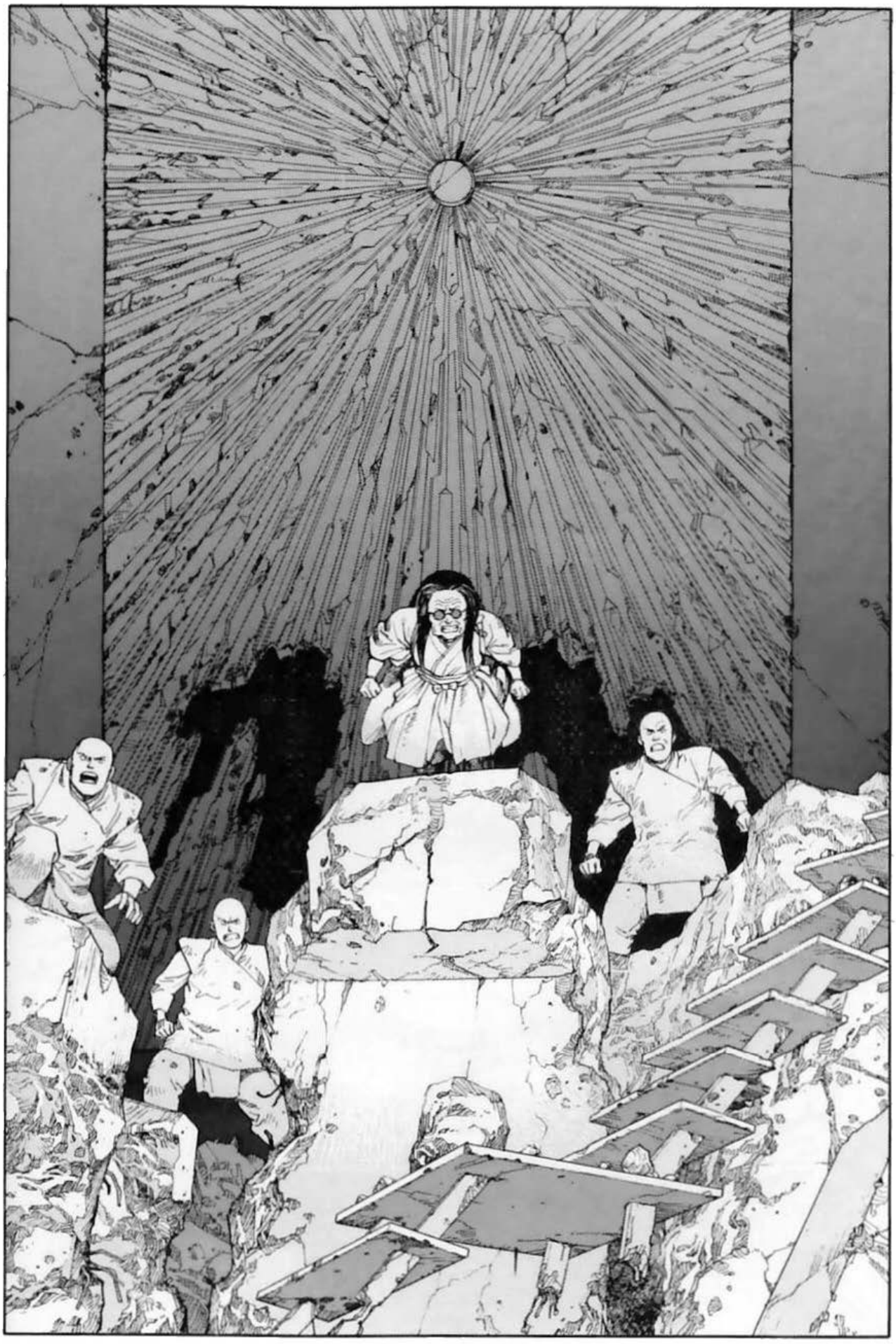


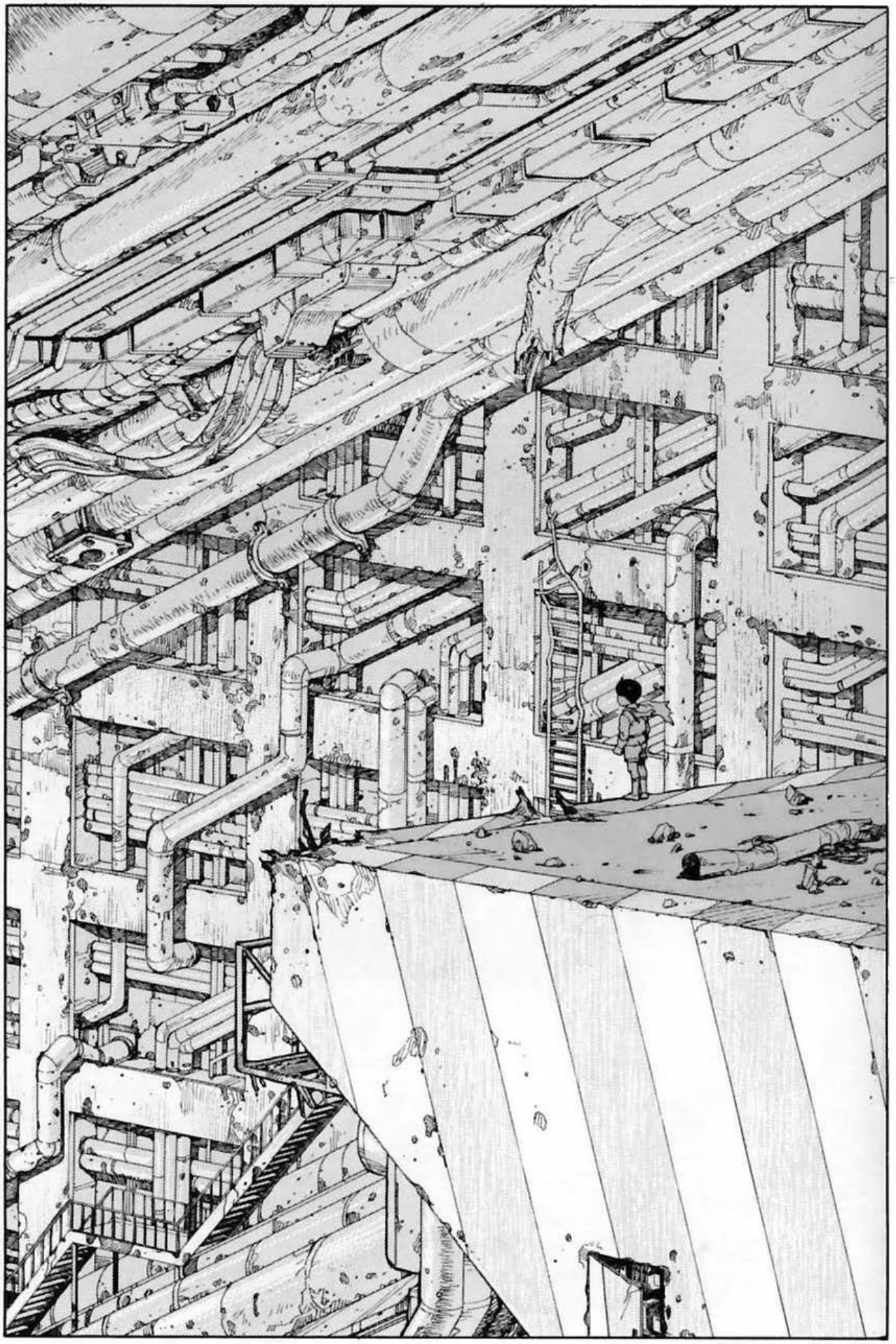




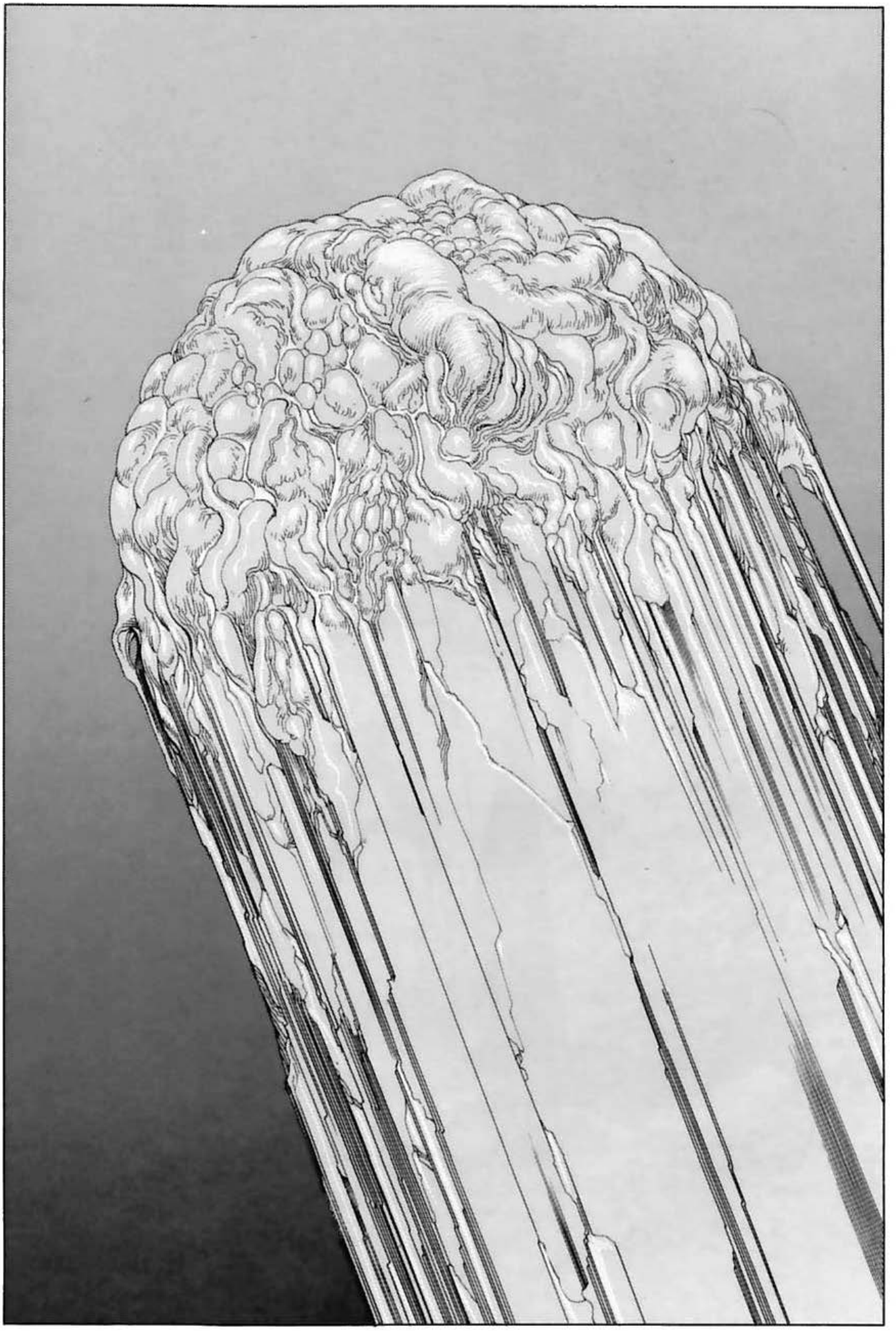


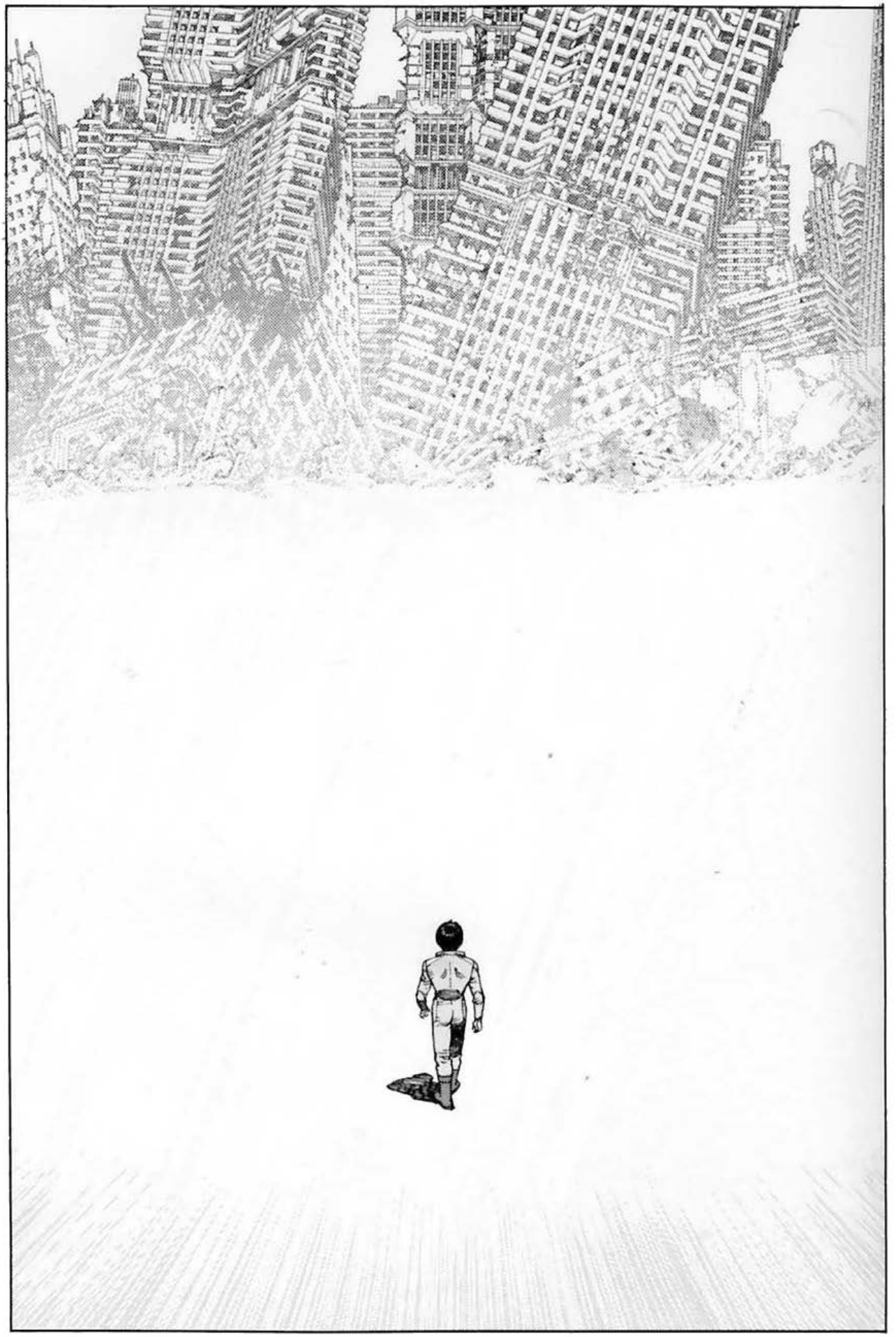


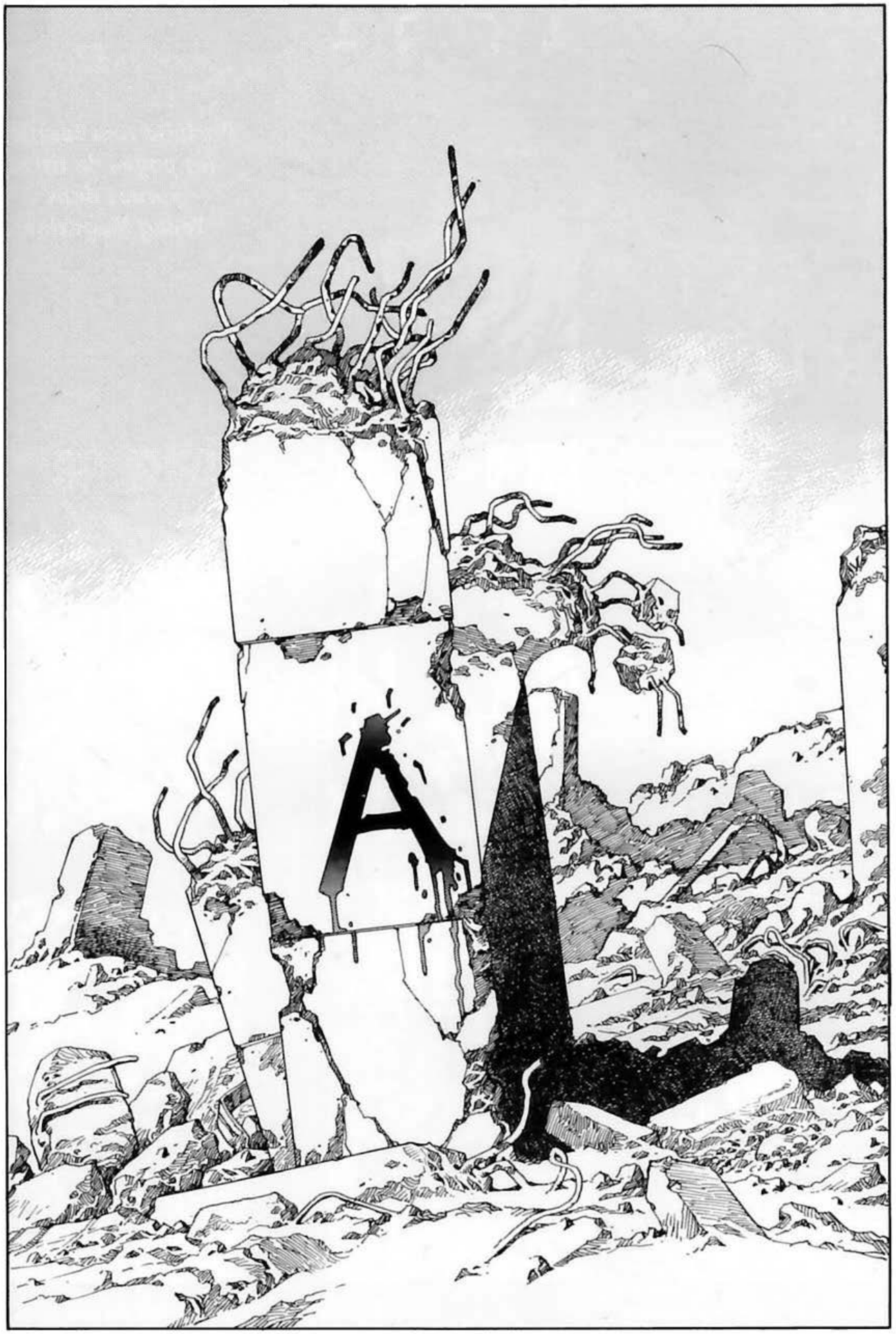




SUH-7881.
SOL-
740

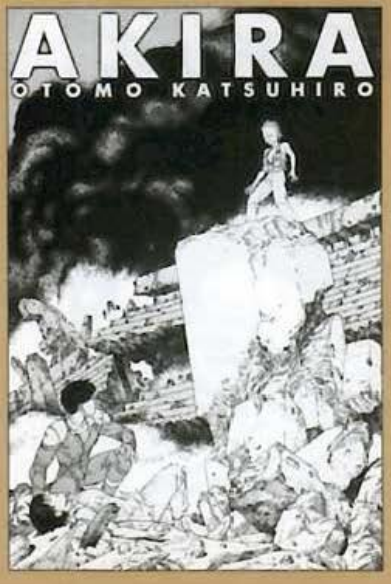


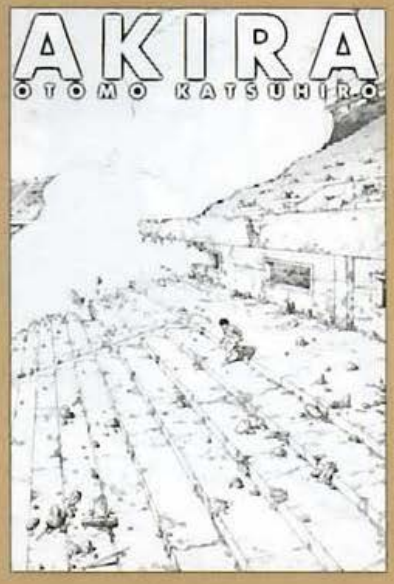



A

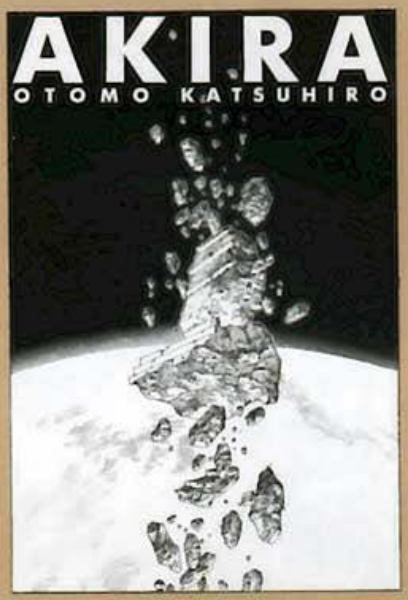
**Episodios 97 a 120**

**Reproducción facsímil de las portadillas aparecidas en la revista Young Magazine**



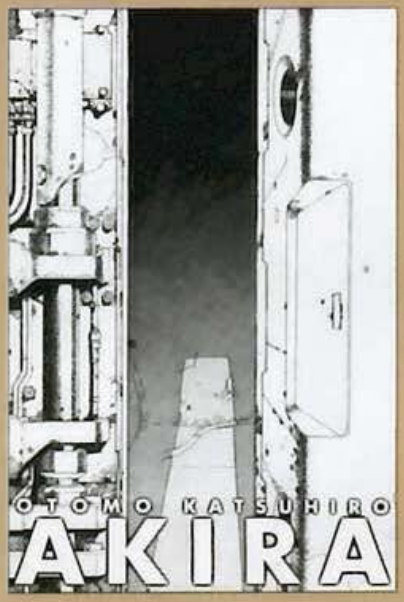



AKIRA
OTOMO KATSUHIRO


AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

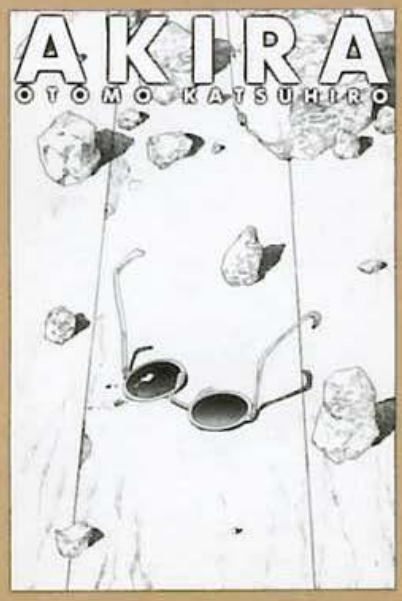
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO


OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

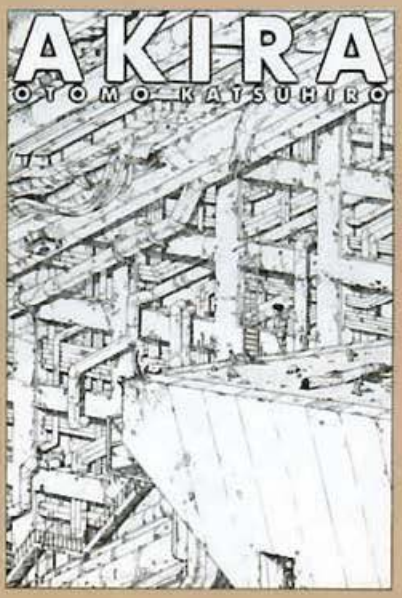
OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA


AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO
SOL-
740


AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

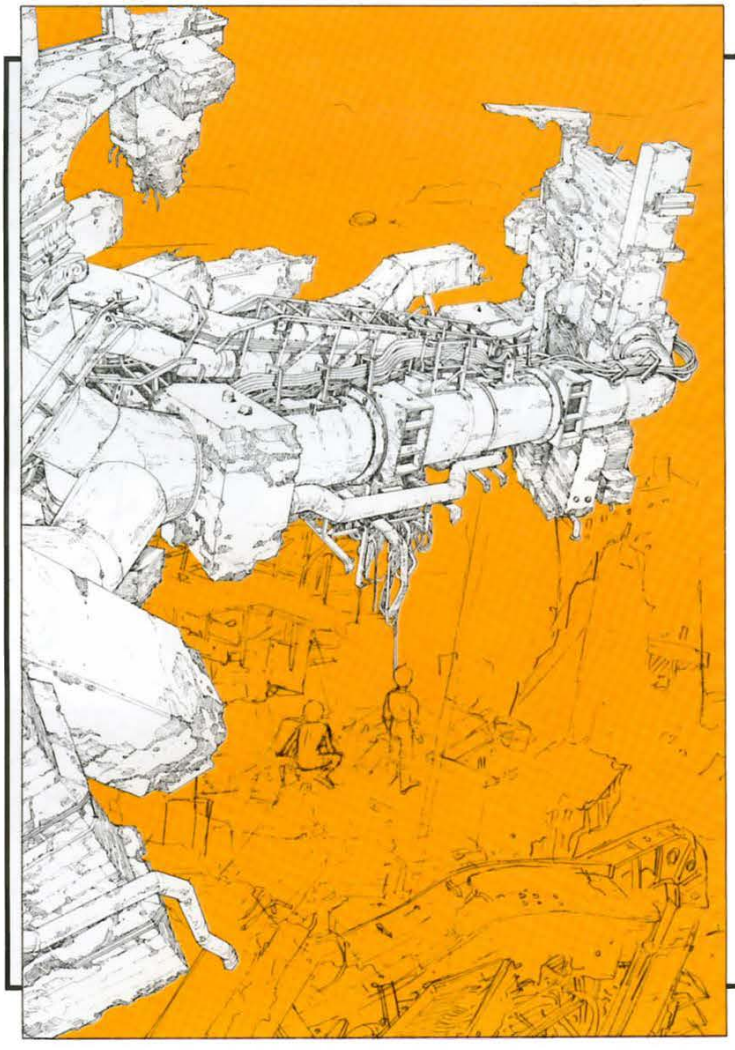
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

OTOMO KATSUHIRO
AKIRA

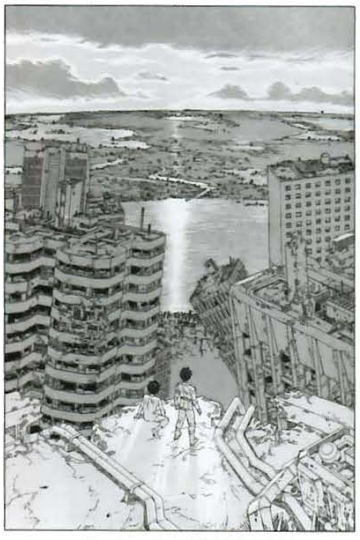
AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

AKIRA
OTOMO KATSUHIRO

NEO-TOKYO
A.D.2019



Página 399 del volumen 6.



Young Magazine del 25 de junio de 1990.

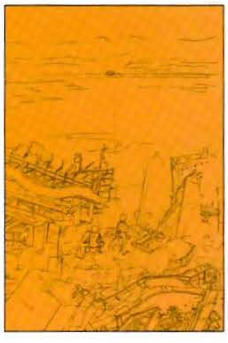
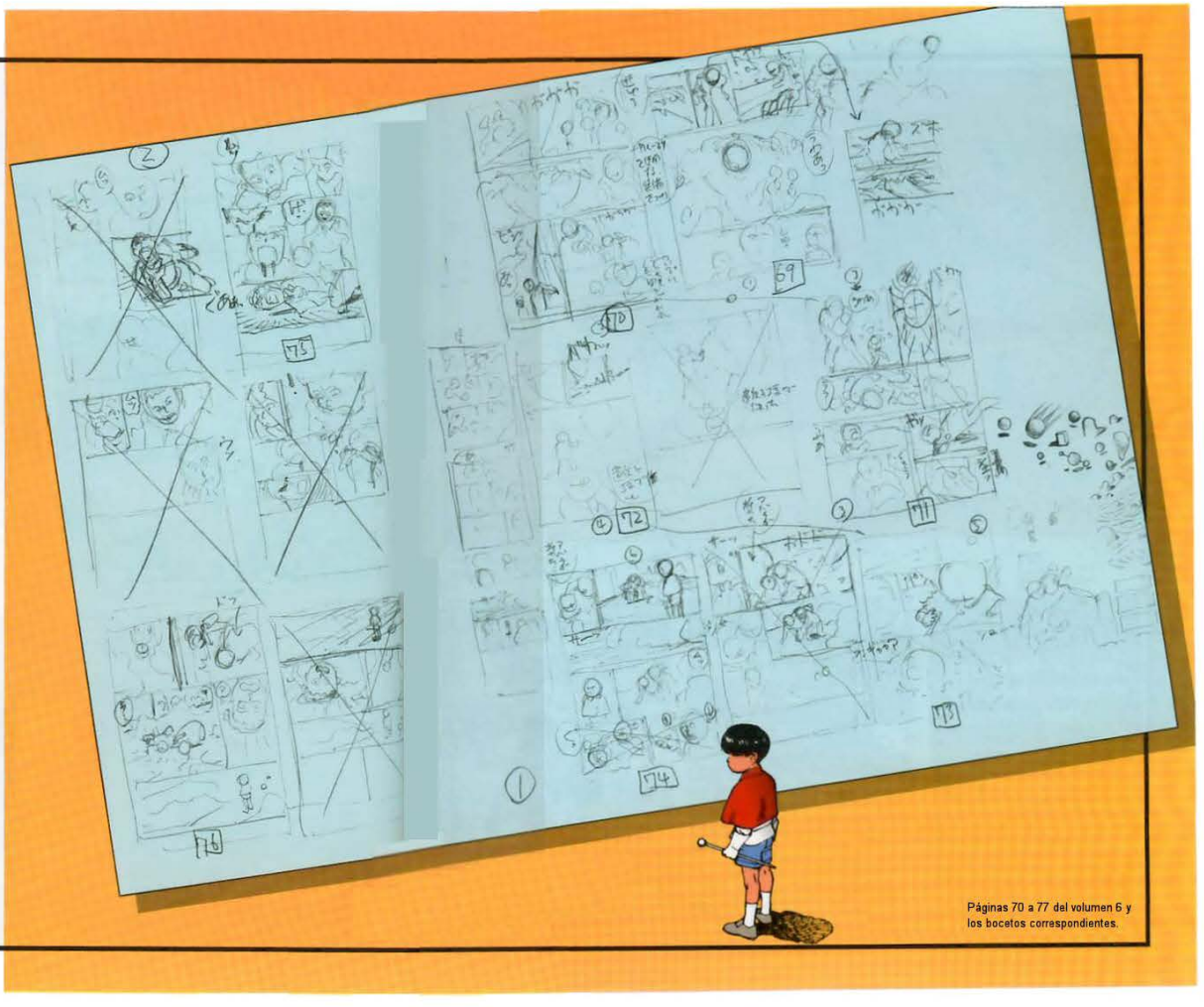
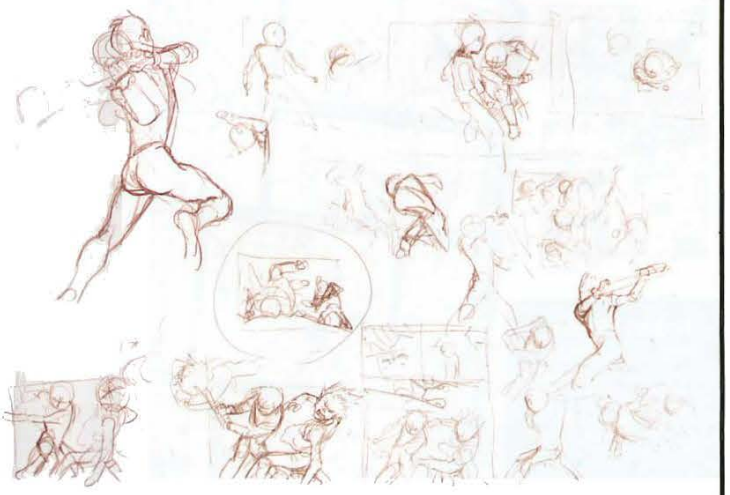


Ilustración para el libro, no publicada. Utilización de dos dibujos superpuestos.

Numerosos dibujos desechados de AKIRA duermen en el estudio de Otomo. Hemos conseguido extraer algunos. Podemos endender perfectamente la causa de los problemas de aparición de YOUNG MAGAZINE, del plazo tardío de salida de los libros o de las quejas recibidas por OTOMO sobre su lentitud escribiendo. A causa de su deversidad hemos separado los descartes en dos categorías: en primer lugar los descartes que no aparecieron en la revista (tipo 1), y después los descartes que aparecieron en las revistas pero no en los libros (tipo 2). La categoría más importante es la del tipo 2. La iamgen de arriba, a la derecha, es un ejemplo. "Creo que veréis inmediatamente la diferencia comparándola con la imagen del tipo 1 (arriba, izquierda), la forma en que he dibujado los edificios destruidos es más suave. La falta de tiemo y el hecho de que tenía que hacer los dibujos del libro son la causa del descarte que podéis ver en la página siguiente."



Páginas 70 a 77 del volumen 6 y los bocetos correspondientes.



Arriba, boceto para el libro.
Abajo, páginas 132 y 133 del volumen 6.

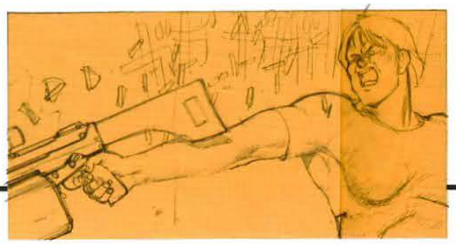
Serie nº 104. Páginas 14 y 15.

## La dificultad de las escenas de combates provoca numerosos descartes.

Me preocupaban mucho las escenas en las que se enfrentan Tetsuo y Kaneda. Como apenas hay escenas en las que los protagonistas se enfrentan con las manos desnudas, traté de hacer más impresionantes estas escenas, estas ilustraciones me costaron mucho trabajo, me veía obligado a corregirlas dependiendo del a revista o el libro donde quería incluirlas. Dibujar el estado de los personajes antes y después de pelear me dió bastante que hacer.

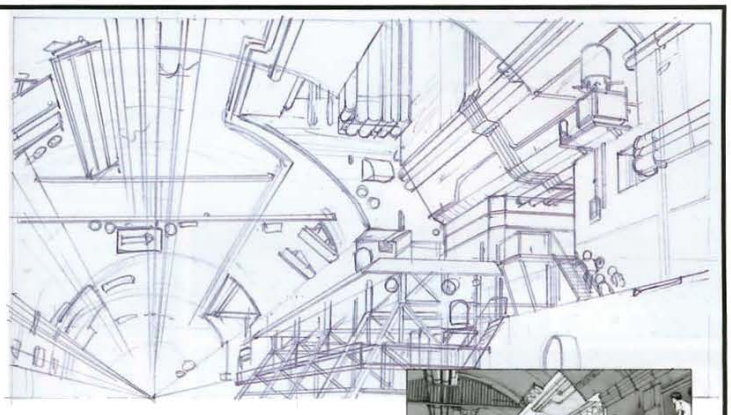
## La sorpresa: ¡Chiyoko era un anciano!

Al principio, estaba previsto que el personaje de Chiyoko fuera un anciano. Como la organización de Kay necesitaba agentes de enlace, pensé que un anciano podía servir. También había pensado en otros personajes para Chiyoko, como un anciano canijo o una anciana gigante. Pero, a medida que el personaje intervenía en la historia, lo encontraba cada vez más interesante. Así que le di la forma definitiva que conocéis, y le hice evolucionar en un medio típicamente japonés a pesar de que estamos en plena ciencia ficción. Me pareció que encajaba a la perfección.



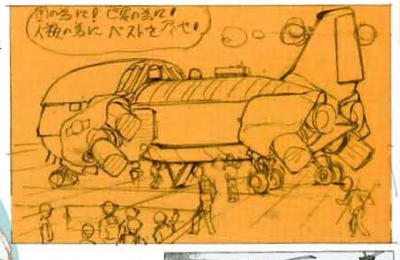
Arriba, página 149 del volumen 4.
A la derecha el descarte correspondiente.



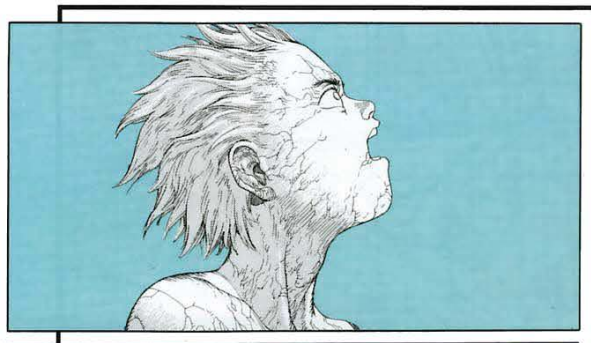


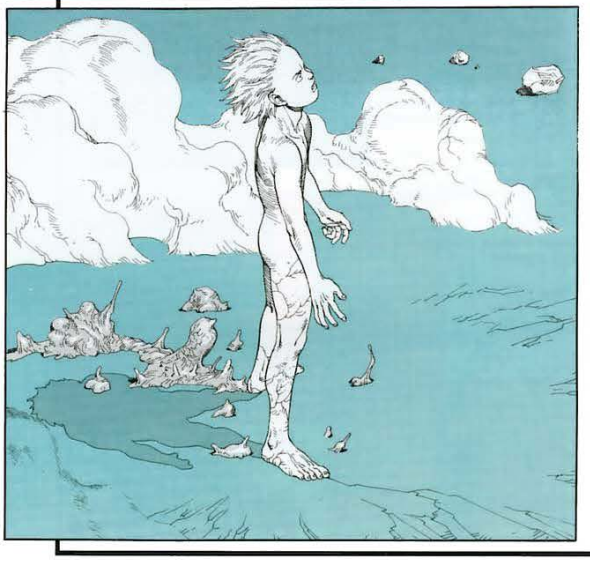
A la derecha, página 174 del volumen 2. Arriba, el descarte correspondiente.

Arriba, página 244 del volumen 3.
Abajo, el descarte correspondiente.



A la derecha, página 261 del volumen 2.
Encima, el descarte correspondiente.



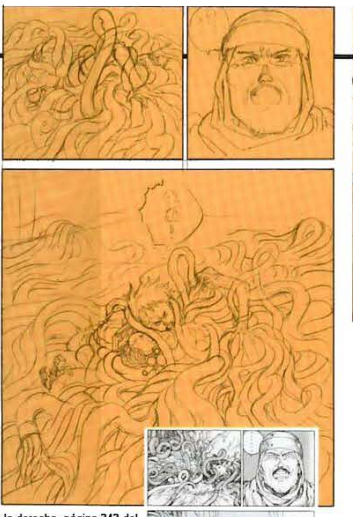


## Tetsuo y Kaneda están inspirados en TETSUJIN 28

Una palabra a propósito de Tetsuo (2do. dibujo de abajo): su nombre procede del personaje de "Tetsujin 28" dibujado por Yokohama. Tetsuo es el hijo del doctor Shikishima, hombres de hierro (Tetsujin). Para Kaneda (1er, dibujo de abajo), su nombre procede del que controla los hombres de hierro: Kaneda Shotaro. La idea base de Akira procede del tema de Tetsujin: "La explotación secreta de las armas durante la guerra. Así que es justo reconocer que debemos mucho a "Tetsujin 28".

© HIKARI PRODUCTION

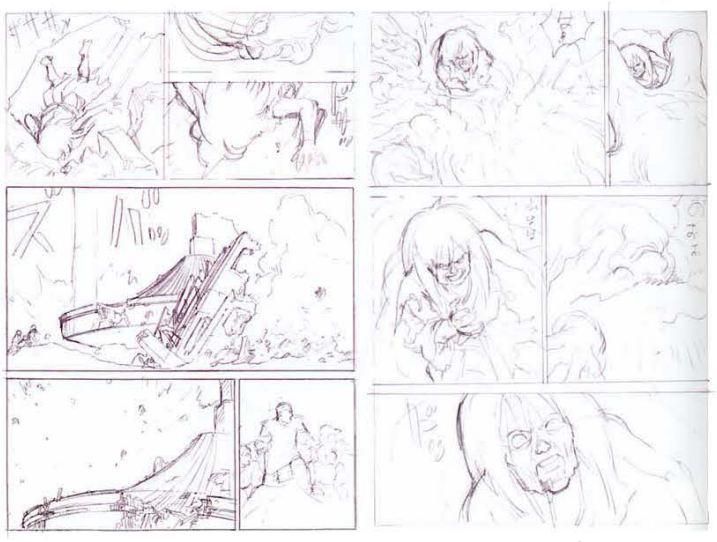
A la izquierda, página 12 de la serie aparecida en el nº 99 de la revista.



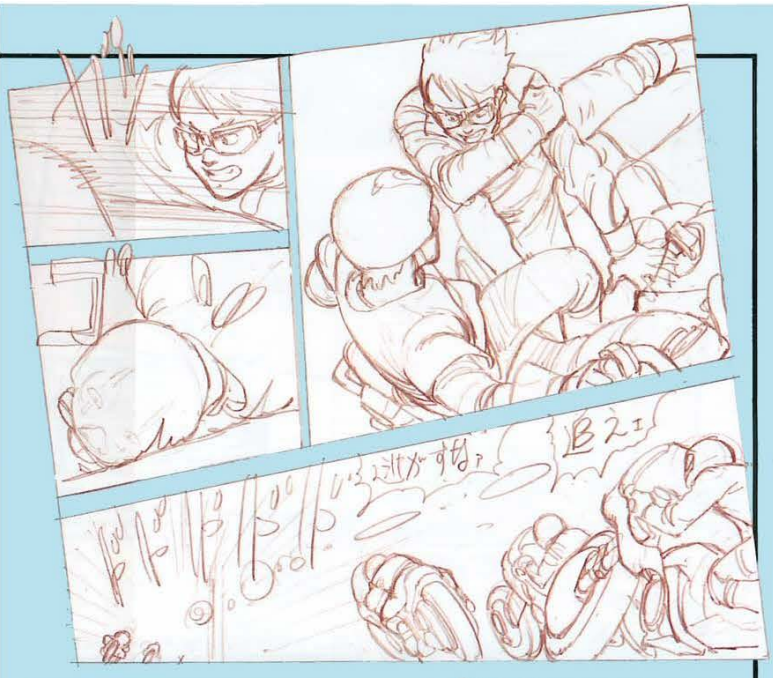
A la derecha, página 343 del volumen 5. Arriba, el descarte correspondiente.

A la izquierda, página 69 del volumen 6. Arriba el descarte correspondiente.

Abajo, página 33 del volumen 2. A la derecha, el descarte correspondiente.



Abajo, página 311 a 314 del volumen 6. Arriba, los bocetos descartados que estaban previstos para la revista. "Es la escena de Miyako. Desarrollé los dibujos para explicar que incluso las ancianas luchaban por la vida."el descarte correspondiente.



## La fuerza de las escenas de motos. Prioridad a la velocidad y al ritmo.

El volumen 1 contiene 130 páginas con escenas de motos. Me agradaba por la composición y, a pesar de que puse mucho cuidado en los bocetos, no pude publicarlos. En esta escena quise mostrar que los personajes peleaban mientras se mantenían sobre las motos. Para ello, situé dos acciones en la misma composición. Al darme cuenta de que el tiempo no debía detenerse, las volví a dibujar. El resultado puede verse a la derecha. La velocidad y el ritmo es lo que da vida a las escenas de motos.

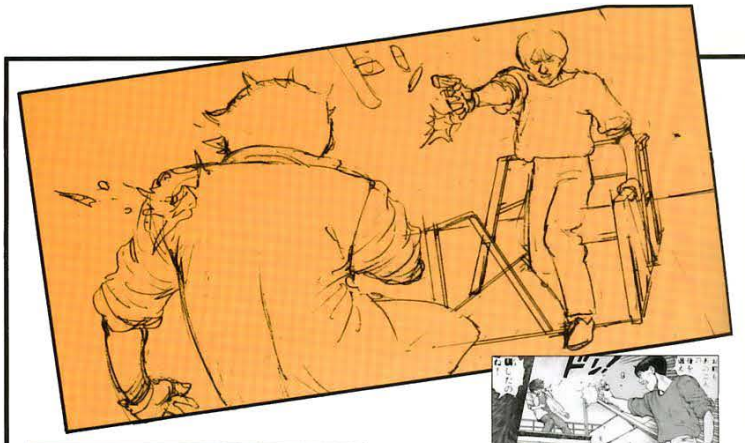
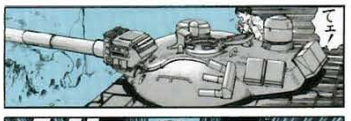
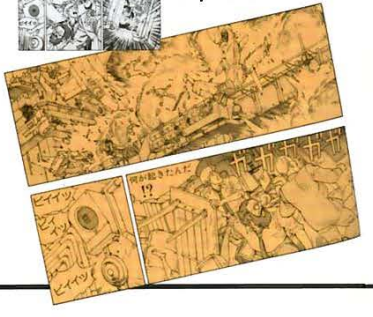


**Ilustración** de la página 97 del volumen 3 y el descarte correspondiente. "Cambié el punto de vista de la escena a causa de la posición de los bocadillos que quería situar arriba a la dercha."



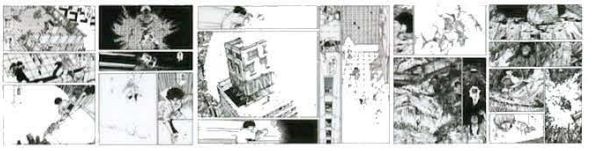
**Página 178** del volumen 6. Abajo, las **imágenes de** la revista de la escena **correspondiente**.



**A la derecha, página 162 del volumen 3. arriba, imagen correspondiente de la revista. "Cambié los efectos de luz en el libro y quedé más satisfecho con el resultado."**

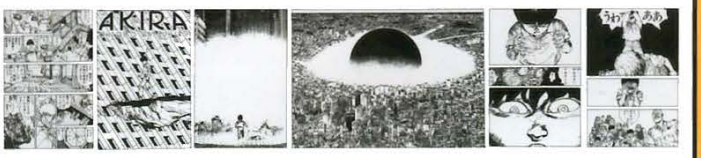
Arriba a la derecha, trabajo sobre la expresión del rostro. Quise que fuera más viva en el nº 14 de la revista (pág. 19). Para el libro corregí el dibujo y el resultado puede verse ne las dos imágenes pequeñas de arriba, más detalladas pero menos expresivas (pág. 276 del primer volumen).

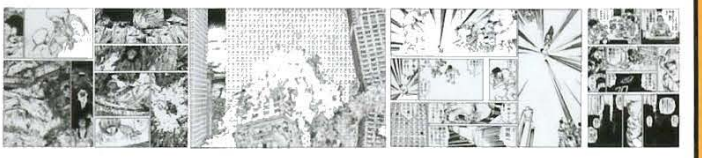
Abajo, ilustración del volumen 3, página 233. Arriba y derecha los bocetos correspondientes. "Es la escena en la que Masaru muere a manos de Nezu al que, a su vez matan Kiyoko y sus amibos gracias a sus poderes psíquicos. Decidí dar preferencia al aspecto sentimental de la muerte de Masaru."

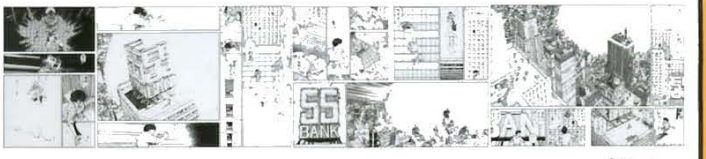


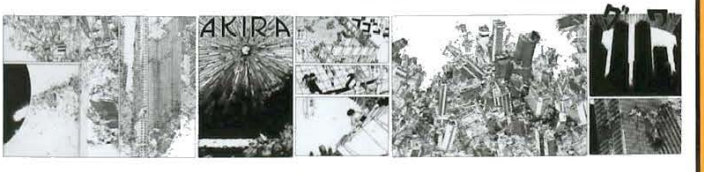
**Estructura de las ilustraicones para el volumen** 3 (páginas 238 a 267).
**30 páginas en total.**

Incluso después de la reedición de las ilustraciones del libro, y hasta ahora, sigo sin estar seguro de la elección del montaje final. En esta escena, muestro el desmoronamiento de los rascacielos, para el que tenía muchas ideas. En "Violencia Jack", donde di bujé un montón de escenas de destrucción para el fin del mundo, la historia, en sí misma, no era el fin del mundo, como en Akira. En las páginas de Akira que aparecían en la revista, no tenía tiempo para realizar estas escenas de forma satisfactoria. Además, para la edición en libro, nos vimos obligados a suprimir la primera página de cada capítulo de la revista. Fue para mantener el equilibrio entre las páginas de derecha e izquierda, principalmente, por lo que las invertimos. De ahí la reestructuración completa de las escenas. Es como en el cine, cuando el director hace varias tomas y las inserta en la misma escena. Todo es cuestión de montaje. en mi caso, el hecho de cambiar las imágenes de sitio según el libro o la revista en que las publico me deja un gusto amargo, unca m e siento seguro de mí mismo.

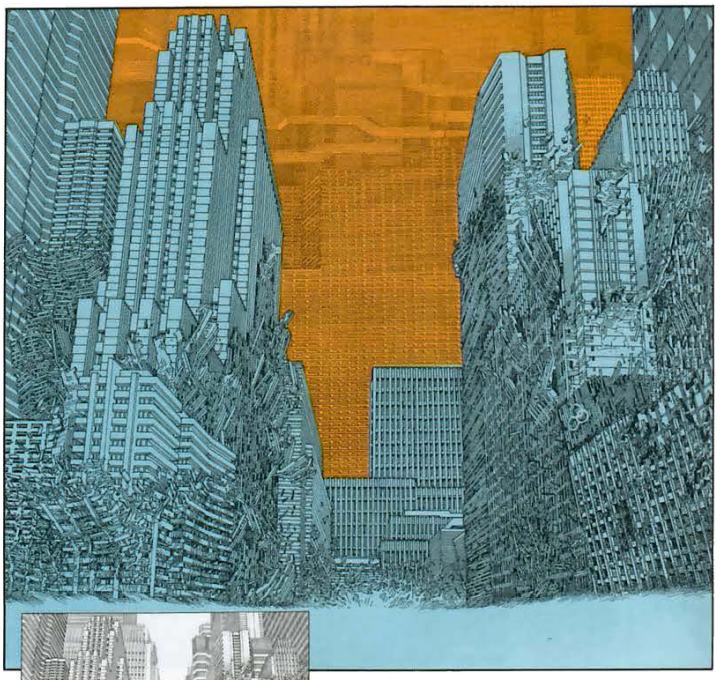


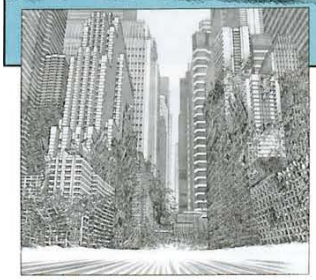





Estructura de **las ilustraicones para la revista.**
Páginas 1 a 20 **del nº 46, páginas 1 a 20 del nº 47, y páginas1 a 7 del nº 48.**
32 páginas **en total.**





A la izquierda, página 431 del volumen 6. Arriba al boceto para el libro (descartado). "En el boceto puse unos edificios en 2º plano. En la imagen del libro, a pesar de los escombros de los inmuebles, quise dejar una luz de esperanza para el nuevo mundo, dibujando un trozo de cielo, ya que era la última imagen de rascacielos que podía utilizar."

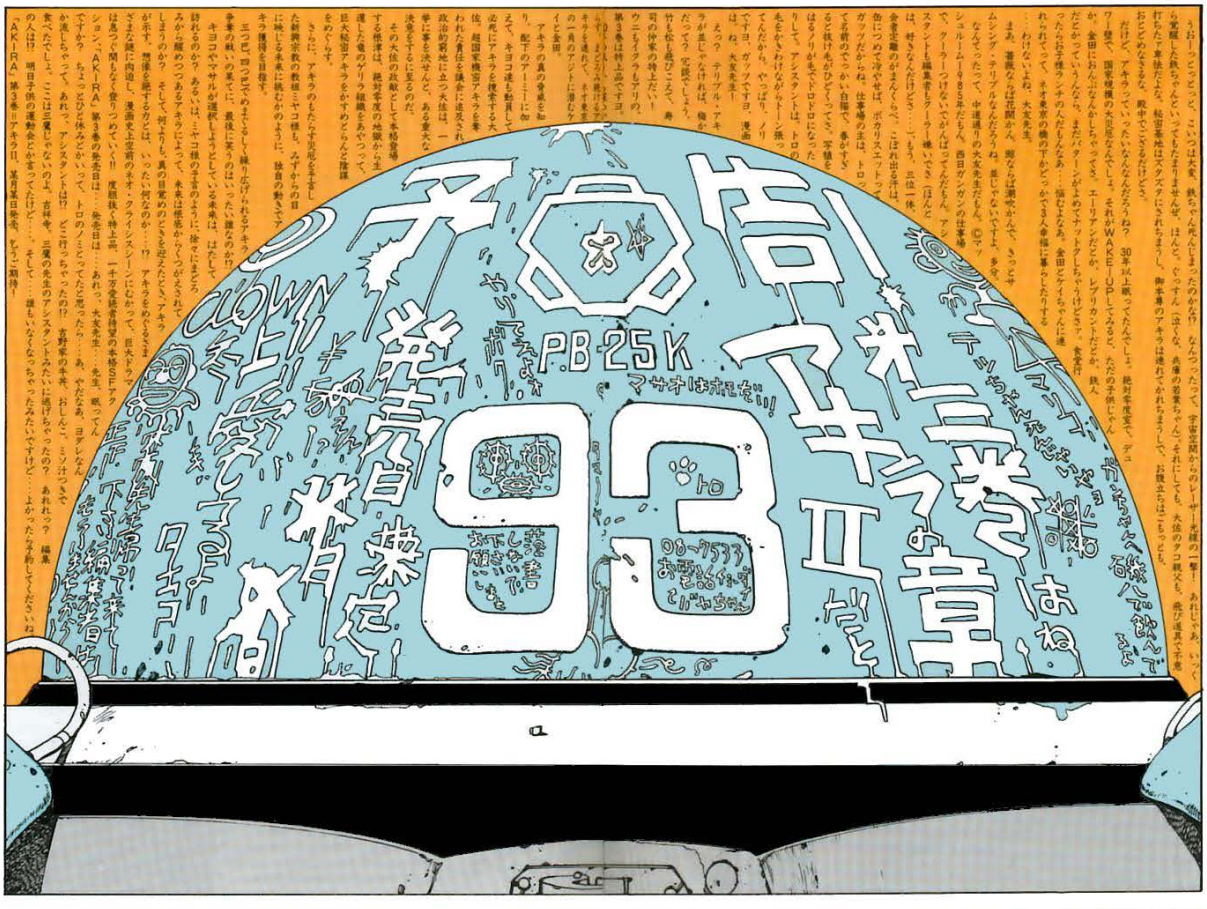
Página suprimida de la edición en el libro. Correspondería a la página 276 del volumen 6.

Al igual que la de la izquierda, esta página deberia haber ido en la 36 del volumen 5.

A la izquierda, página 238 del volumen 3. Arriba, un boceto que moví mientras lo fotocopiaba. A eso se debe la impresión de estar desenfocado.

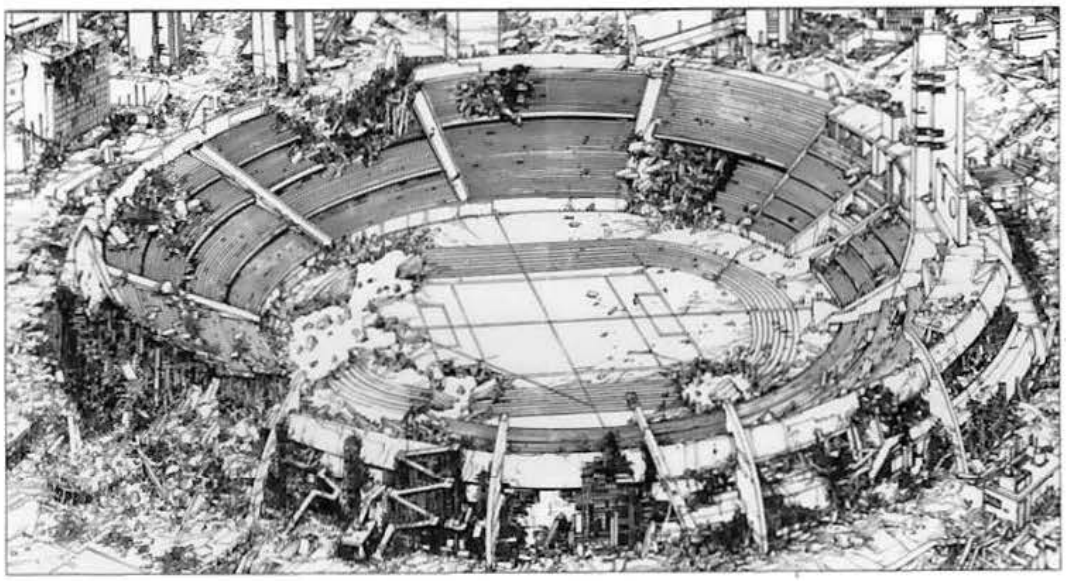
La imagen de Akira está inspirada en un personaje de una película de dibujos animados titulada "Saiyuki". en Saiyuki aparece un pequeñó ogro "Koryu" (imagen inferior) que inspiró la imagen de Akira. Me gustó mucho su cara triste, así que lo convertí en el modelo de Akira. En cuanto al nombre de Akira, tengo que contaros una anécdota: cuando estabamos publicando "Jiyuo warera ni" (¡Libertad!), desde el estudio cercano podíamos oír a alguien gritando "¡Akira, Akira!". Como sabeis, el director de cine japonés más conocido se llama Akira Kurosawa. Pensando en ese desfase con Kurosawa tomé la decisión de realizar esta obra.

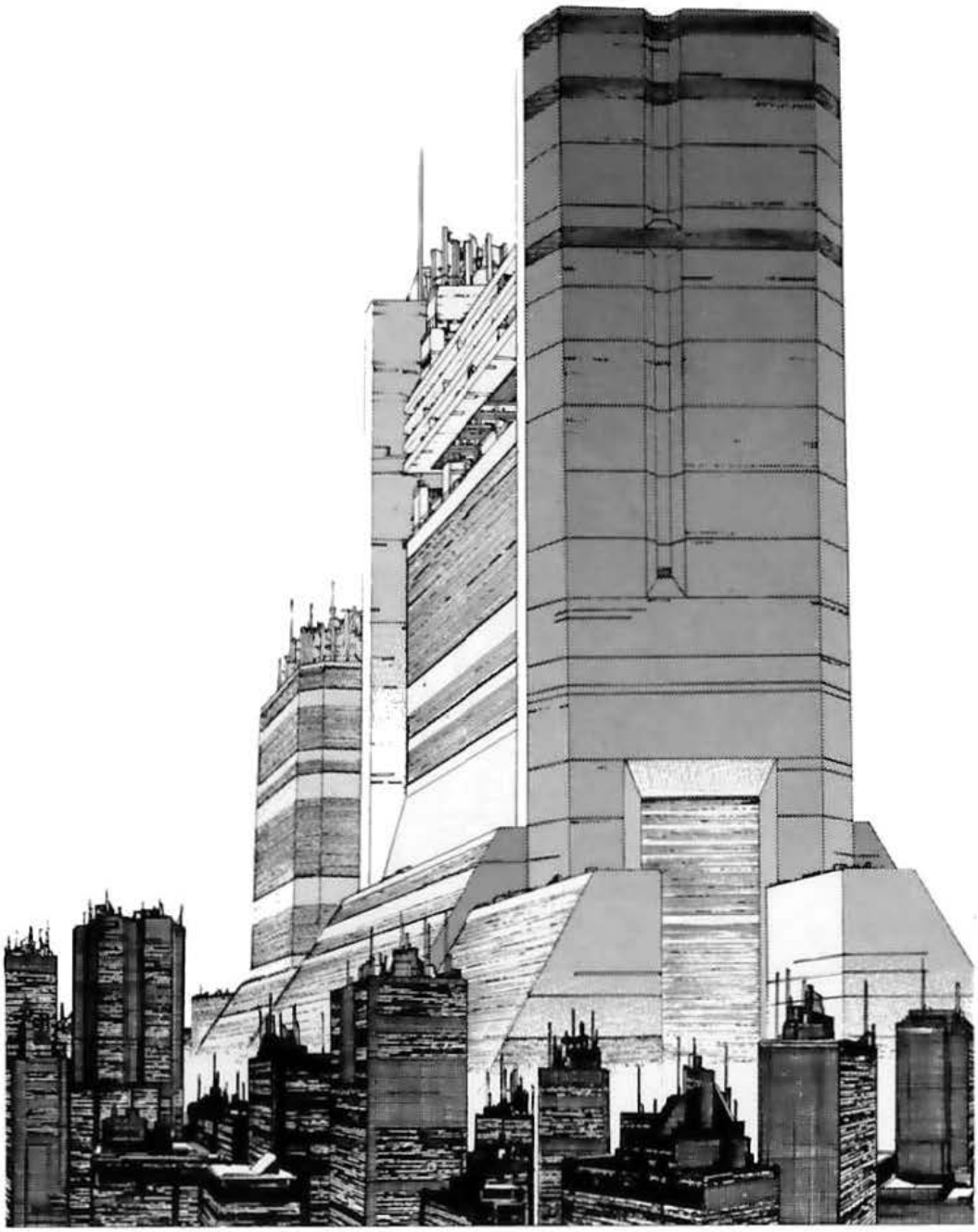
© TOEI ANIMATION



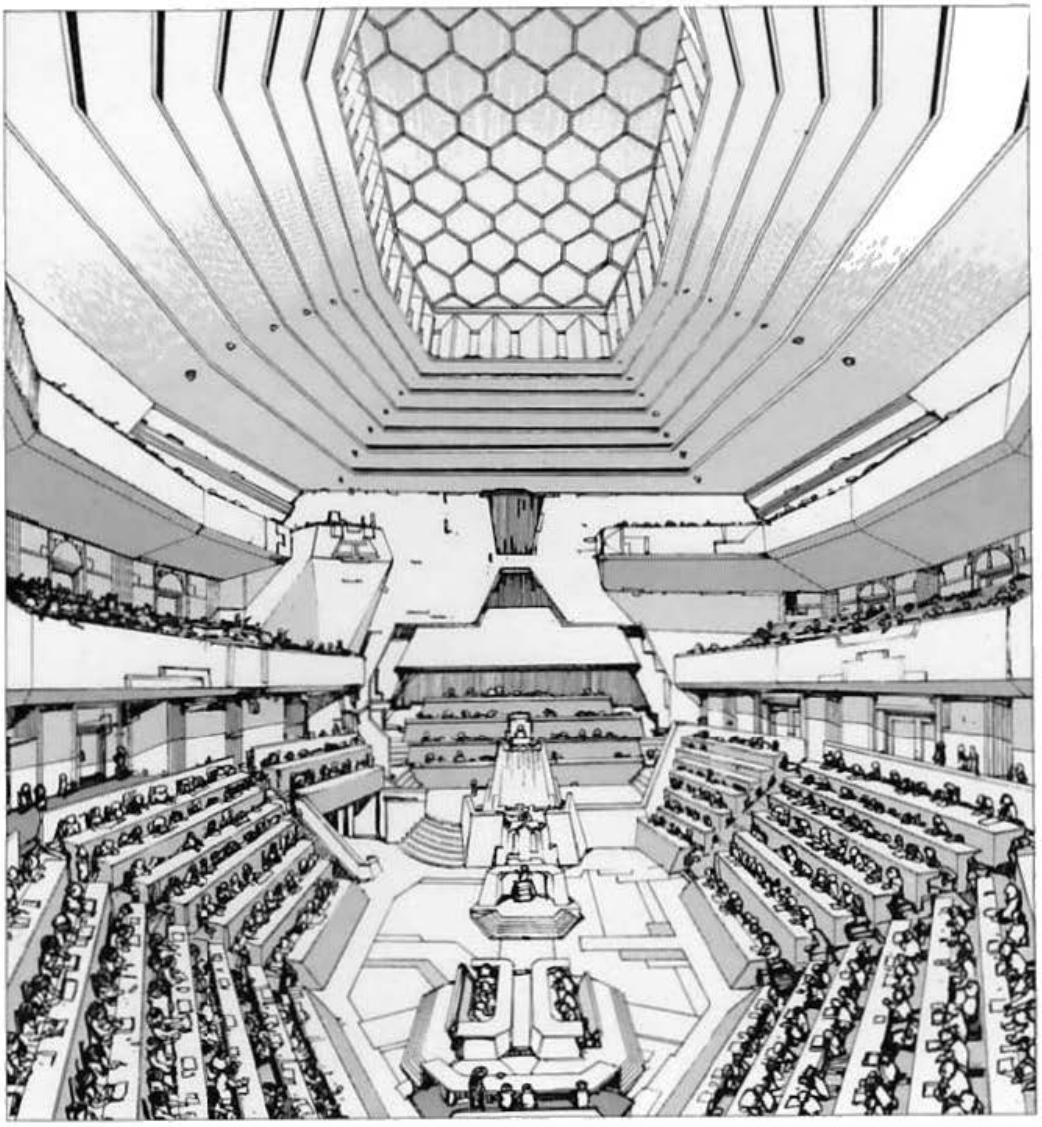

Página que debería haber ido en el volumen 2 para anunciar el número siguiente. "Las letras que rodean la semiesfera fueron escritas por el responsable de la publicación que esperaba a que entregáramos los dibujos. ¡Así mataba el tiempo!"

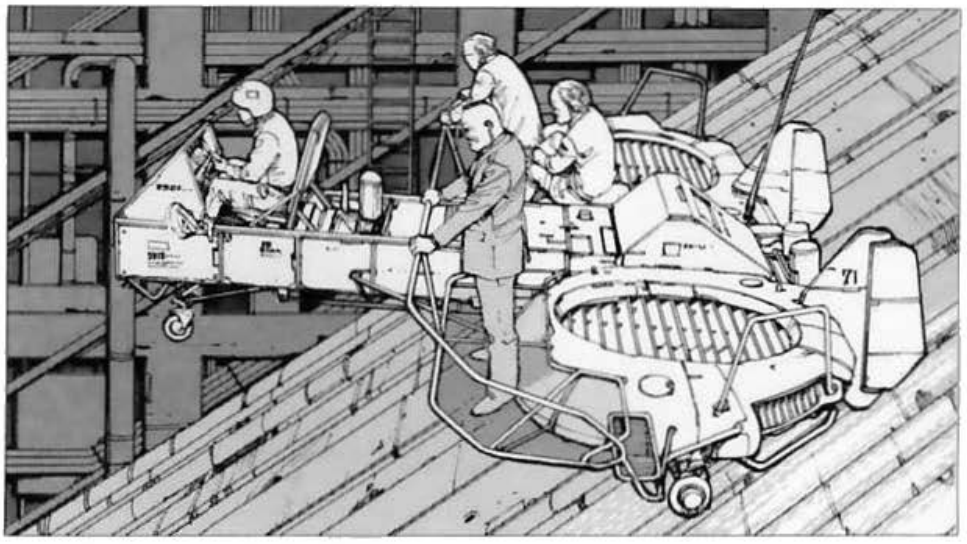
AKIRA
CLUB

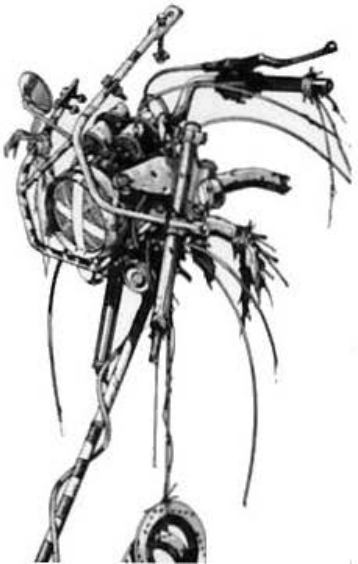


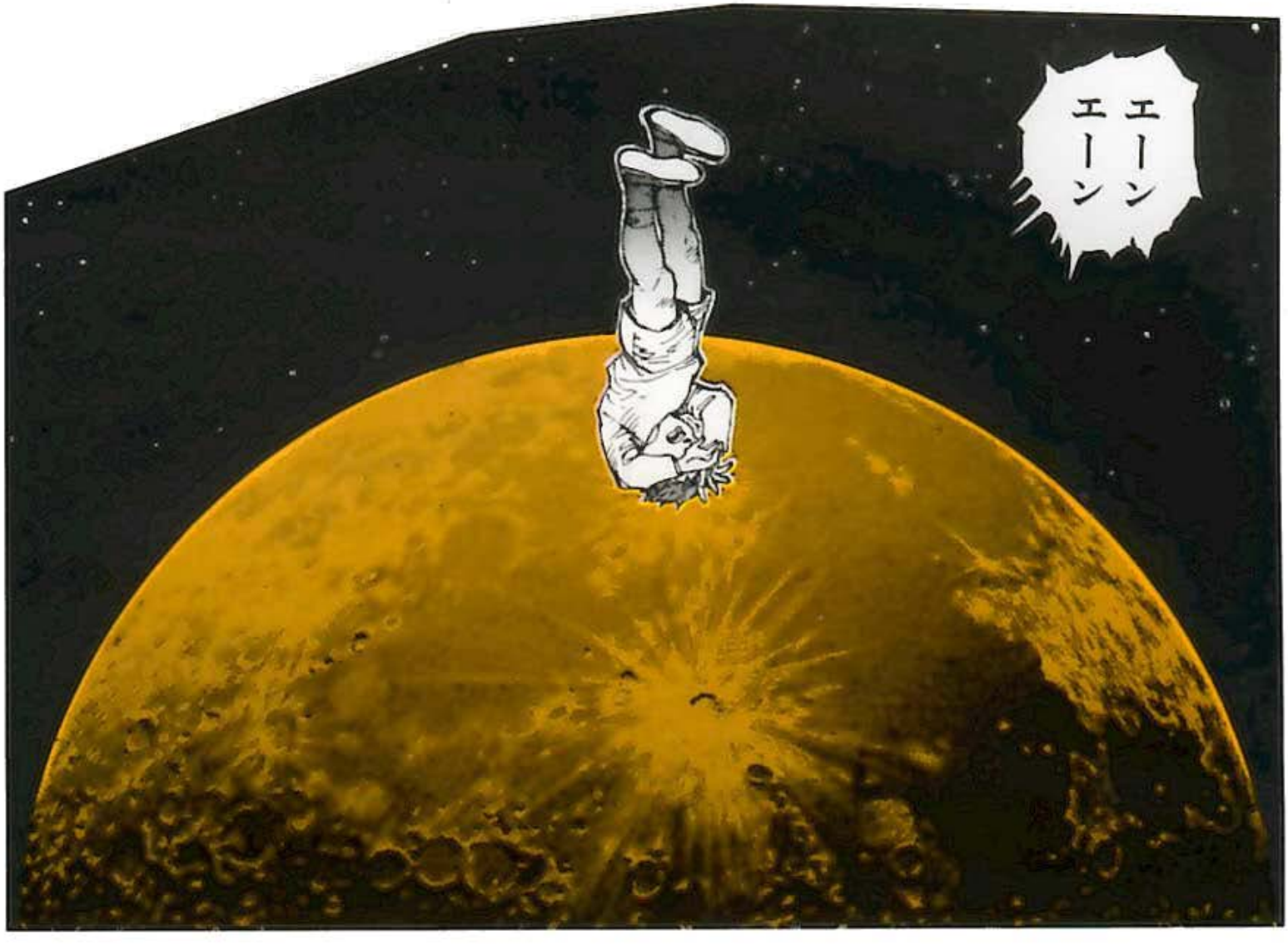


ここは!?








エーン
エーン

RESTOL

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 28 BARRIDOS POR LA TORMENTA

P.V.P. 450 PTAS

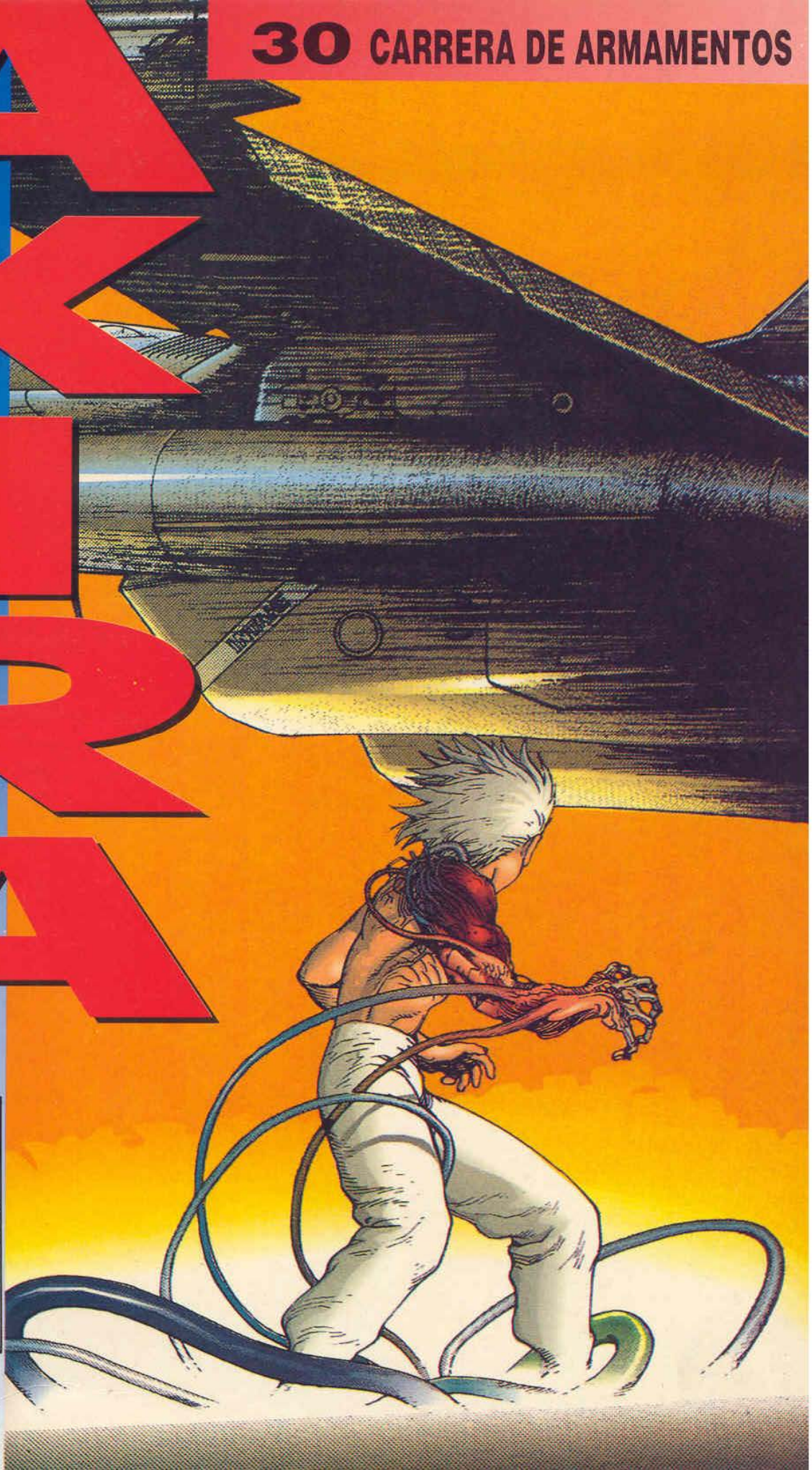
4255-0028
00028
8 420009 042559

Dragon
Glénat

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 30 CARRERA DE ARMAMENTOS



P.V.P. 450 PTAS

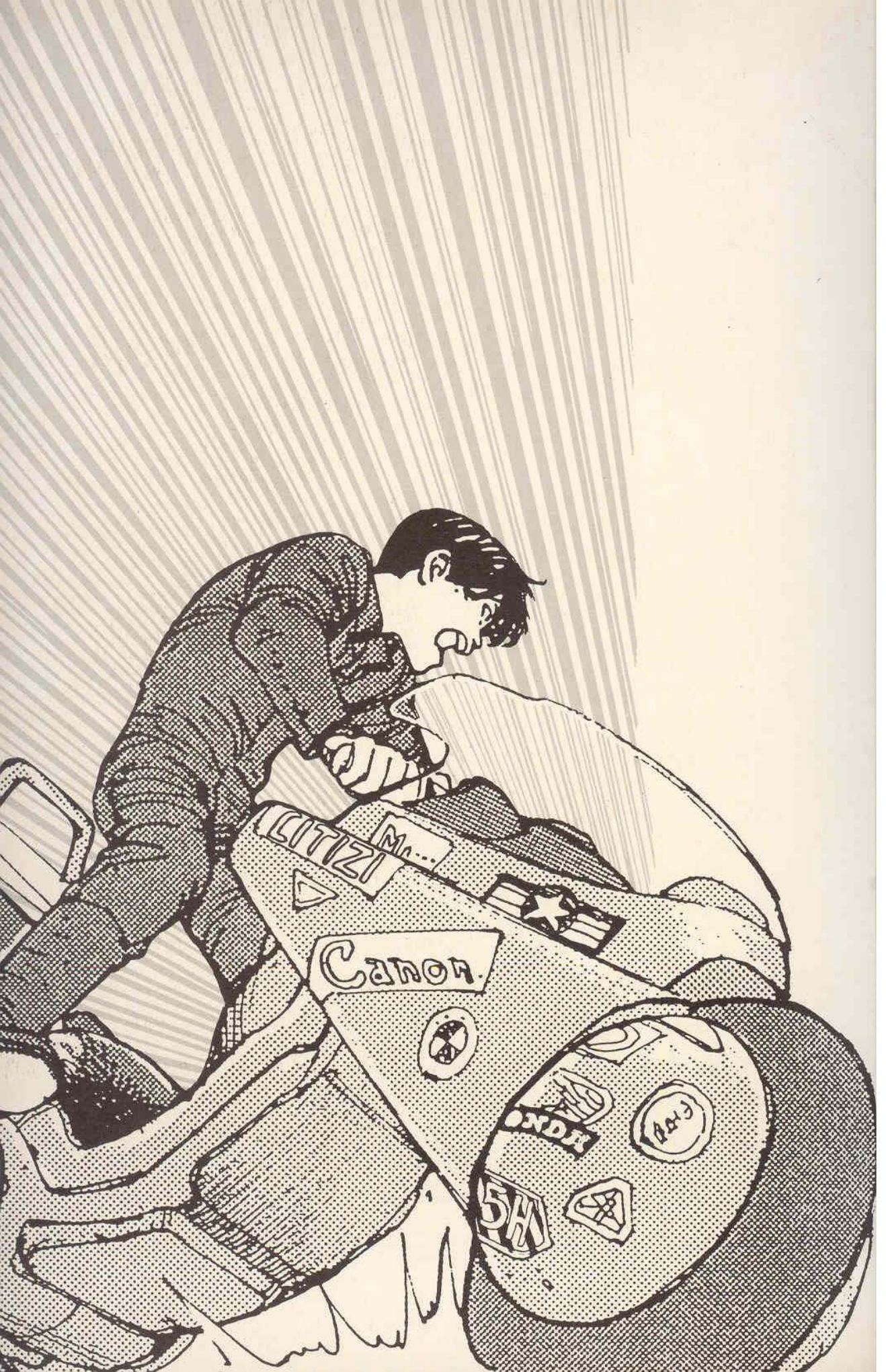
4255-0030
00030
8 420009 042559

Dragon
Glénat

**–¡Le mataré!**
**¡Aunque para ello tenga que reducir a escombros la ciudad de Neo-Tokyo!**

PRÓXIMO EPISODIO: **SHOW EN EL ESTADIO**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL


CITIZEN
Canon
HONDA
5H

Todo empieza
en 2030...

**Año 2030.** El mundo está al borde de la Cuarta Guerra Mundial. Kaneda, jefe de una banda de delincuentes, cae en las redes de la lucha por el poder entre una organización de carácter militar, capitaneada por un individuo conocido por el nombre de **EL CORONEL,** y un grupo de resistentes cuyos cabecillas son la guapa Kay, Ryu, su presunto hermano, y Chiyoko, la mujer de hierro. El Coronel tiene bajo control a una serie de niños dotados de poderes psíquicos excepcionales, todos ellos identificados por un número que llevan inscrito en la palma de la mano. Entre éstos se encuentran Kiyoko y Masaru: **números 25 y 27,** y lady Miyako, líder de una poderosa secta religiosa. El **número 41** es Tetsuo..., antaño gran amigo de Kaneda; hoy día, su peor enemigo...

El más poderoso de esos niños superdotados es **AKIRA,** el **número 28.** Ha pasado cuarenta años sumido en un sueño criogénico, a raíz de haber provocado la Tercera Guerra Mundial. Pero ha sido despertado por el celoso y ambicioso Tetsuo. Ahora bien, el antiguo amigo de Kaneda no puede dominar sus poderes y provoca un nuevo cataclismo en Neo-Tokyo. Todo el Japón está en alarma roja. Las fuerzas del ejército y de la resistencia traban feroz combate. Los formidables robots-guardianes patrullan las calles. En la parte oeste de Neo-Tokyo se yergue una nueva fuerza: El Gran Imperio de Tokyo. Una monarquía que tiene a Akira en el trono y a Tetsuo como primer ministro. Ambos se sirven de sus poderes para curar a los enfermos y organizar unidades de combate que defiendan su territorio. El brazo derecho de Tetsuo, empeñado en acabar con lady Miyako para apoderarse de Kiyoko y Masaru, lanza a las tropas del Imperio al asalto del templo. En el Imperio menudean los espías procedentes del mundo exterior, a los que se da muerte sin cuartel. De los espías, el único que escapa con vida es el teniente Yamada, a quien salva Ryu, que no tarda en saber por Tetsuo que Yamada ha venido para matar a Akira. Por su parte, el Coronel se dispone a acabar con Tetsuo. Hay que evitar, cueste lo que cueste, que un nuevo mutante alcance una fuerza comparable a la de **Akira.** Eso sería sumamente peligroso... Lady Miyako y sus monjes recogen a Masaru y Kiyoko, que no disponen de drogas para canalizar sus poderes mentales. Todos esperan el regreso de Kay, Kaneda y Chiyoko, acosados por las fuerzas del Imperio. Lady Miyako siente un interés muy especial por la persona de Kay, pues se ha enterado de que la chica es un poderoso médium...

Mientras, a bordo de un barco americano tiene lugar una reunión de científicos internacionales de primer rango. Llegan a la conclusión de que el poder de **Akira** es equivalente al de un **Big-Bang.**

Tetsuo, que no alcanza a dominar el flujo de su energía psíquica, provoca un nuevo cataclismo en Neo-Tokyo. Los sabios llegan a la conclusión de que esta explosión no tiene ni la fuerza ni la intensidad de las provocadas por **Akira.** Tetsuo decide hacer una visita a los científicos, burlándose de ellos y de sus conclusiones. ¿Qué pueden ellos contra él y contra **Akira**? Tetsuo puede volar, ir a la Luna, derribar aviones... Tetsuo desaparece de repente, causando una explosión de energía...

**KANEDA y KAY llegan sanos y salvos al templo de lady Miyako. El jefe religioso cura a Kay, salvando a la joven resistente. Mientras, para distraer al pueblo, los dirigentes del Gran Imperio de Tokyo organizan una gran fiesta, a medio camino entre el concierto rock y la ceremonia religiosa. Cerca del estadio, donde se desarrolla la salvaje fiesta, Ryu impide al teniente Yamada emplear un arma bioquímica que podría acabar con *Akira*... pero que también haría desaparecer a la mayor parte de la población de Neo-Tokyo. Mientras tanto, Tetsuo se sirve de sus poderes para ir a la Luna, donde forma un inmenso cráter. En la Tierra, los efectos de las «experiencias» de Tetsuo no se hacen esperar, y se sufre un tremendo terremoto. Ryu queda atrapado, enterrado bajo un edificio.**

**Kaneda** **Kay** **Kai** **Akira**

**—¡Mucho cuidado con lo que haces! Por fin se ha calmado... Sólo tú puedes tranquilizarle, pequeña... ¡Sólo tú!**

PRÓXIMO EPISODIO: **EN POS DE LA VENGANZA**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

**¿Tiene un fin tanto horror?**
**¡Es una locura universal!**
**Sólo tú tienes la respueta, Akira...**

4255

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 29 EN POS DE LA VENGANZA

P.V.P. 450 PTAS

4255-0029
00029
8 420009 042559

Dragon
Glénat

**–¿Queréis más armas?**
**–Sí... todas las disponibles.**
**–¿Para qué?**
**–¡Aniquilaremos a nuestros enemigos!**

PRÓXIMO EPISODIO: **CARRERA DE ARMAMENTOS**

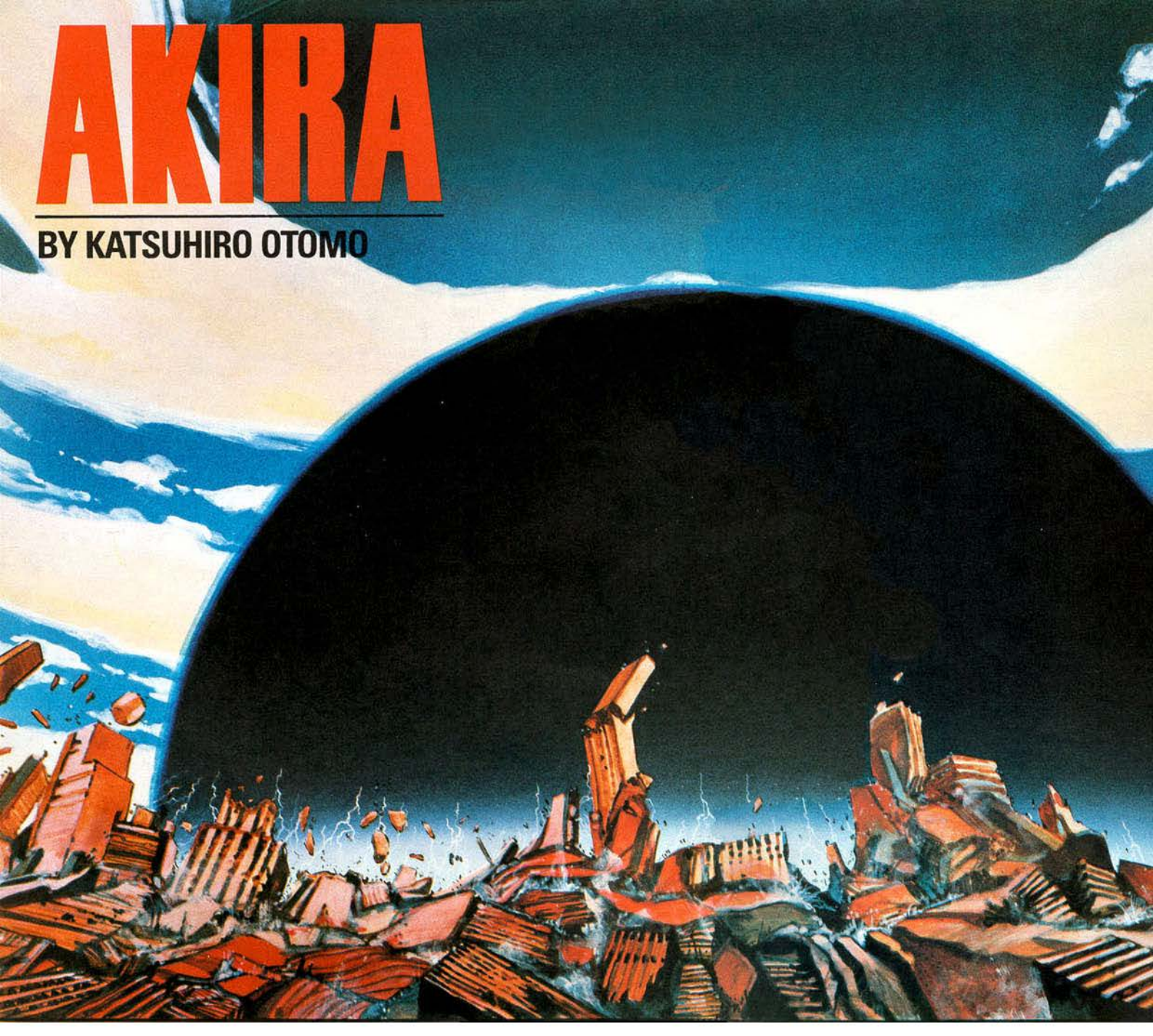
**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

**¡Mi cuerpo...!**
**¿Qué habéis hecho?**
**¡Soy un monstruo!**

4255

# AKIRA

BY KATSUHIRO OTOMO



# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

BOOK
SIX

DARK HORSE COMICS®

*translation and english-language adaptation*
**YOKO UMEZAWA, JO DUFFY, STUDIO PROTEUS, and DARK HORSE COMICS**

*graphics adaptation and sound effects lettering*
**DAVID SCHMIT for DIGIBOX and ÉDITIONS GLÉNAT**

*digital lettering and additional graphics adaptation*
**DIGITAL CHAMELEON and DARK HORSE COMICS**

*publisher*
**MIKE RICHARDSON**

*original series editor*
**KOICHI YURI**

*editor*
**CHRIS WARNER**

*consulting editors*
**TOREN SMITH and DANA LEWIS for STUDIO PROTEUS**

*collection designer*
**LIA RIBACCHI**

*art director*
**MARK COX**

**AKIRA BOOK SIX**

# THE STORY SO FAR

21st century Neo-Tokyo stands on Tokyo's ashes, a city destroyed by a child – the psychic colossus Akira. Akira has been kept in cryogenic hibernation since the holocaust, but other survivors of the secret military program, formidable psychics aging in children's bodies, know that one day Akira will awaken. Enter Tetsuo and Kaneda, members of a youth motorcycle gang. A violent accident sets off dormant psychokinetic abilities within the angry, unstable Tetsuo, who soon explodes in a psychic killing spree against friend and foe, turning Kaneda from blood-brother to mortal enemy. The mysterious Colonel, leader of "The Project," uses a super-drug to bring Tetsuo under his thrall, but Tetsuo soon grows beyond the control of the Colonel and his psychics – Takashi, Masaru, and Kiyoko – and Tetsuo's discovery of Akira's existence foments a desire to confront the super-being.

Kaneda allies with the beautiful Kei – herself a powerful medium – and her partner Ryu, members of an anti-Project resistance group. They infiltrate the Akira facility and find Tetsuo in combat with the Colonel's security forces. Tetsuo's psychic vibrations stir Akira, who emerges from his frozen prison. Tetsuo helps the bewildered child escape, but the frantic Colonel orders the military satellite laser SOL to fire on them. Tetsuo's arm is shredded, and the two psychics become separated in the mayhem. Kaneda and Kei find Akira and take him to safety.

The streets of Neo-Tokyo are quarantined by military patrols and Caretaker robot sentries. Kaneda, Kei, and Chiyoko – a woman of the resistance – are betrayed by the resistance leader, Nezu, who takes Akira to use as a weapon against the government. Chiyoko fights their way free, and they recapture Akira, but the Colonel's forces corner them, and Akira reunites with his old friends Masaru, Kiyoko, and Takashi. Trying to kill Akira rather than lose him, Nezu shoots Takashi, whose death triggers Akira's power. After a cataclysmic psychic wave rips through Neo-Tokyo, Tetsuo appears and joins Akira.

The Great Tokyo Empire rises, crazed followers of Akira under the malefic control of Tetsuo, who plans to neutralize the child psychics and Lady Miyako, another Project survivor whose temple is a haven for refugees. Tetsuo gives the lethal super-drug to "volunteers." A few survive and become Tetsuo's psychic shock troops, who apprehend and execute a group of military intelligence agents. One operative, Yamada, evades capture.

Kei, Chiyoko, and Ryu, along with the incapacitated Masaru and Kiyoko, have survived Akira's fury, but Kaneda is assumed dead. Chiyoko and Kei enlist the aid of Miyako, who gives them the super-drug for Masaru and Kiyoko and instructs they be brought to her. Meanwhile, Ryu encounters Yamada and offers to help the agent. With no protection, Masaru and Kiyoko are kidnapped by Empire spies. Kei and Chiyoko catch up to them and free Masaru, but Kiyoko's captors escape. Kei sets off with Masaru while Chiyoko goes after Kiyoko.

For amusement, Tetsuo gives the drug to young women. All die but one, Kaori, who palms the drug. She becomes Tetsuo's companion and Akira's nanny. Tetsuo feels Akira manipulating his thoughts, and when he confronts the child, Akira draws Tetsuo into the chaotic maelstrom of his mind. Tetsuo withdraws in terror, but he eventually recovers and seeks out Miyako, who tells him of the Project and how the super-drug actually inhibits his development. Without the drug, he might become a match for Akira, which Miyako feels secretly might be the only way to control the super-child.

Chiyoko recaptures Kiyoko but is trapped and seriously injured. The two are rescued by the Colonel and taken to a still-intact lab. The Colonel places Kiyoko inside a Caretaker and begins the arduous journey to Miyako's temple. He takes along a targeting device for the SOL laser.

Tetsuo begins his agonizing withdrawal. His lieutenant organizes an assault on Miyako's temple. Many innocents die, but the attack is finally repelled by the psychic skills of the temple's priests. Tetsuo appears to Ryu and Yamada, telling them of the arrival of the American fleet. Yamada tries to shoot Tetsuo, who easily stops him and then vanishes. As the Colonel nears the Temple, the Empire again attacks. Cornered, the Colonel prepares to fire SOL. Kei, Masaru, Miyako, and her monks retreat to the Temple citadel, but the agonized Tetsuo appears, demanding drugs. As SOL's superlaser ignites, Tetsuo rises howling into the air, unleashing his power and tossing wrecked skyscrapers about like toys. But Tetsuo goes on, transcending time and space, reliving his birth, and eventually arriving at...Akira. Tetsuo falls to his knees before his master.

Kaneda, battered and bruised but still breathing, emerges from the wasteland and reunites with Kei and his old friend Kaisuke at Miyako's temple. Moments later, the wounded Colonel arrives with Kiyoko, and Miyako ushers them and Kei inside. Kiyoko and the Colonel are given aid, but the Colonel later tells Kei that he intends to complete his mission, to use SOL to destroy Tetsuo and Akira. Kei, concerned for Chiyoko, agrees to accompany him, and they set out in secret for the Colonel's facility.

Kaisuke leads Kaneda through the barter town grown around the temple to Kaneda's old adversary Joker, who has set up a salvage operation. Miyako summons Kaneda and implores him to find Kei. Kaneda and Kaisuke "borrow" Joker's rebuilt motorcycles and head off. Empire soldiers, having tracked Kei and the Colonel, storm the facility. Kei is attacked by an Empire psychic and is injured before the Colonel can shoot her attacker. Kaneda and Kaisuke, drawn by a psychic projection of Kei, arrive and head up the operation to deliver Kei and Chiyoko to Miyako's temple.

As the U.S. task force prepares for action, scientists aboard the command vessel frantically study the phenomena surrounding the emergence of "Juvenile A" – a.k.a. Akira. A psychically induced tsunami hammers the ship, and Tetsuo materializes in the scientists' midst. He chats with them briefly before further demonstrating his power, critically injuring one of the scientists, and then vanishes.

Yamada retrieves an airdrop of a bio-chem weapon delivery system intended to destroy Akira – and anyone else unlucky enough to get in the way. Ryu tries to stop Yamada but is beaten down. Tetsuo returns to Akira's stronghold, where his aide convinces him to rally the Empire's subjects, whose fervor wanes in the face of Miyako's more benign leadership. Gathered into the Olympic Stadium, the Empire citizenry witness a demonstration of power culminating with Tetsuo tearing an immense crater in the moon! The faithful go wild, but the effects of this wanton destruction cause massive tides that deluge the city. With Tetsuo becoming a potentially greater threat than Akira, Miyako decides to fight him by using Kei as a focal point for the combined powers of her allied psychics. To protect Kei, Kaneda plans to kill Tetsuo first, enlisting his old gang buddies. Joker has succeeded in repairing a military flying platform, and from his cache of salvaged weapons, he produces a military laser rifle for Kaneda to use on Tetsuo.

A special Akira assassination squad links up with Yamada, and the Americans breach SOL's security to take control of the weapon. A Project scientist impedes the system takeover, giving the Colonel time to destroy Tetsuo before SOL razes Neo-Tokyo. The Colonel finds Tetsuo – his body beginning to mutate horribly from the Power – but Tetsuo disappears before the Colonel can strike. Tetsuo attacks the U.S. fleet, wreaking incredible destruction, including the triggering of nuclear weapons. As Tetsuo rages on the deck of the command carrier, Kei appears and aids Miyako in striking Tetsuo with an errant missile. Tetsuo survives and counterattacks, but Kei disappears, and Tetsuo follows suit.

And so, as forces converge, the stage is set for the final confrontation and, perhaps, for mankind's final reckoning...

© 2002 MASH • ROOM Co. Ltd. Translation and English-language adaptation © 1991, 1992, 1994, 1995, 2002 MASH • ROOM Co. Ltd. and Kodansha Ltd., Tokyo. Graphics adaptation © 2000 Editions Glénat. All other material © 2002 Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved. Publication rights arranged through Kodansha Ltd., Tokyo. Originally published in Japan in 1989 and 1990 in *Young Magazine* by Kodansha Ltd., Tokyo. No portion of this publication may be reproduced, in any form or by any means, without the express written permission of the copyright holders. Names, characters, places, and incidents featured in this publication are either the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without satiric intent, is coincidental. Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

The artwork of this volume has been produced as a mirror-image of the original Japanese edition to conform to English-language standards.

Published by Dark Horse Comics, Inc., 10956 S.E. Main Street, Milwaukie, OR 97222 • www.darkhorse.com

To find a comics shop in your area, call the Comic Shop Locator Service toll-free at 1-888-266-4226

First edition: March 2002 • ISBN: 1-56971-528-9

Printed in Canada • 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

## IN A DEVASTATED 21ST CENTURY

Neo-Tokyo, the armed might of Earth is massed against the godlike powers of two psychic titans, the mute child Akira and the deranged youth Tetsuo. While Akira has unintentionally destroyed the city twice before, Tetsuo has ravaged the surface of the Moon for his sheer amusement, and his madness grows as his abilities expand. But he is gradually losing control of the limitless energies that rage within him, mutating Tetsuo into a horror beyond imagination, and as all forces converge for a final confrontation, the fate of the planet lies in the hands of mere mortals...and the mind of a child.

This final chapter of Katsuhiro Otomo's internationally honored graphic-novel masterpiece brings to a shattering, mind-warping conclusion the science-fiction epic that has influenced storytellers from every continent and in every medium. *Akira* is a one-of-a-kind work of breathtaking scope, unforgettable imagery, and singular vision.

"Woven throughout the story is a substantial amount of social criticism, political intrigue, and dark humor.... The reissuing of these volumes clearly illustrates why this epic sets the standard for other manga."
— Chris Cummins, *Philadelphia City Paper*

# AKIRA

## 6

KATSUHIRO OTOMO

ISBN 1-56971-528-9
52995>
9 781569 715284

$29.95 U.S.
www.darkhorse.com

# AKIRA

BY KATSUHIRO OTOMO

## SEXTO TOMO

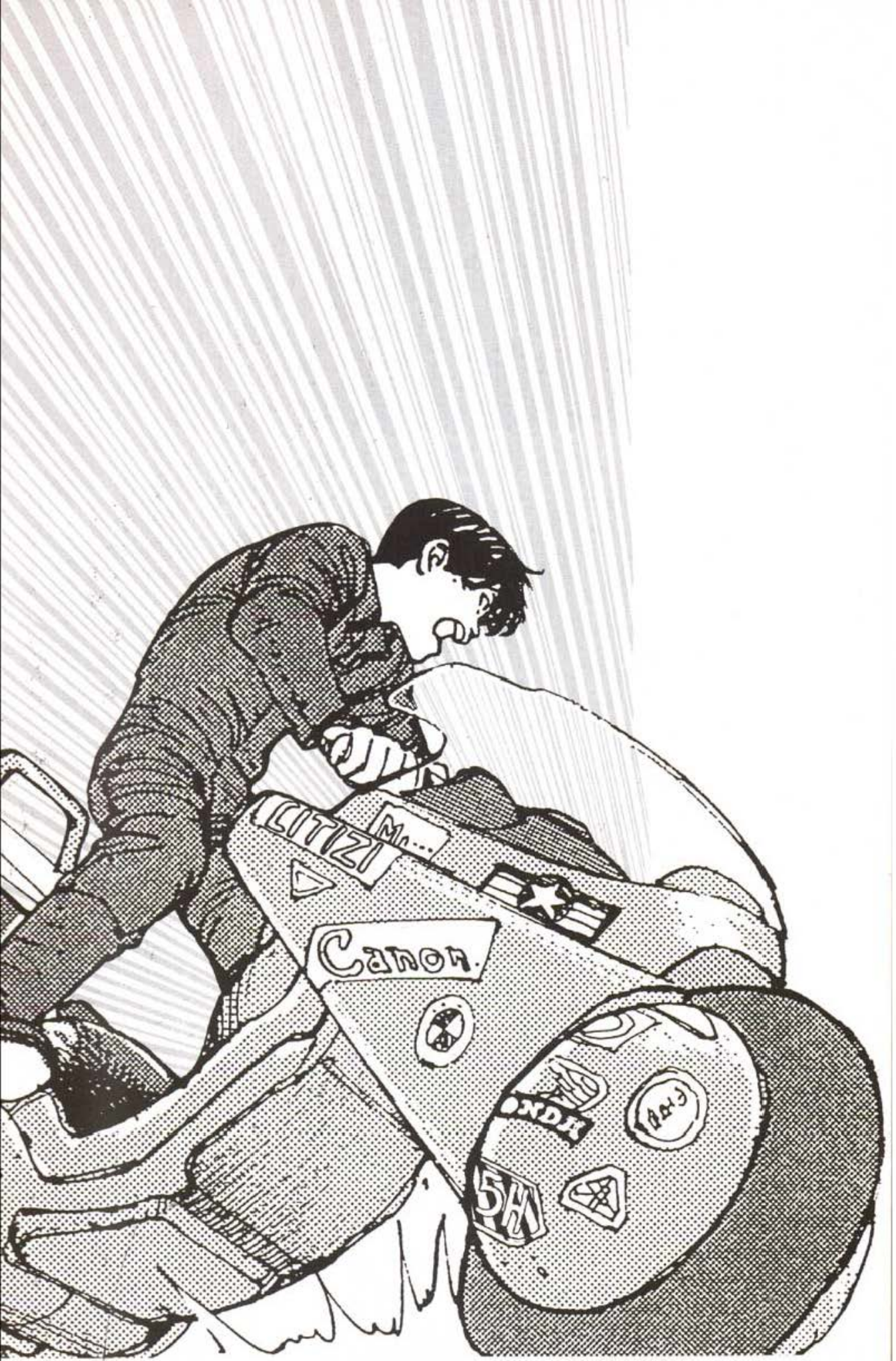
# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 19 SALVAD A LOS NIÑOS

P.V.P. 450 PTAS

Dragon
Glénat


LITIZI
Canon
NDA
5H

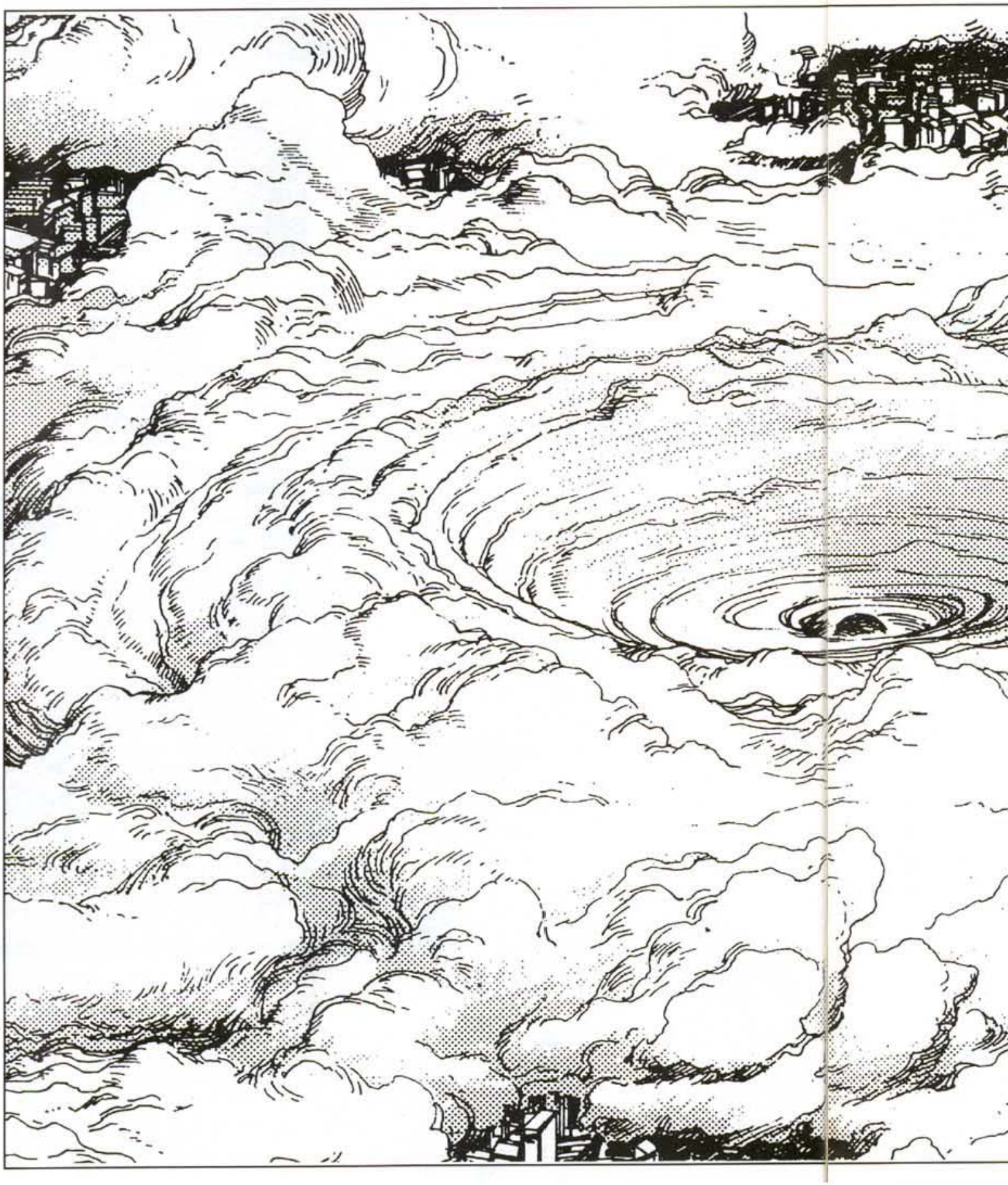
# AKIRA

## KATSUHIRO OTOMO

## 19 SALVAD A LOS NIÑOS

© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japón en 1984 por KODANSHA Ltd. Tokio
Ningún extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.
La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.
Todos los personajes que aparecen en está revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.
© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.
Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/. Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España
ISBN: 84-406-1938-3
Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.
C/. Londres, 2-4 - Tel. (93) 419 02 41
08029 Barcelona / España
Imprime: Lifusa/Esplugas LL. Dpto. Legal: B-8.634-91
Coordinación central: GLÉNAT / PARÍS
Impreso en España-Printed in Spain

Dragon/Glénat



**La Tercera Guerra Mundial ha devastado el planeta... Sin embargo, la vida ha vuelto por sus fueros. En Neo-Tokyo, se activan para construir las instalaciones destinadas a acoger los próximos Juegos Olímpicos. El inmenso complejo deportivo será erigido en el corazón de la vieja ciudad, allí donde, treinta y ocho años antes, explotó la primera bomba atómica...**

**KANEDA Y SU BANDA**
La noche, la velocidad, y de repente todo se precipita... Un niño con rostro de anciano surge de la nada. ¿Quién es?
¿De dónde viene? ¿Y por qué ha herido a Tetsuo?
¡El niño desaparece! Sólo se conoce su nombre: Número 26...
En un bar sospechoso Kaneda quiere ligarse a Kay... Olvidado Tetsuo, el ejército se lo lleva al hospital militar. Kay no está allí para divertirse. Con Ryu, su presunto hermano, forma parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

**TETSUO** sale del hospital... Pero el coronel, jefe de las fuerzas especiales, va a buscar al muchacho. Los tests han revelado una fuerza psíquica fuera de lo común en Tetsuo. En el interior de la sede Olímpica, el coronel realiza experimentos con un grupo de mutantes. Sus comportamientos son estudiados, analizados. Kiyoko, niña con rostro centenario en torno a la cual todos los mutantes gravitan, advierte al coronel: **«Akira se despertará pronto...»**

**NEZU**, jefe de los opositores, decide lanzar una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda descubren el lugar donde los militares y algunos científicos se entregan a extraños experimentos. Salvados, comunican a los resistentes el emplazamiento de la base del coronel. Nezu y Ryu toman conciencia de la importancia del proyecto Akira. Lady Miyako, dueña de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «¡Akira no debe ser despertado!... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

**¡KANEDA NO SE INMUTA!**
Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre de código: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa: Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex-amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite de Akira. Tetsuo se lleva a Akira fuera de la base del coronel. Loco de rabia, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-láser han desgarrado el suelo y hecho desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han seguido toda la escena... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

**LADY MIYAKO** se entera de la evasión de Akira... Ordena a Sakaki, una niña de extraño aspecto, que traiga al mutante a su templo... El coronel intenta igualmente agarrar al niño.
Kay, Kaneda y Akira han encontrado refugio en casa de Chiyoko, una heroína de la resistencia. Pero Sakaki se anticipa a todo el mundo... Secuestra a Akira... y lo esconde en un cubo de la basura. Ryu, por casualidad, descubre a Akira...

Kaneda

Kay

Kiyoko

Akira

Tetsuo

Kaori

el coronel

Ayudante de Tetsuo

De repente, se da cuenta del doble juego de Nezu. Cara a cara... Ryu hiere gravemente al político y salva a Akira. Por su parte, Sakaki provoca a Ryu... Gracias a sus poderes, recupera a Akira... Estrépito de metralletas... Sakaki resulta muerta por los soldados del coronel... Herido, Nezu ha logrado acercarse a Akira. Para vengarse, decide matar al niño. Dispara, falla el blanco y mata a Takashi...
La muerte del mutante provoca una reacción increíble en Akira. Fuerzas colosales se desencadenan; de repente.
Neo-Tokyo es víctima de un

cataclismo devastador... Ruinas... Edificios destruidos... Muertos... Supervivientes desamparados... Lady Miyako abre su templo, milagrosamente intacto, y reconforta a los heridos...

**NEO-TOKYO** está aislada del resto del mundo...
¡El Oeste de la ciudad ha sido bautizado Gran Imperio de Tokyo!
Un reino cuyo monarca se llama Akira y el primer ministro Tetsuo.
Unos espías procedentes del mundo exterior intentan averiguar lo que se trama en ese campo de ruinas...
Masaru y Kiyoko han sido salvados del cataclismo por Kaneda, Kay y Chiyoko.

¡Enfermos, Masaru y Kiyoko! Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al N.° 19... Lady Miyako posee el medicamento que salvará a los dos mutantes. A cambio, le pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando estén restablecidos...
Gran Imperio de Neo-Tokyo: Perseguidos por unos videntes, los espías que han venido del exterior para descubrir los secretos de aquel extraño país son exterminados por criaturas monstruosas. Sólo el teniente Yamada logra matar una de aquellas criaturas y huir. Los hombres de Tetsuo están a punto de volver a capturarlo cuando Ryu salva al líder de los espías. El compañero de Kay se ha aislado y ha naufragado en la depresión y el alcohol. Todos sus amigos resistentes han desaparecido, él ya no cree en nada... Tetsuo hace reinar el terror en su Imperio.

¡Tiene sed! Sed de placeres, de deseo, de mujeres y de droga... Hace venir a tres muchachas a sus apartamentos y las ordena que tomen droga...

Empieza la orgía... De repente, Tetsuo entra en un delirio mental donde, bruscamente, los recuerdos de su amistad con Kaneda acosan su espíritu. ¿Dolor, o arrepentimiento?...

# —Bienvenido Número 41...

PRÓXIMO EPISODIO: **REVELACIONES**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

**Carrera contra el miedo...**
**Ritmo de la ciudad...**
**Masaru y Kiyoko arriesgan su piel...**

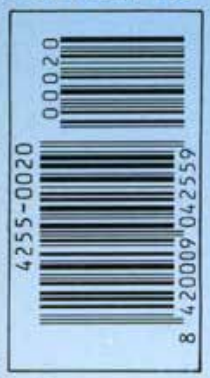
4255

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

**20 REVELACIONES**

P.V.P. 450 PTAS




Dragon
Glénat

**—He visto a Akira... Neo-Tokyo... Tetsuo y su banda... El porvenir... El universo...**

PRÓXIMO EPISODIO: **LA RABIA Y EL TORMENTO**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

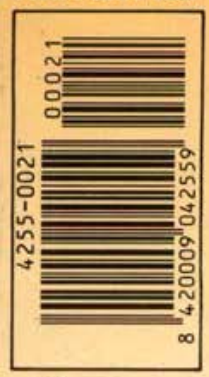
**Te toca descubrir**
**Las respuestas a tus preguntas...**
**Tal es tu destino...**

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 21 LA RABIA Y EL TORMENTO

P.V.P. 450 PTAS



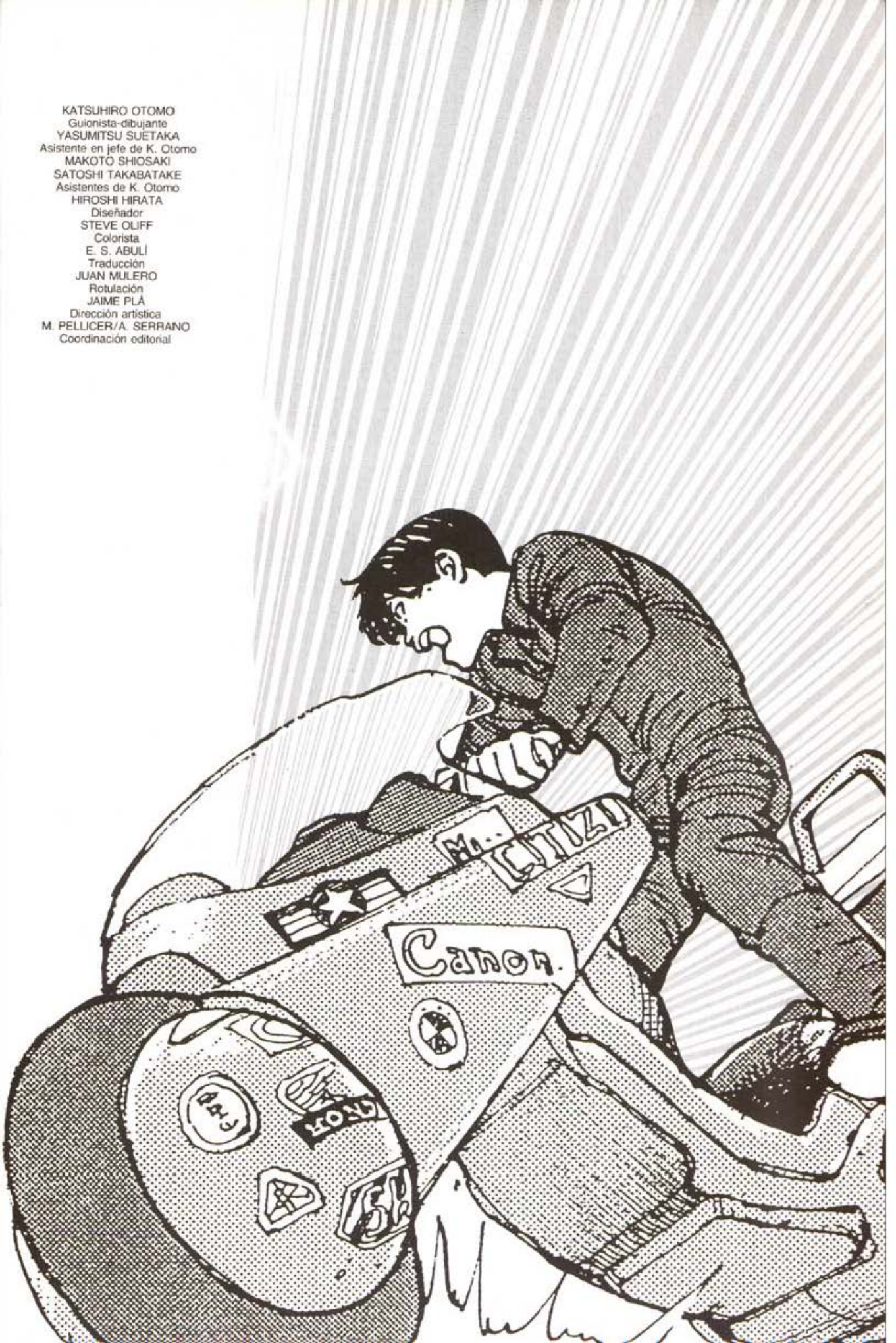

Dragon
Glénat

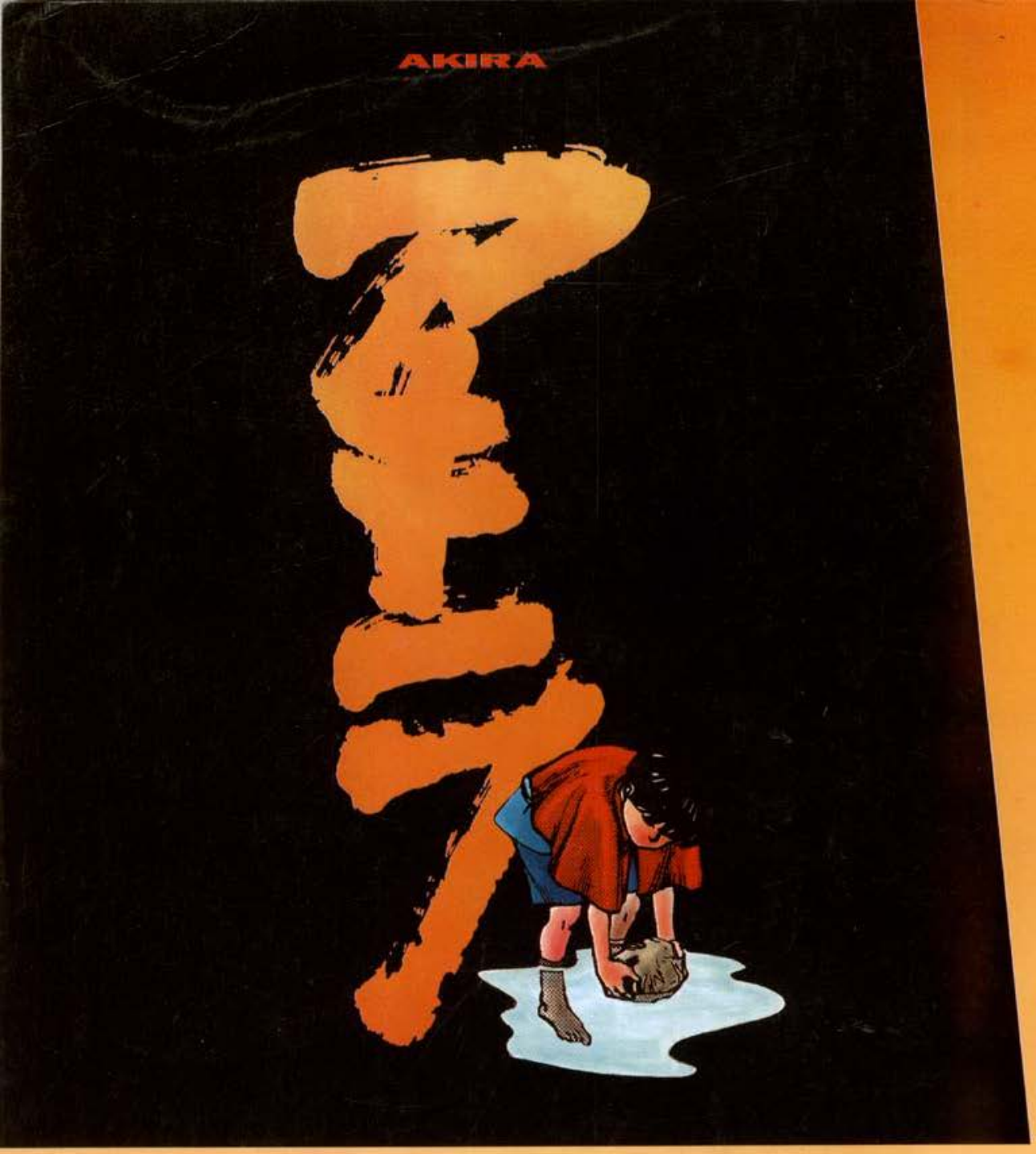
**—¡Concéntrese! Tiene que mantener el flujo de energía.**

PRÓXIMO EPISODIO: **ASEDIO SANGRIENTO**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

KATSUHIRO OTOMO
Guionista-dibujante
YASUMITSU SUETAKA
Asistente en jefe de K. Otomo
MAKOTO SHIOSAKI
SATOSHI TAKABATAKE
Asistentes de K. Otomo
HIROSHI HIRATA
Diseñador
STEVE OLIFF
Colorista
E. S. ABULÍ
Traducción
JUAN MULERO
Rotulación
JAIME PLÀ
Dirección artística
M. PELLICER/A. SERRANO
Coordinación editorial






**¡Hasta solo, Akira es peligroso!**

4255

# AKIRA

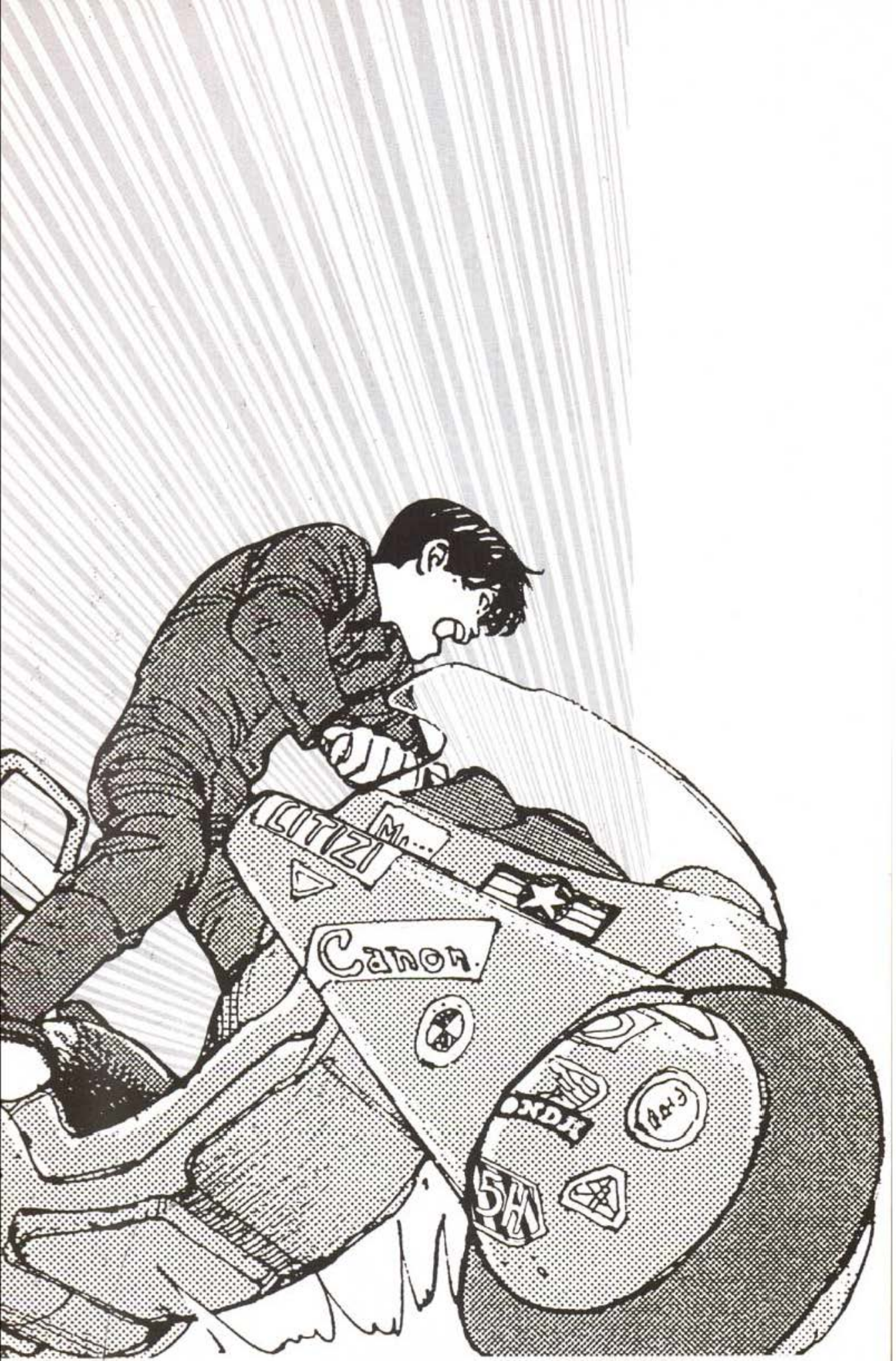
KATSUHIRO OTOMO

## 22 ASEDIO SANGRIENTO

P.V.P. 450 PTAS

4255-0022
00022
8 420009 042559

Dragon
Glénat


LITIZI
Canon
NDA
5H

# AKIRA

## KATSUHIRO OTOMO

## 22 ASEDIO SANGRIENTO

© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japón en 1984 por KODANSHA Ltd., Tokio
Ningún extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.
La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.
Todos los personajes que aparecen en esta revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.
© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.
Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/. Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España.
ISBN: 84-406-2159-0
Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.
C/. Londres, 2-4 - Tel.: (93) 419 02 41
08029 Barcelona / España
Imprime: Lifusa/Esplugas LL. Dpto. Legal: B-8.634-91
Coordinación central: GLENAT / PARÍS
Impreso en España-Printed in Spain

Dragon/Glénat

**La Tercera Guerra Mundial ha devastado el planeta... Sin embargo, la vida ha vuelto por sus fueros. En Neo-Tokyo, se activan para construir las instalaciones destinadas a acoger los próximos Juegos Olímpicos. El inmenso complejo deportivo será erigido en el corazón de la vieja ciudad, allí donde, treinta y ocho años antes, explotó la primera bomba atómica...**

**KANEDA Y SU BANDA**
La noche, la velocidad, y de repente todo se precipita... Un niño con rostro de anciano surge de la nada. ¿Quién es?
¿De dónde viene? ¿Y por qué ha herido a Tetsuo?
¡El niño desaparece! Sólo se conoce su nombre: Número 26...
En un bar sospechoso Kaneda quiere ligarse a Kay... Olvidado Tetsuo, el ejército se lo lleva al hospital militar. Kay no está allí para divertirse. Con Ryu, su presunto hermano, forma parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

**TETSUO** sale del hospital... Pero el coronel, jefe de las fuerzas especiales, va a buscar al muchacho. Los tests han revelado una fuerza psíquica fuera de lo común en Tetsuo. En el interior de la sede Olímpica, el coronel realiza experimentos con un grupo de mutantes. Sus comportamientos son estudiados, analizados. Kiyoko, niña con rostro centenario en torno a la cual todos los mutantes gravitan, advierte al coronel: **«Akira se despertará pronto...»**

**NEZU**, jefe de los opositores, decide lanzar una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda descubren el lugar donde los militares y algunos científicos se entregan a extraños experimentos. Salvados, comunican a los resistentes el emplazamiento de la base del coronel. Nezu y Ryu toman conciencia de la importancia del proyecto Akira. Lady Miyako, dueña de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «¡Akira no debe ser despertado!... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

**¡KANEDA NO SE INMUTA!**
Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre de código: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa: Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex-amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite de Akira. Tetsuo se lleva a Akira fuera de la base del coronel. Loco de rabia, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-láser han desgarrado el suelo y hecho desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han seguido toda la escena... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

**LADY MIYAKO** se entera de la evasión de Akira... Ordena a Sakaki, una niña de extraño aspecto, que traiga al mutante a su templo... El coronel intenta igualmente agarrar al niño.
Kay, Kaneda y Akira han encontrado refugio en casa de Chiyoko, una heroína de la resistencia. Pero Sakaki se anticipa a todo el mundo... Secuestra a Akira... y lo esconde en un cubo de la basura. Ryu, por casualidad, descubre a Akira...

Kaneda

Kay

Kiyoko

Akira

Tetsuo

Kaori

el coronel

Ayudante de Tetsuo

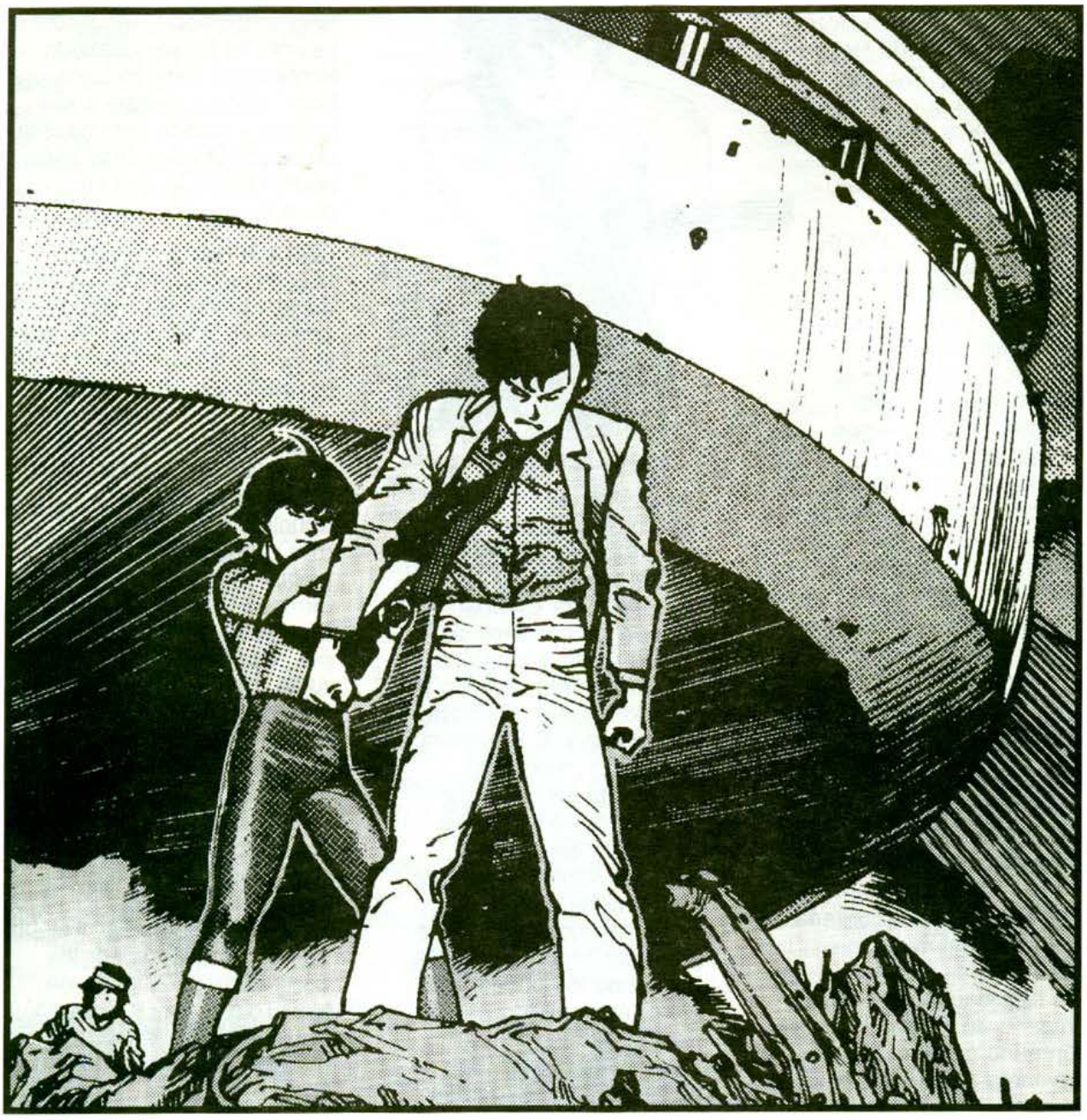
De repente, se da cuenta del doble juego de Nezu. Cara a cara... Ryu hiere gravemente al político y salva a Akira. Por su parte, Sakaki provoca a Ryu... Gracias a sus poderes, recupera a Akira... Estrépito de metralletas... Sakaki resulta muerta por los soldados del coronel... Herido, Nezu ha logrado acercarse a Akira. Para vengarse, decide matar al niño. Dispara, falla el blanco y mata a Takashi...
La muerte del mutante provoca una reacción increíble en Akira. Fuerzas colosales se desencadenan; de repente.
Neo-Tokyo es víctima de un cataclismo devastador... Ruinas... Edificios destruidos... Muertos... Supervivientes desamparados... Lady Miyako abre su templo, milagrosamente intacto, y reconforta a los heridos...

**NEO-TOKYO** está aislada del resto del mundo... ¡El Oeste de la ciudad ha sido bautizado Gran Imperio de Tokyo!
Un reino cuyo monarca se llama Akira y el primer ministro Tetsuo.
Unos espías procedentes del mundo exterior intentan averiguar lo que se trama en ese campo de ruinas... Masaru y Kiyoko han sido salvados del cataclismo por Kaneda, Kay y Chiyoko.

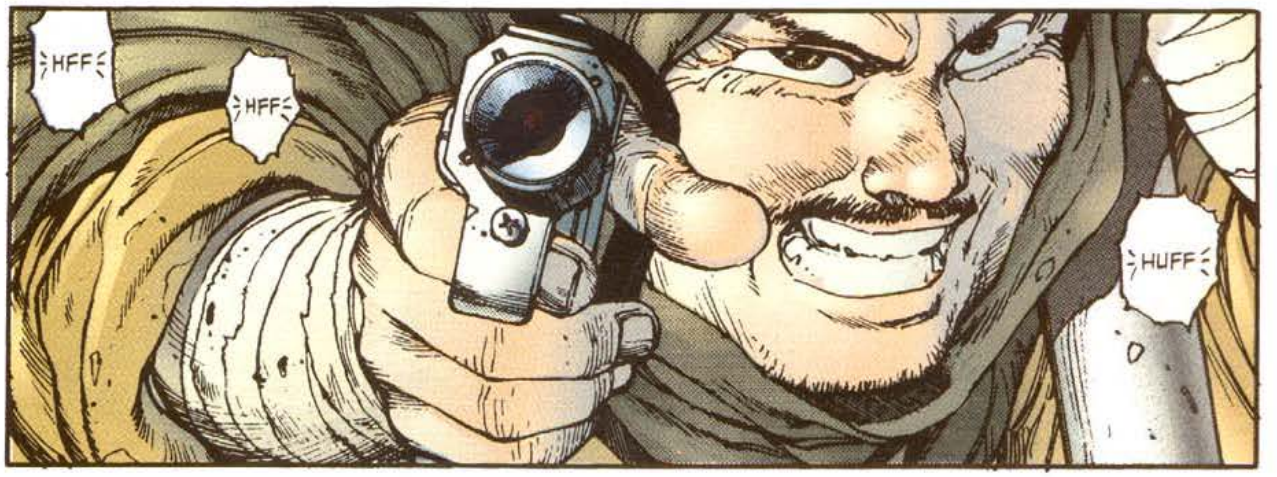
**¡ENFERMOS, MASARU Y KIYOKO!**
Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al número 19... Lady Miyako posee el medicamento que salvará a los dos mutantes.
A cambio, pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando estén restablecidos...

Los espías venidos del mundo exterior son perseguidos y eliminados. Sólo el teniente Yamada logra escapar. Cuando los hombres de Tetsuo están a punto de capturarlo, Ryu aparece para ponerlo a salvo. El resistente intenta ganar la confianza de Yamada... ¡Imposible!
El teniente rehúsa decir quién le envía y prohíbe a Ryu que se una a él.
La única información dada por el militar es que Rusia ha conquistado una parte del Japón y los USA (temiendo los poderes de Akira) rehúsan tomar partido...
En el Gran Imperio de Neo-Tokyo, Tetsuo hace reinar el terror...
En su apartamento, hace venir a tres muchachas, les ordena que tomen una droga que va a modificar su conciencia. Empieza la orgía... De repente, Tetsuo entra en un delirio mental donde los recuerdos de su amistad con Kaneda asaltan su espíritu... Al despertar, Tetsuo descubre a dos de sus compañeras de cama, muertas... Sólo la frágil Kaori ha sobrevivido.
Tetsuo está convencido de que su «afinidad» con Akira es responsable de su deriva mental. Corre el riesgo insensato de «sondear» el espíritu del niño-emperador. Resultado: ya sólo es un ser acabado, tembloroso y aterrorizado... Poco a poco, recupera sus fuerzas y decide encontrarse con Lady Miyako. Sólo ella podrá decirle lo que ha pasado.

**CARA A CARA**... Lady Miyako cuenta a Tetsuo el origen de Akira. La época tenebrosa y lejana en la que un grupo de sabios transformaban niños en mutantes que llevaban un número. Le revela que la serie de los números 20 estaba reservada a aquellos que poseían los más grandes poderes psíquicos. Le revela también que la Tercera Guerra Mundial empezó por una explosión mental de Akira. Una explosión prodigiosa que destruyó Tokyo y eliminó al científico que había creado la raza de los Números 20...
Tetsuo es ahora el único en poder controlar los poderes de Akira. Pero tiene que abandonar la droga...
Asqueado y perplejo, Tetsuo se va... Acosados por los partidarios del Imperio de Neo-Tokyo, Kay y Chiyoko tratan de llevar a los dos mutantes al templo de Lady Miyako.
Peligros en el camino... ¡Los partidarios de Tetsuo están allí! Chiyoko, gravemente herida, logra salvar a Kiyoko. Por su parte, Kay y Masaru se ven acosados por una pandilla callejera. La joven resistente se desembaraza fácilmente de sus adversarios y toma contacto con los servidores de Lady Miyako.
Una cloaca infestada de ratas... Chiyoko y Kiyoko se ocultan en aquel siniestro lugar. Sólo deben su salvación a la milagrosa intervención del coronel. Chiyoko, enferma, indica a su antiguo enemigo dónde encontrar a Masaru...



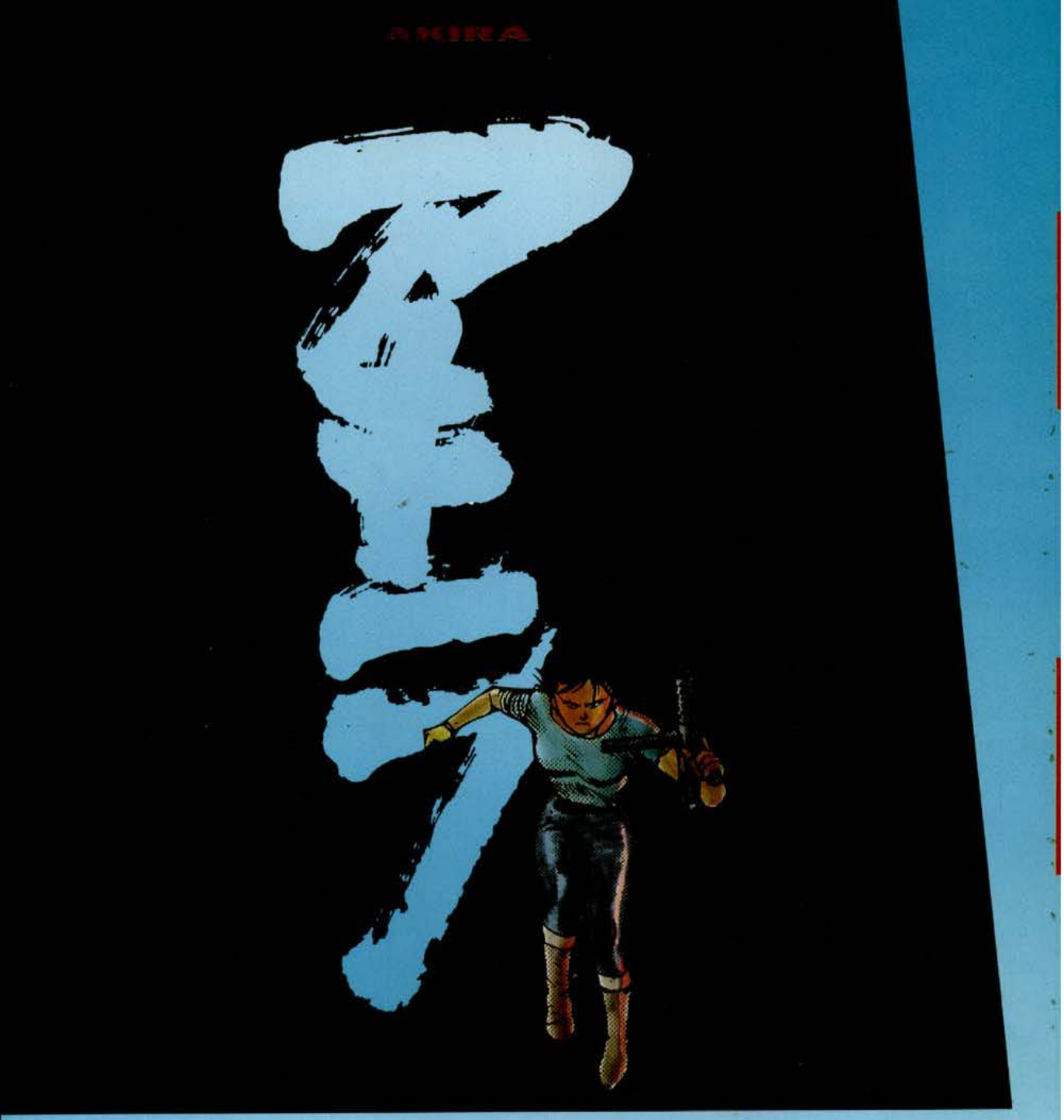
El coronel ha puesto a salvo a Chiyoko y Kiyoko. El militar ha ordenado al último de «sus sabios» que vuelvan a tomar el control del satélite S.O.L. Chiyoko, herida, le pide al coronel que conduzca a la niña mutante con Lady Miyako, donde se encontrará con Masaru. El coronel, para atravesar las calles devastadas, toma un robot y se dirige hacia el templo con Kiyoko... En el mismo instante, con la ayuda de los monjes de Lady Miyako, Kay logra hacer penetrar a Masaru en el templo. Lady Miyako hace una misteriosa alusión a Kaneda e informa a Kay que ella es una médium poderosa...
Ryu y el teniente Yamada observan desde su escondite lo que ocurre en ese Imperio de locura y de miedo. Logran acercarse a Tetsuo y quedan estupefactos por sus reacciones...
Ha entrado en una profunda depresión y sus poderes se manifiestan por intermitencias. Ryu queda bajo un shock emotivo cuando se le revela que la verdadera misión del teniente Yamada es la de eliminar a Akira. El brazo derecho de Tetsuo, asqueado por las reacciones de su jefe, ha tomado el mando de los hombres del Imperio. La tropa penetra en el templo de Lady Miyako y mata niños, refugiados desarmados, monjes... Han decidido capturar cueste lo que cueste a Kiyoko y a Masaru y matar a Lady Miyako...




**—¡Lárgate! ¡Tú quieres morir como un héroe!**

PRÓXIMO EPISODIO: **LA LLUVIA DE AKIRA**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL



**¡Ellos no saben luchar!**
**¡Si logro alcanzar a sus jefes, están acabados!...**

4255

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 23 LA LLUVIA DE AKIRA

P.V.P. 450 PTAS

Dragon
Glénat

# —Desde hacía mucho tiempo esperaban aquel momento...

PRÓXIMO EPISODIO: **VIENTO DEL OESTE**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

**Vergüenza sobre ti, Tetsuo...**
**Debes aceptar tus pruebas**
**y afrontar tu destino...**

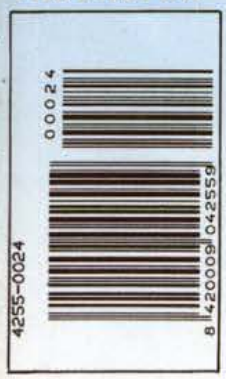
4255

# 24 VIENTO DEL OESTE

# AKIRA

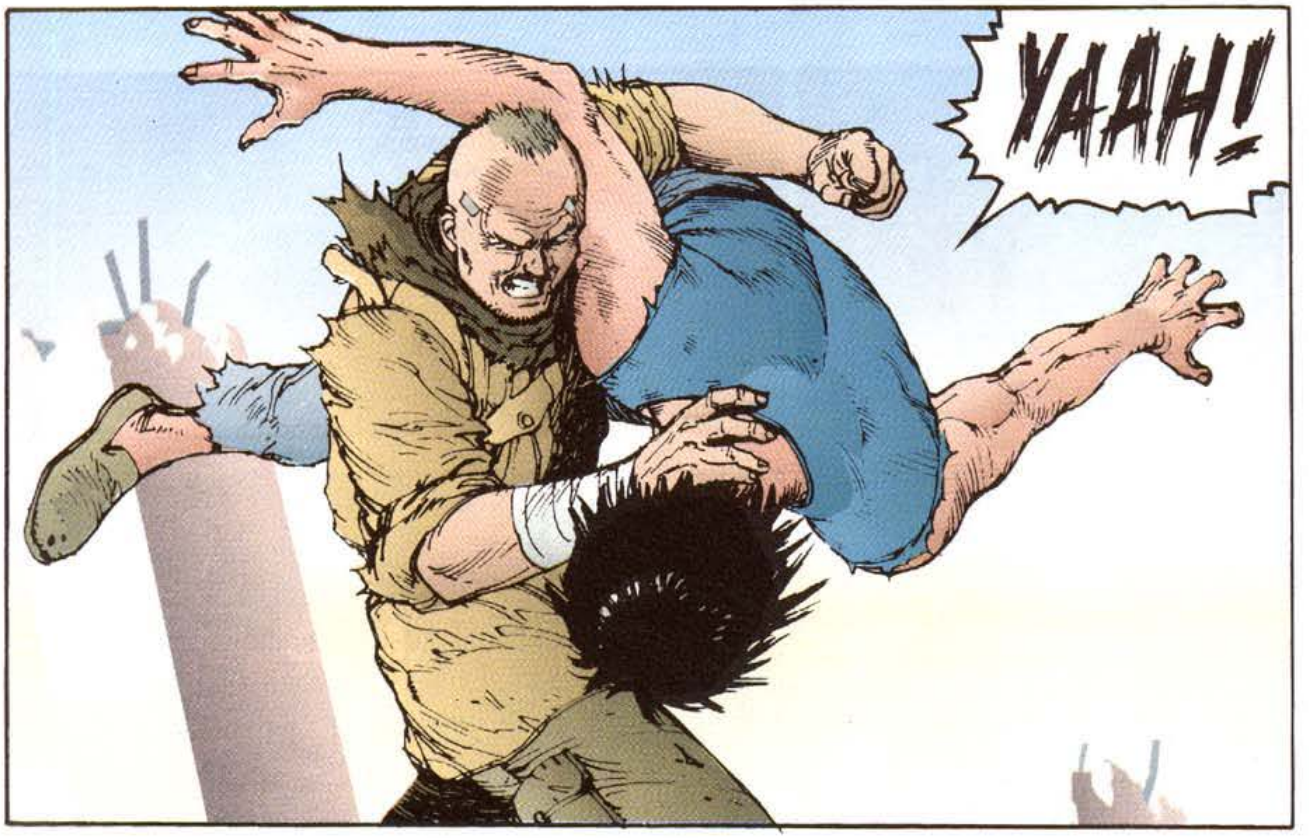
KATSUHIRO OTOMO

P.V.P. 450 PTAS




Dragon

Glénat

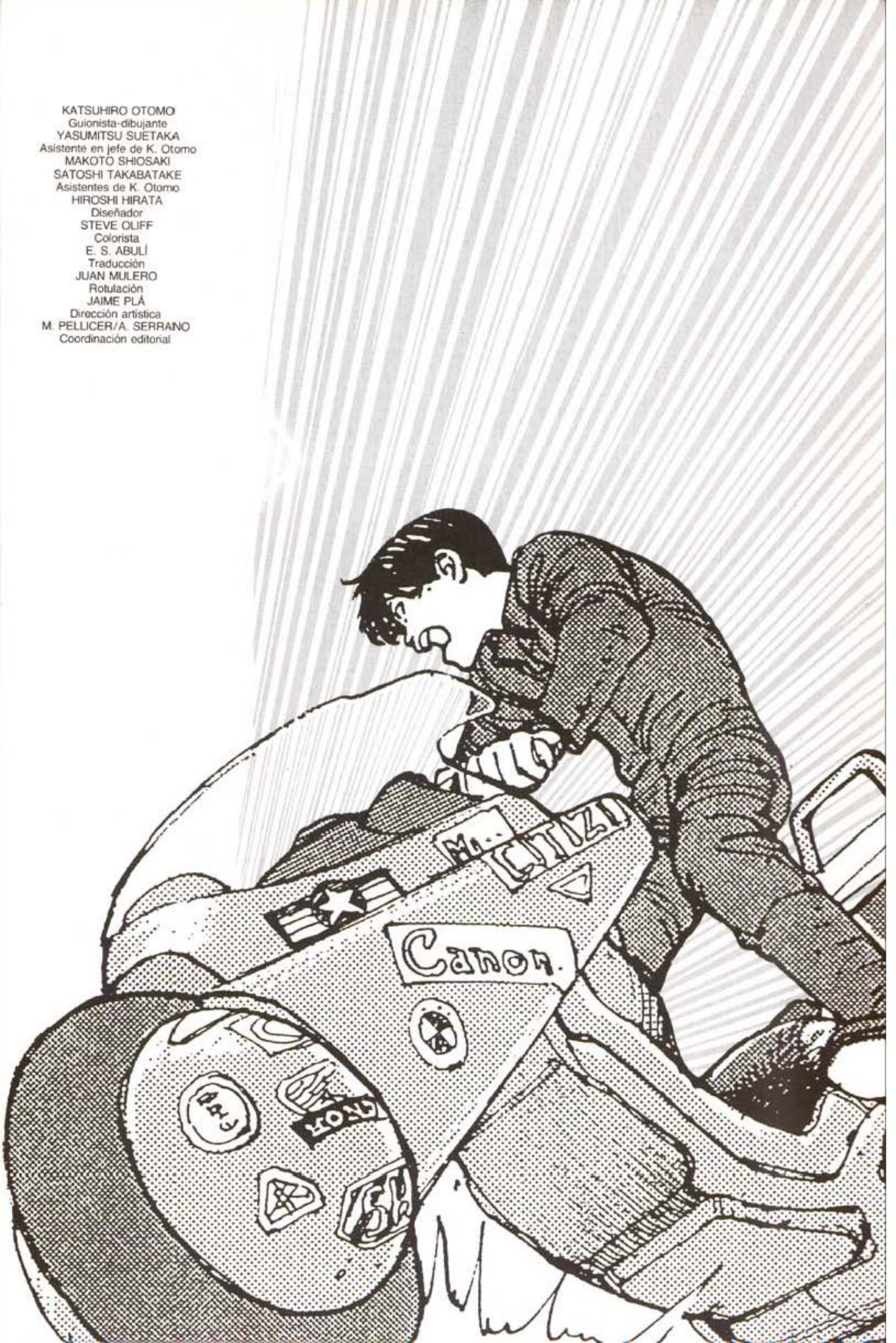



**—¡Hay que darse prisa, Coronel! ¡No hay tiempo que perder!... ¡Akira no espera!...**

PRÓXIMO EPISODIO: **VISIÓN UNDERGROUND**

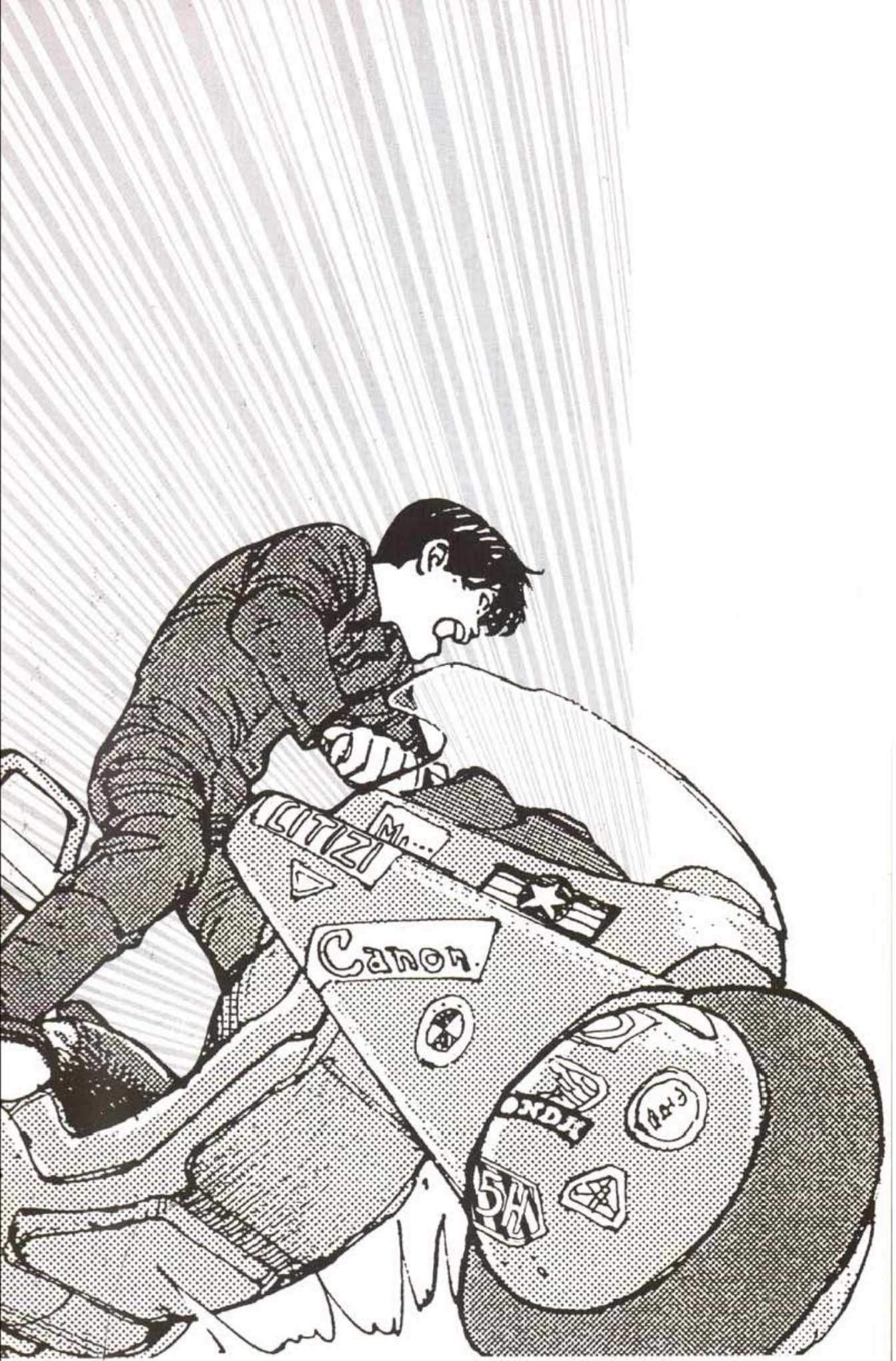
**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

KATSUHIRO OTOMO
Guionista-dibujante
YASUMITSU SUETAKA
Asistente en jefe de K. Otomo
MAKOTO SHIOSAKI
SATOSHI TAKABATAKE
Asistentes de K. Otomo
HIROSHI HIRATA
Diseñador
STEVE OLIFF
Colorista
E. S. ABULÍ
Traducción
JUAN MULERO
Rotulación
JAIME PLÀ
Dirección artística
M. PELLICER/A. SERRANO
Coordinación editorial



**Todos están ahí...**
**Listos para el gran combate,**
**dispuestos a entregar la vida**
**para defender sus ideales...**

25 VISIÓN UNDERGROUND
AKIRA
KATSUHIRO OTOMO
P.V.P. 450 PTAS
4255-0025
00025
8 420009 042559
Dragon
Glénat


LITIZI
Canon
NDA
5H

# Todo empieza en 2030...

**La Tercera Guerra Mundial ha devastado el planeta... Sin embargo, la vida ha vuelto por sus fueros. En Neo-Tokyo se afanan por construir las instalaciones destinadas a acoger los próximos Juegos Olímpicos. El inmenso complejo deportivo será erigido en el corazón de la vieja ciudad, allí donde treinta y ocho años antes explotó la primera bomba atómica...**

**KANEDA Y SU BANDA**
La noche, la velocidad, y, de pronto todo se tambalea... Un niño con rostro de anciano surge de la nada. ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Y por qué ha herido a Tetsuo? ¡El niño desaparece! Sólo se sabe su nombre: Número 26... En un bar de mala muerte, Kaneda intenta ligarse a Kay... A Tetsuo, herido, el ejército se lo lleva a un hospital militar. ... Kay no está en aquel bar para divertirse. Con Ryu, su presunto hermano, forma parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que está pasando en la vieja ciudad...

**TETSUO** sale del hospital. Pero el coronel, jefe de las fuerzas especiales, va en su busca. Los «tests» han revelado una fuerza psíquica fuera de lo común en Tetsuo. En el interior de la sede olímpica, el coronel realiza experimentos con un grupo de mutantes. Sus comportamientos son estudiados y analizados. Kiyoko, niña de rostro centenario a cuyo alrededor gravitan todos los mutantes, advierte al coronel: **Akira se despertará pronto...**

**NEZU,** jefe de la oposición, decide lanzar una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Acosados por el ejército, Kay y Kaneda descubren el lugar donde los militares y algunos científicos se entregan a extraños experimentos. Una vez a salvo, comunican a los resistentes el emplazamiento de la base del coronel. Nezu y Ryu toman conciencia de la importancia del **Proyecto Akira**. Lady Miyako, dueña de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «¡Akira no debe ser despertado!... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

**¡KANEDA PASA DE TODO!**
Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre codificado: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa! ¡Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite de Akira. Tetsuo saca a Akira de la base del coronel. Fuera de sí, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-lásers han destrozado el suelo, haciendo desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han sido testigos de lo ocurrido... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

**LADY MIYAKO** se entera de la evasión de Akira... Ordena a Sakaki, niña de extraño aspecto, que traiga al mutante a su templo... Por su parte, el coronel también intenta apoderarse del niño. Kay, Kaneda y Akira han encontrado refugio en casa de Chiyoko, heroína de la resistencia. Pero Sakaki se adelanta a todos... Secuestra a Akira y lo esconde en un cubo de basura. Ryu, por casualidad, descubre a Akira... De pronto cae en la cuenta del doble juego de Nezu. Se encuentran cara a cara... Ryu hiere de gravedad al político y salva a Akira. Por su parte, Sakaki provoca a Ryu... Gracias a sus poderes, recupera a Akira...

Kaneda

Kay

Kai

Akira

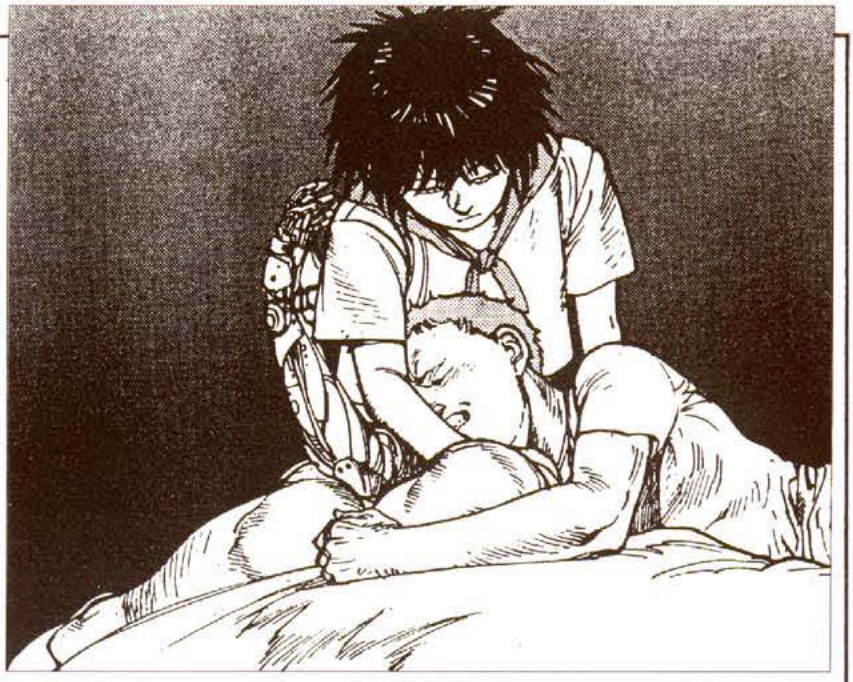
Tetsuo

Tne. Yamada

El coronel

Ryu

Estrépito de metralletas... Sakaki resulta muerta por los soldados del coronel... Herido, Nezu ha conseguido acercarse a Akira. Para vengarse, decide matar al niño. Dispara, pero falla y mata a Takashi... La muerte del mutante provoca una reacción increíble en Akira. Se desencadenan fuerzas colosales. De pronto, Neo-Tokyo es víctima de un cataclismo devastador... Ruinas... Edificios desmoronados... Muertos... Supervivientes desamparados... Lady Miyako abre el templo, milagrosamente intacto y reconforta a los heridos.



**NEO-TOKYO** se encuentra aislada del resto del mundo... ¡El oeste de la ciudad ha sido bautizado **Gran Imperio de Tokyo!** Un reino cuyo monarca se llama Akira y el primer ministro Tetsuo. Unos espías procedentes del mundo exterior intentan averiguar lo que se trama en ese campo de ruinas... Masaru y Kiyoko han sido salvados del cataclismo por Kaneda, Kay y Chiyoko.

**¡ENFERMOS, MASARU Y KIYOKO!**

Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al número 19... Lady Miyako posee el medicamento que puede salvar a los dos mutantes. A cambio, pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando se hayan restablecido... Los espías venidos del mundo exterior son perseguidos y eliminados. Sólo el teniente Yamada logra escapar. Cuando los hombres de Tetsuo están a punto de capturarlo, aparece Ryu para ponerlo a salvo. El resistente intenta ganarse la confianza de Yamada... ¡Imposible! El teniente se niega a decir quién le envía y prohíbe a Ryu que se una a él. La única información facilitada por el militar es la de que Rusia ha conquistado una parte del Japón y los U.S.A. (temiendo el poder de Akira) rehúsan tomar partido... En el Gran Imperio de Tokyo reina el terror... Tetsuo hace venir a su apartamento a tres jovencitas y les ordena ingerir una droga que va a modificar su conciencia. Empieza la orgía... De pronto, Tetsuo entra en un delirio mental donde su espíritu se ve acosado por recuerdos de su amistad con Kaneda... Al despertar, Tetsuo descubre a dos de las chicas muertas... Sólo ha sobrevivido la frágil Kaori... Tetsuo está convencido de que su «afinidad» con Akira es la responsable de su deriva mental. Corre el riesgo insensato de «sondear» el espíritu del niño-emperador. Resultado: se convierte en un ser acabado, tembloroso y aterrado. Poco a poco recupera sus fuerzas y decide ir al encuentro de Lady Miyako. Sólo ella podrá decirle lo que ha pasado.

**CARA A CARA...**

Lady Miyako explica a Tetsuo el origen de Akira. La época sombría y alejada en que un grupo de sabios transformaban a unos niños en mutantes consignados con números. También le dice que la serie de los números 20 se reservaba a los que poseían los mayores poderes psíquicos. Asimismo le revela que la Tercera Guerra Mundial comenzó por una explosión mental de Akira. Una explosión impresionante que destruyó Tokyo y acabó con el científico que había creado la raza de los **Números 20...** Ahora, Tetsuo es el único capaz de controlar los poderes de Akira. Pero, para ello tiene que renunciar a la droga... Tetsuo se va, asqueado y perplejo... Hostigados por los partisanos del Imperio de Tokyo, Kay y Chiyoko se esfuerzan por llevar a los dos mutantes al templo de Lady Miyako. Menudean los peligros... ¡Los partisanos de Tetsuo están ahí! Chiyoko resulta herida de gravedad, y sólo consigue salvarse gracias a la intervención del coronel.

**CHIYOKO** solicita del coronel que lleve al niño-mutante junto a Lady Miyako, donde encontrará a Masaru. El coronel, valiéndose de un robot, se dirige hacia el templo con Kiyoko... Mientras, con la ayuda de los monjes de Lady Miyako, Kay consigue llevar a

Masaru al interior del templo. Lady Miyako hace una alusión misteriosa a Kaneda e informa a Kay que ella es una poderosa médium... Desde su escondite, Ryu y el teniente Yamada observan lo que sucede en aquel Imperio de locura y de miedo. Consiguen acercarse a Tetsuo y se quedan estupefactos ante sus reacciones... Tetsuo se ha sumido en una profunda depresión y sus poderes se manifiestan intermitentemente. Ryu se queda patidifuso cuando Tetsuo le revela que la verdadera misión del teniente Yamada tiene por objetivo eliminar a Akira. El brazo derecho de Tetsuo, asqueado por las reacciones de su jefe, ha tomado el mando de los hombres del Imperio, a la cabeza de los cuales se dirige al templo de Lady Miyako. Los soldados, decididos a capturar a Masaru y a Kiyoko, masacran monjes, refugiados desarmados, niños... La victoria está al alcance de la mano... ¡La situación es desesperada, cuando de pronto Kay captura al jefe de los atacantes! Lady Miyako, en nombre de sus principios religiosos, se niega a autorizar la ejecución de sus enemigos. Los hombres de Tetsuo se van... Están decididos a vengarse como sea, y a las pocas horas vuelven a la carga. Kay, ayudada por Kai —superviviente de la antigua banda de Kaneda— ruega a Lady Miyako para que se vaya antes de que sea demasiado tarde. La líder religiosa se niega...

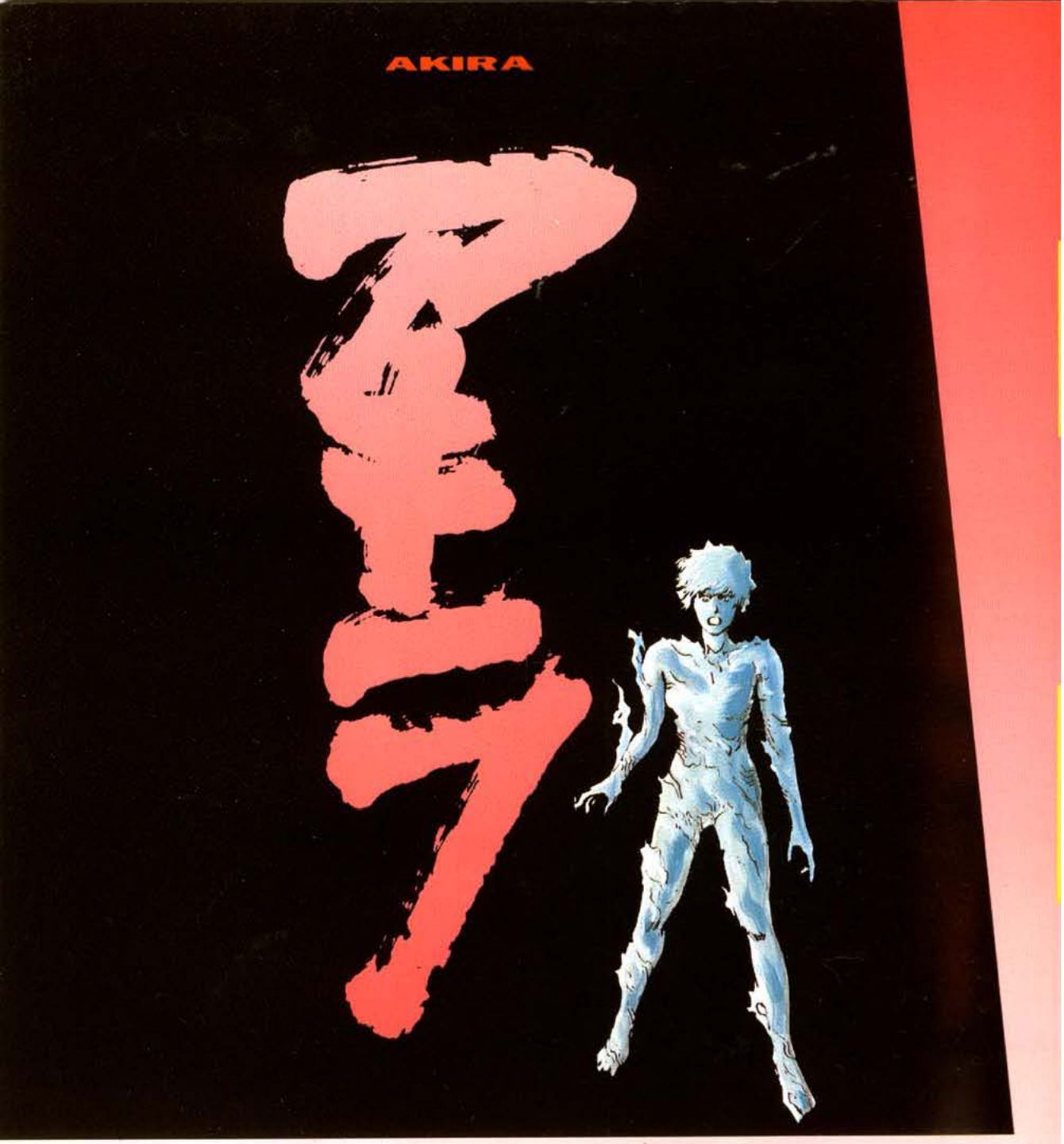
**LADY MIYAKO**, que ha buscado refugio en lo alto de su templo, se encuentra con Tetsuo. ¡Estupor! Tetsuo ha dejado la droga. Sudando, delirando, es víctima de un traumatismo fulgurante. Poseído, incapaz de seguir controlando sus poderes psíquicos, salta al espacio... ¡y desecandena un cataclismo de increíble magnitud! Neo-Tokyo se ve arrasada una vez más. Alucinado, Tetsuo no es consciente de nada. Remonta el río de sus recuerdos y, calmado ya, vuelve a la sede del Gran Imperio. Sólo Kaori sigue allí para inclinarse ante su joven dueño...

**Cara a cara, el brazo derecho de Tetsuo confiesa su fracaso. Suplica a su amo que utilice sus poderes para vencer a Lady Miyako. Tetsuo se niega...**
**Una comisión de científicos internacionales se reúnen a bordo de un barco norteamericano. Hablan de Akira. Según sus datos, el poder de Akira es equivalente a un *Big-Bang* —la fuerza que creó el Universo— y el reciente cataclismo no tenía ni la fuerza ni la envergadura de los precedentes.**
**Kai conduce a su amigo Kaneda al barrio de los ladrones. El jefe de éstos se llama Joker. Antes de que Neo-Tokyo quedara devastado, era el peor enemigo de Kaneda y su banda. Pero ahora se van a juntar para combatir a Tetsuo. También el coronel quiere encontrar al dueño del Imperio. No quiere otro Akira...**
**Kay no se aparta del militar... Quiere que el coronel le diga dónde está Chiyoko. Al final, el coronel cede... Abandonan el templo en busca del niño-mutante. Al enterarse, Lady Miyako se enfurece. Hace venir a Kaneda para pedirle que le traiga a la que considera como su hija «adorada»...**

**—¿Crees que estamos perdidos, Tetsuo?**
**¿Crees que ya no podemos hacer nada contra ti?**
**¡Pues ahora vas a ver!**

PRÓXIMO EPISODIO: **BRIGADA DE ASESINOS**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL



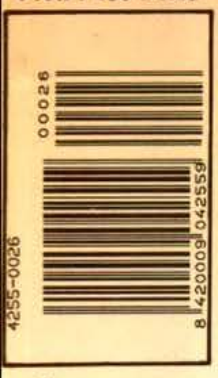

**Ser de carne y fuego,**
**de fuerza y de miedo...**
**Kay atraviesa Neo-Tokyo**
**como un fantasma en llamas...**

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 26 BRIGADA DE ASESINOS

P.V.P. 450 PTAS

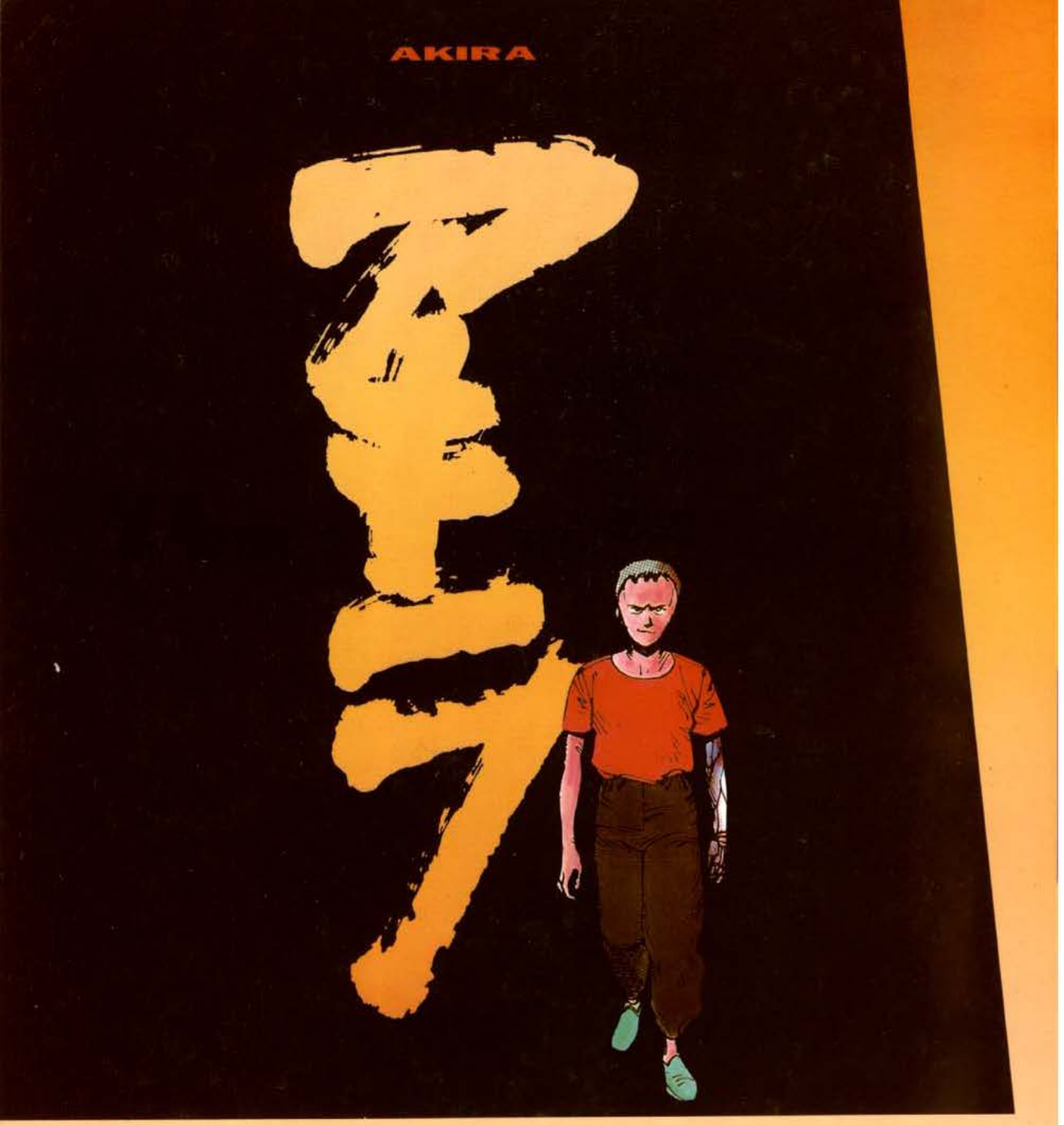



Dragon
Glénat

**—Puedo caminar por la Luna... Puedo cambiar el curso de las estrellas... Puedo sembrar el terror y el caos...**

PRÓXIMO EPISODIO: **LA MAGNA ASAMBLEA**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

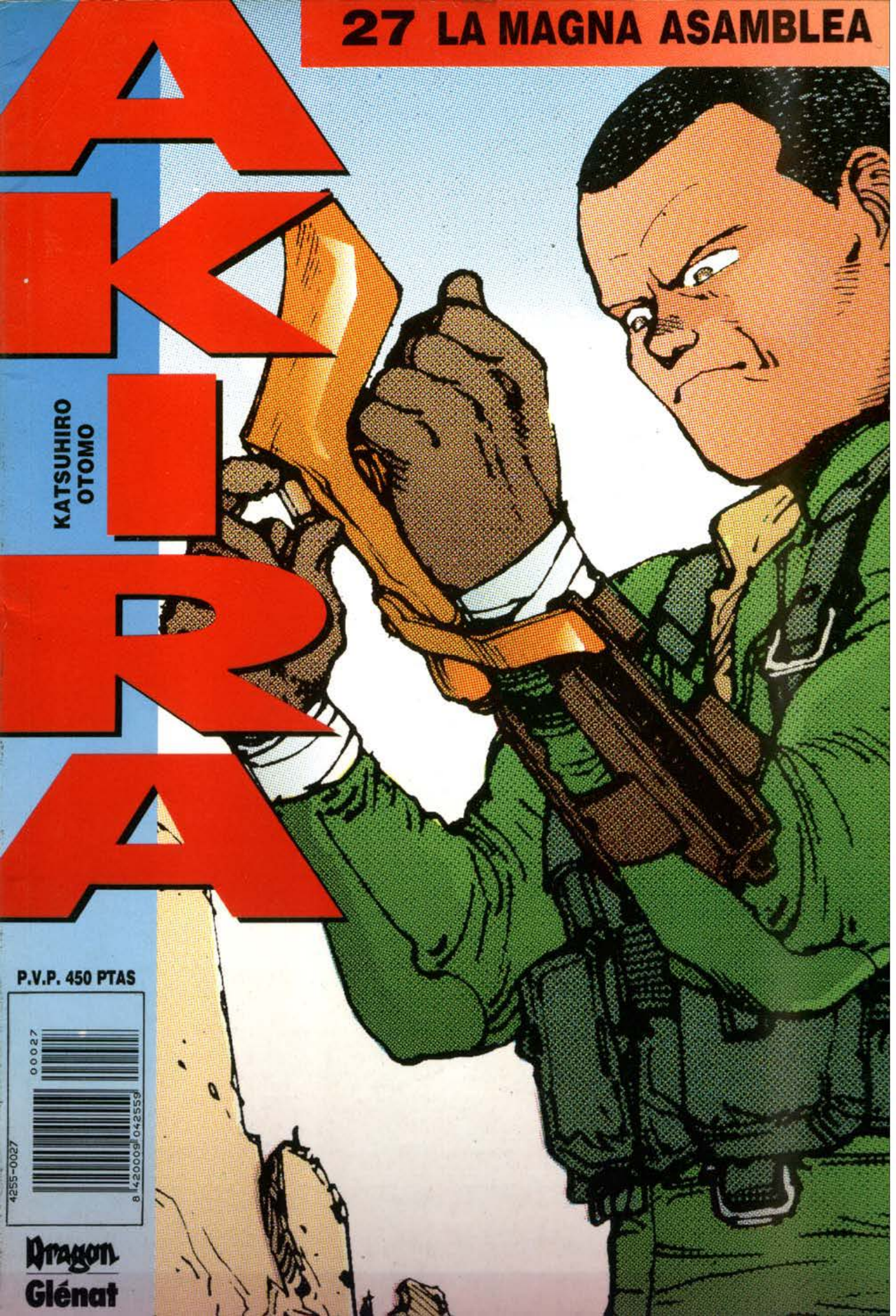



**Niño de fuerza tremenda, Tetsuo se burla del mundo y desafía a las tinieblas.**

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

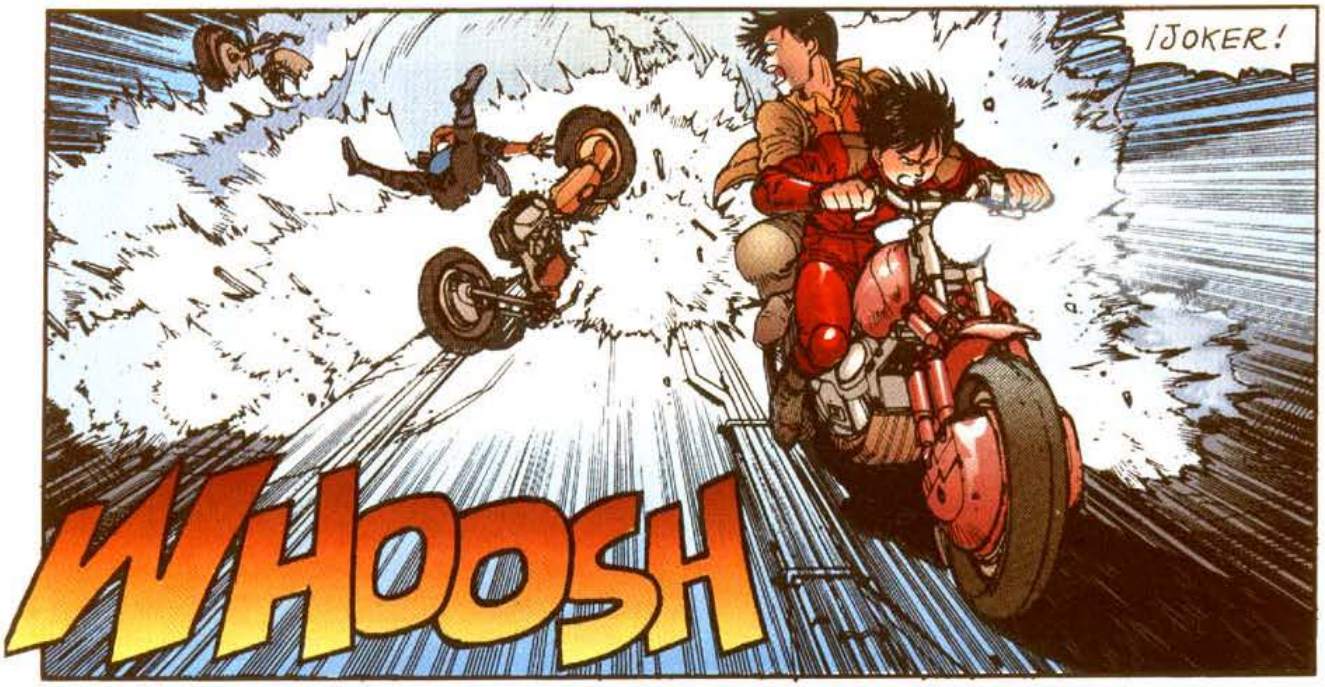
## 27 LA MAGNA ASAMBLEA



P.V.P. 450 PTAS

4255-0027
8 420009 042559 00027

Dragon
Glénat

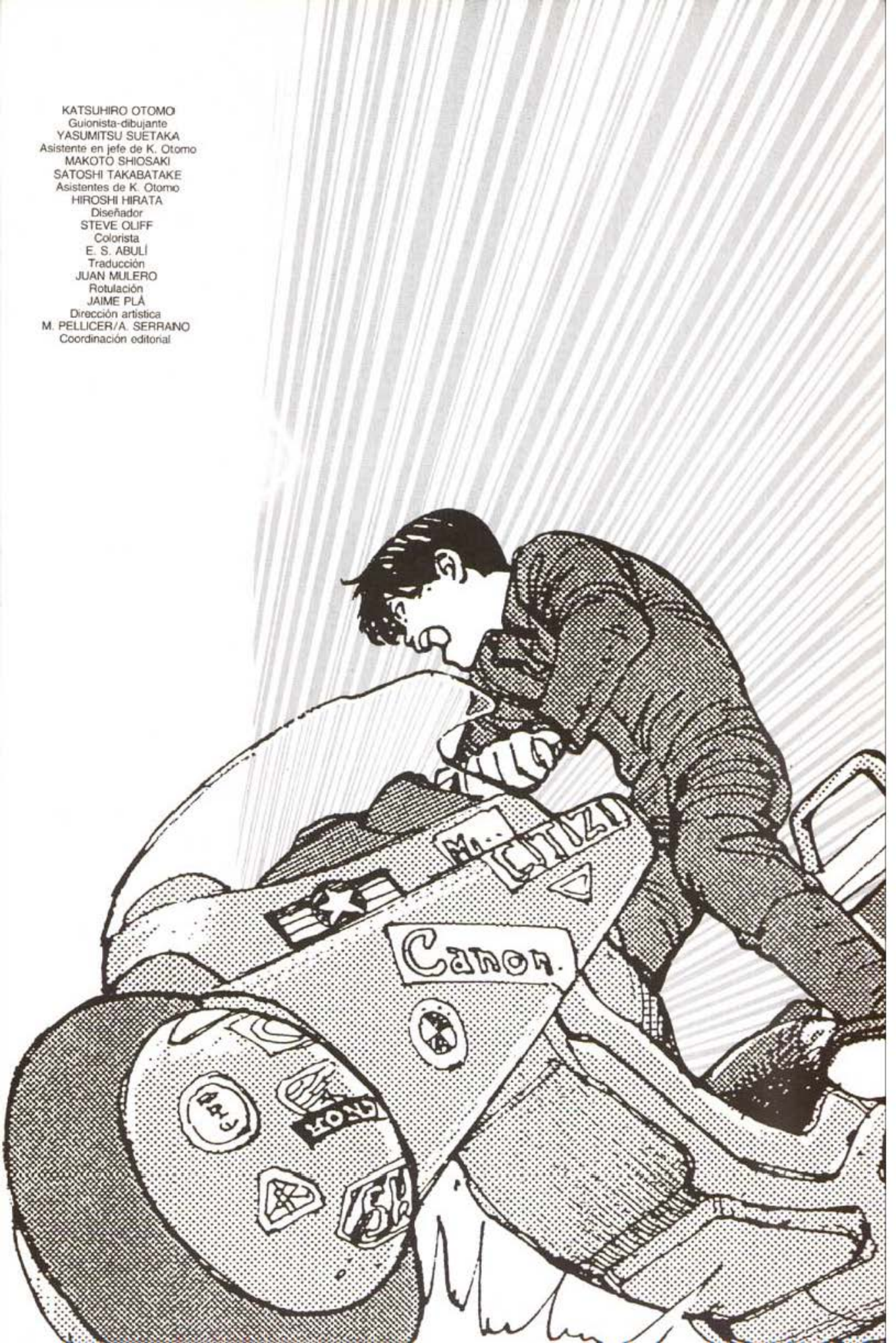


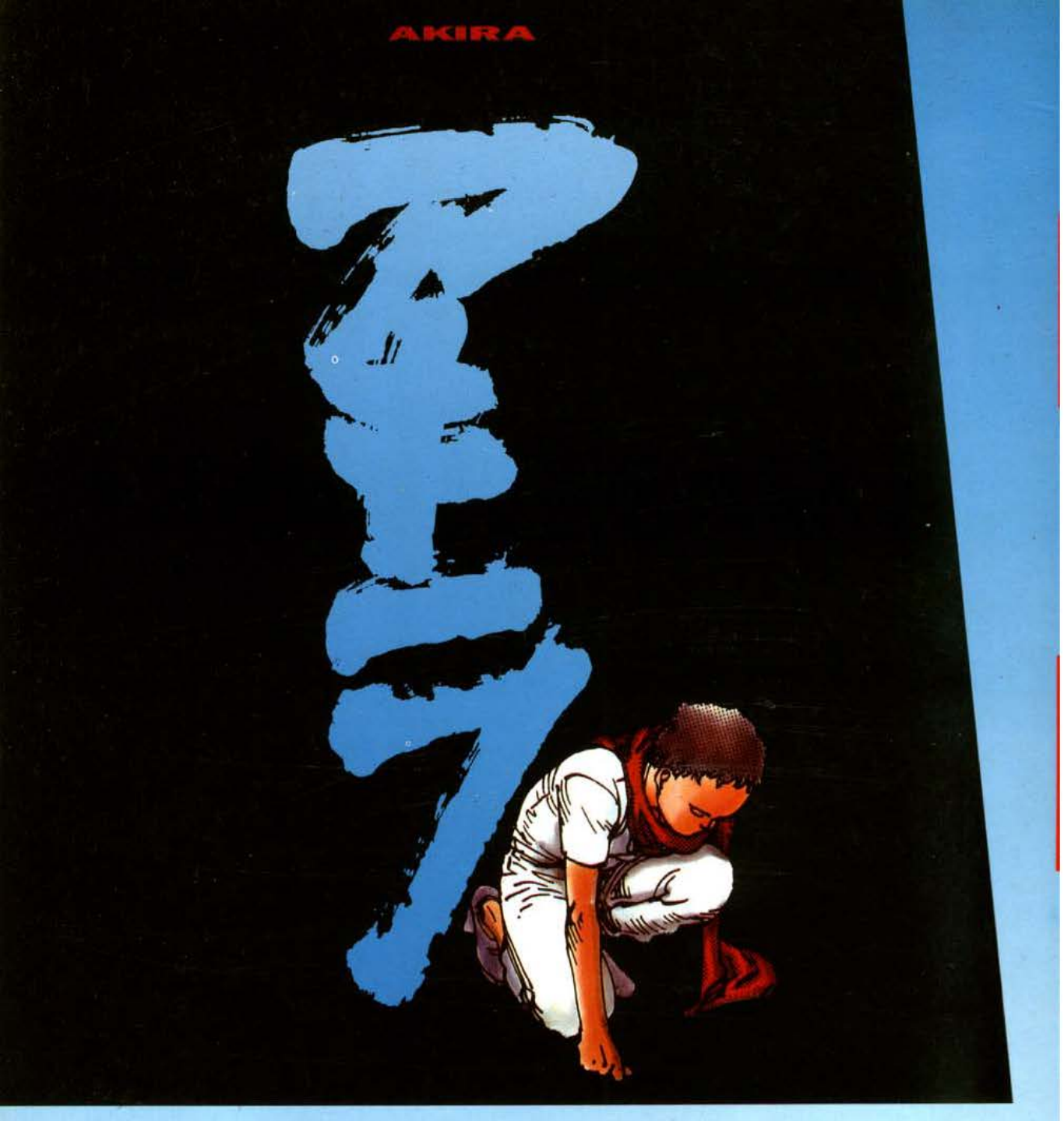

**—¡Corre, Kaneda!**
**¡Ésos quieren tu muerte!**
**Nada les detiene...**
**Nada les frena...**

PRÓXIMO EPISODIO: **BARRIDOS POR LA TORMENTA**

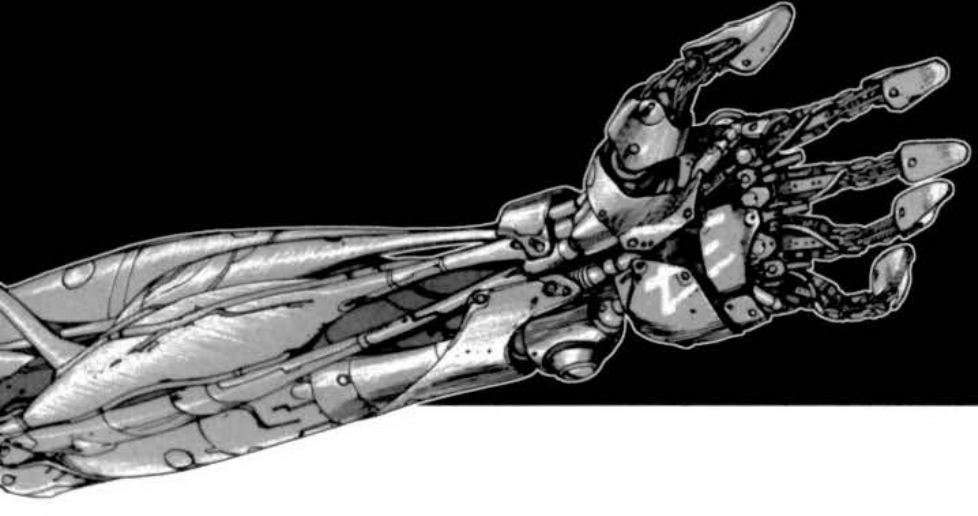
**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS. • MENSUAL

KATSUHIRO OTOMO
Guionista-dibujante
YASUMITSU SUETAKA
Asistente en jefe de K. Otomo
MAKOTO SHIOSAKI
SATOSHI TAKABATAKE
Asistentes de K. Otomo
HIROSHI HIRATA
Diseñador
STEVE OLIFF
Colorista
E. S. ABULÍ
Traducción
JUAN MULERO
Rotulación
JAIME PLÀ
Dirección artística
M. PELLICER/A. SERRANO
Coordinación editorial





**Imperio de la desesperación y del miedo, Neo-Tokyo se convierte en la Tumba de Tetsuo.**



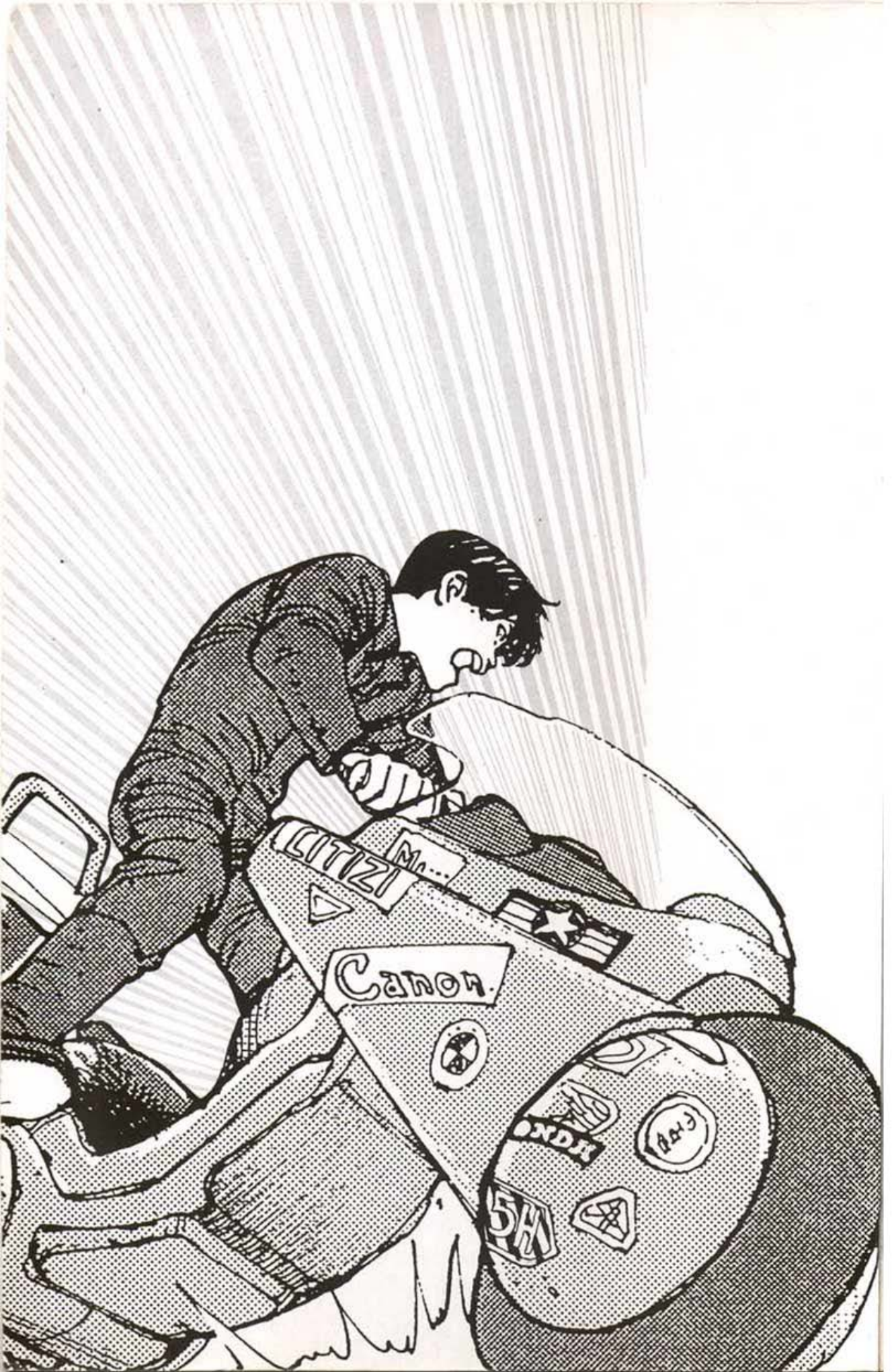
# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 16 AKIRA DESENCADENADO

P.V.P. 450 PTAS

Dragon
Glénat


CITIZI
Canon
ONDA
5H

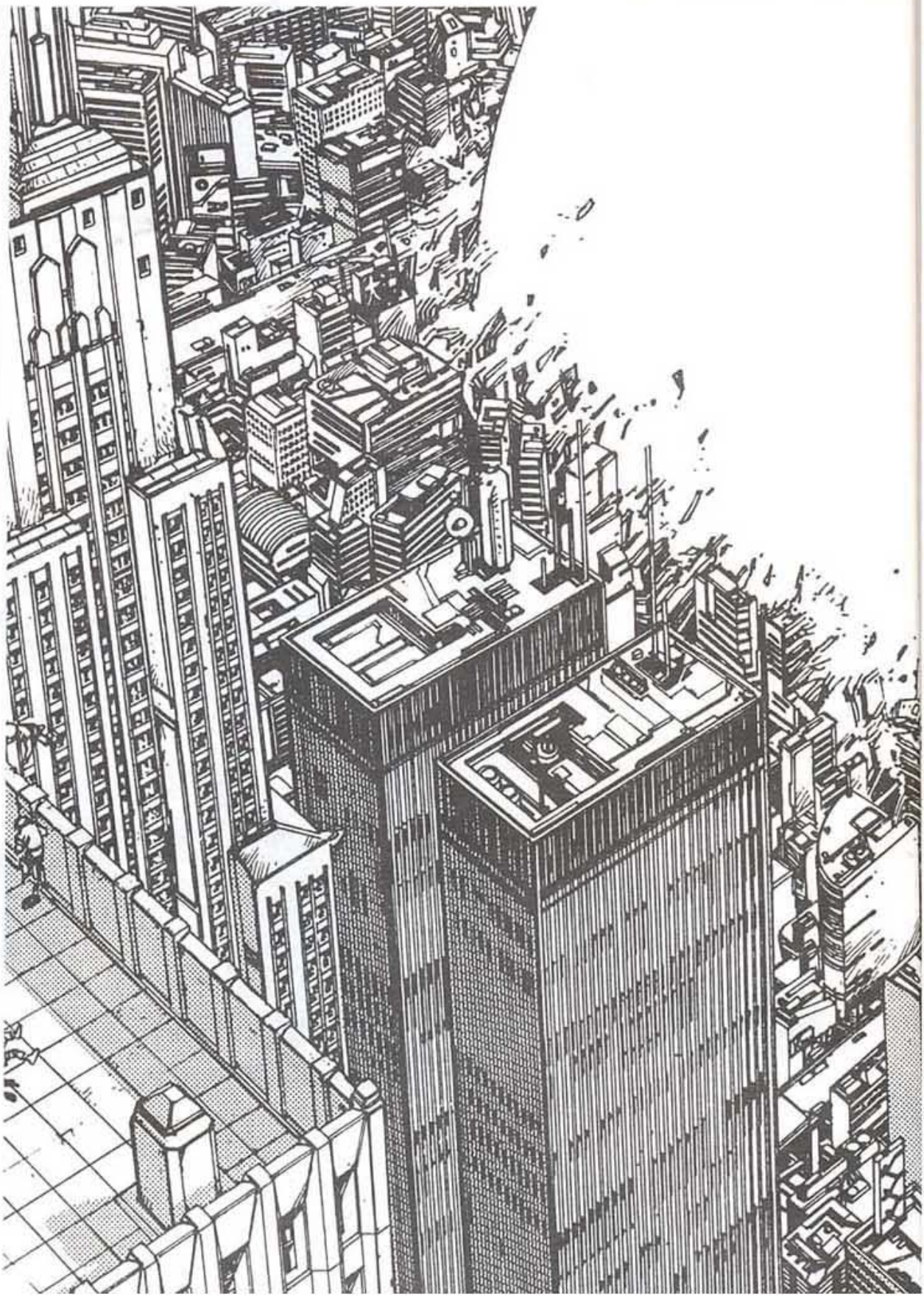
# AKIRA

## KATSUHIRO OTOMO

## 16 AKIRA DESENCADENADO

© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japón en 1984 por KODANSHA Ltd., Tokio
Ningún extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.
La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.
Todos los personajes que aparecen en esta revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.
© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.
Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/. Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España.
ISBN: 84-406-1575-2
Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.
C/. Londres, 2-4 - Tel.: (93) 419 02 41
08029 Barcelona / España
Imprime: Lifusa/Esplugas LL. Dpto. Legal: B-8. 634-91
Coordinación central: GLÉNAT / PARIS
Impreso en España-Printed in Spain

Dragon/Glénat



**La Tercera Guerra Mundial ha devastado el planeta... Sin embargo, la vida ha vuelto por sus fueros. En Neo-Tokyo, se activan para construir las instalaciones destinadas a acoger los próximos Juegos Olímpicos. El inmenso complejo deportivo será erigido en el corazón de la vieja ciudad, allí donde, treinta y ocho años antes, explotó la primera bomba atómica...**

**KANEDA Y SU BANDA**

La noche, la velocidad, la autopista, y de repente todo se precipita... Un niño con cara de anciano surge de la nada. ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Y por qué ha herido a Tetsuo?
¡El niño desaparece!
No se conoce nada más que su nombre: «Número 26»...
En un bar de mala nota, Kaneda quiere ligar con Kay... Olvidado Tetsuo, el ejército se lo lleva al hospital militar. El jefe de la banda bromea ante sus colegas. Pero Kay no está allí para divertirse. Con Ryu, su presunto hermano, forma parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

**TETSUO** sale del hospital y vuelve a los cursos en el centro de educación. Pero el coronel, jefe de las fuerzas especiales, va a buscar al muchacho.
Los tests han revelado una fuerza psíquica extraordinaria en Tetsuo.
En las entrañas de la sede olímpica, el coronel realiza experimentos con un grupo de mutantes.
Estudian y analizan sus comportamientos.
Kiyoko, una niña con rostro de centenaria a cuyo alrededor gravitan los mutantes, advierte al coronel: **«Akira se despertará pronto...»**

**NEZU,** jefe de los opositores, decide emprender una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes.
Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda intentan escapar de las tropas del coronel. Se refugian en las alcantarillas y descubren el lugar donde los militares y algunos científicos realizan extraños experimentos.
Una vez a salvo, comunican a los resistentes el emplazamiento de la base del coronel.
Nezu y Ryu se dan cuenta de la importancia del proyecto Akira.
Lady Miyako, líder de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «Akira no debe despertar... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

**¡KANEDA NO SE INMUTA!**

Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. Ahora, Tetsuo es un mutante.
Su nombre de código: Número 41... Acorralados por el ejército, Kay y Kaneda han visto demasiado y poseen más información de la cuenta...
Prisioneros en la base del coronel, logran fugarse y se internan en el santuario de los mutantes. Y sorpresa: ¡allí encuentran a Tetsuo!
Aterrorizando a Kiyoko y tras poner fuera de combate al coronel, el ex amigo de Kaneda se vale de sus poderes excepcionales para averiguar dónde se halla el escondite de Akira.
Tetsuo, seguro de su poder y fuerza, quiere medirse con Akira.
Kaneda y Kay se han arriesgado de forma insensata para seguir de lejos a Tetsuo.

**EL CORONEL** hace un último intento:
«¡Número 41! ¡No vayas! Akira posee poderes desconocidos. Una vez despierto, será demasiado tarde...»
Tetsuo saca a Akira de la base del coronel.
Iracundo, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir a un satélite militar. Los cañones-láser machacan

**Kaneda**

**Kay**

**Chiyoko**

**Akira**

**Tetsuo**

**Sakaki**

**El coronel**

**Lady Miyako**

toda la zona y Tetsuo desaparece...
Kay y Kaneda han presenciado toda la escena...
Y antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

**LADY MIYAKO** se entera de la evasión de Akira...
Y ordena a Sakaki, una niña de aire extraño, llevar al mutante a su templo...
El coronel también intenta hacerse con el muchacho...
Kay, Kaneda y Akira encuentran refugio en casa de Chiyoko, una heroína de la resistencia.
Pero Sakaki se anticipa a todo el mundo y secuestra a Akira...
Kay, Chiyoko y Kaneda siguen en sus trece...
Quieren recuperar a Akira a toda costa...

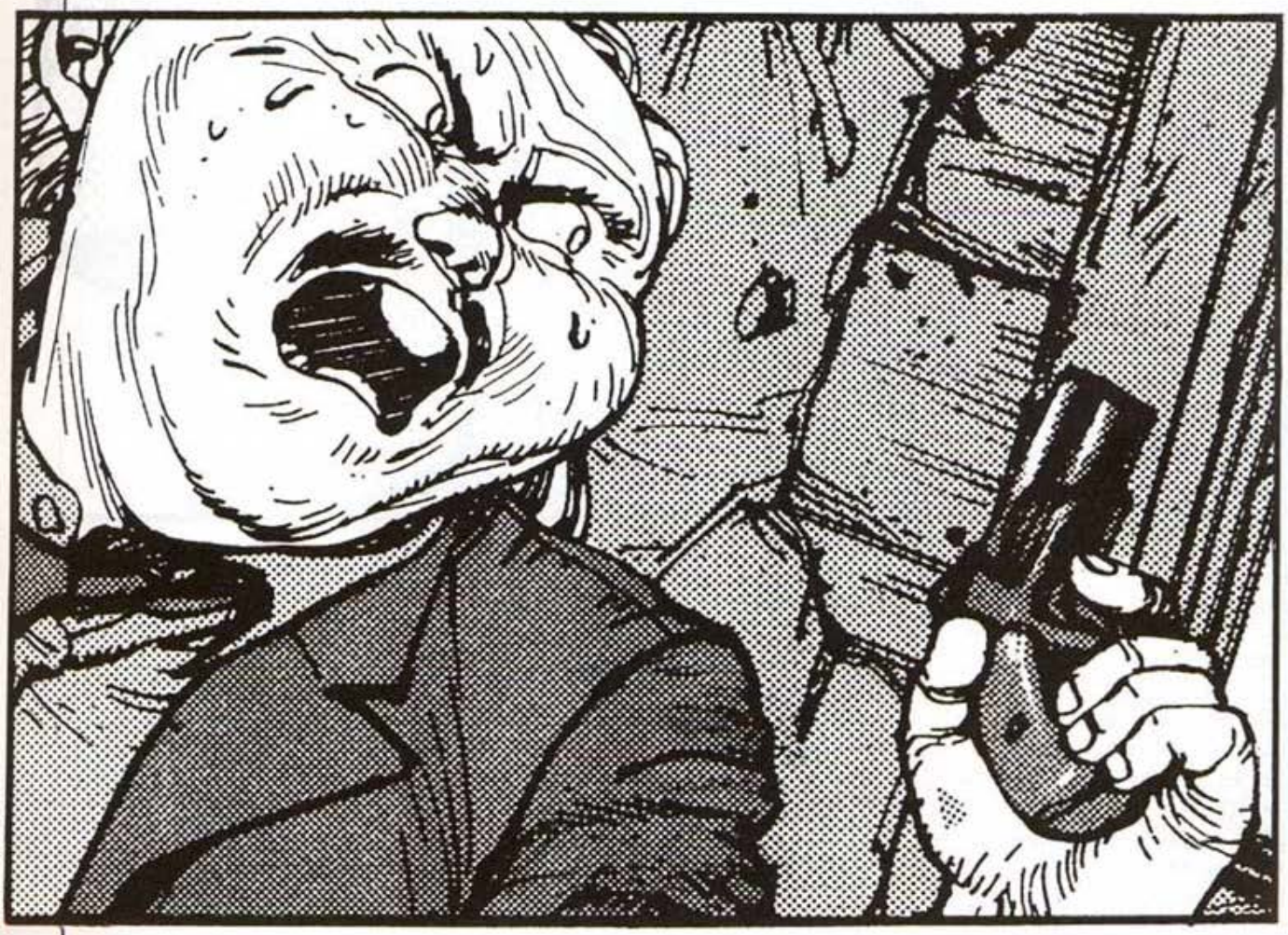
Sakaki se deja atrapar por los robots. Y el trío de resistentes recobra a Akira...

**NEZU** ha tendido una trampa.
El político está dispuesto a servirse de Akira para establecer su propio poder y traicionar a los resistentes...
Rapta a Akira y ordena a sus hombres que maten a Kay, Kaneda y Chiyoko... Chiyoko salva a sus amigos y Kaneda localiza dónde se esconde Nezu.
El coronel decide luchar contra el gobierno, que le ha dado la orden de abandonar la búsqueda de Akira... Con tropas leales, toma el control de la calle...
Y los soldados decretan el toque de queda...

Ante las narices de Kaneda y sus dos amigas, Sakaki ha rescatado a Akira...

Ayudada por Miki y Mozu, la enviada de Lady Miyako quiere sustraer al muchacho de las fuerzas del coronel y los intereses de Nezu. El coronel hace acordonar la zona...
Con él van tres mutantes: Kiyoko, Takashi y Masaru, que han venido a luchar contra los poderes de los sicarios de Lady Miyako.
Durante los enfrentamientos, Kaneda, Kay y Chiyoko se apoderan de un tanque del ejército...
Miki sacrifica su vida para que Sakaki pueda escapar con Akira...

Loco de rabia, Nezu ordena a su tropa de mercenarios que le traigan a Akira y Sakaki pese a la presencia de los hombres del coronel...

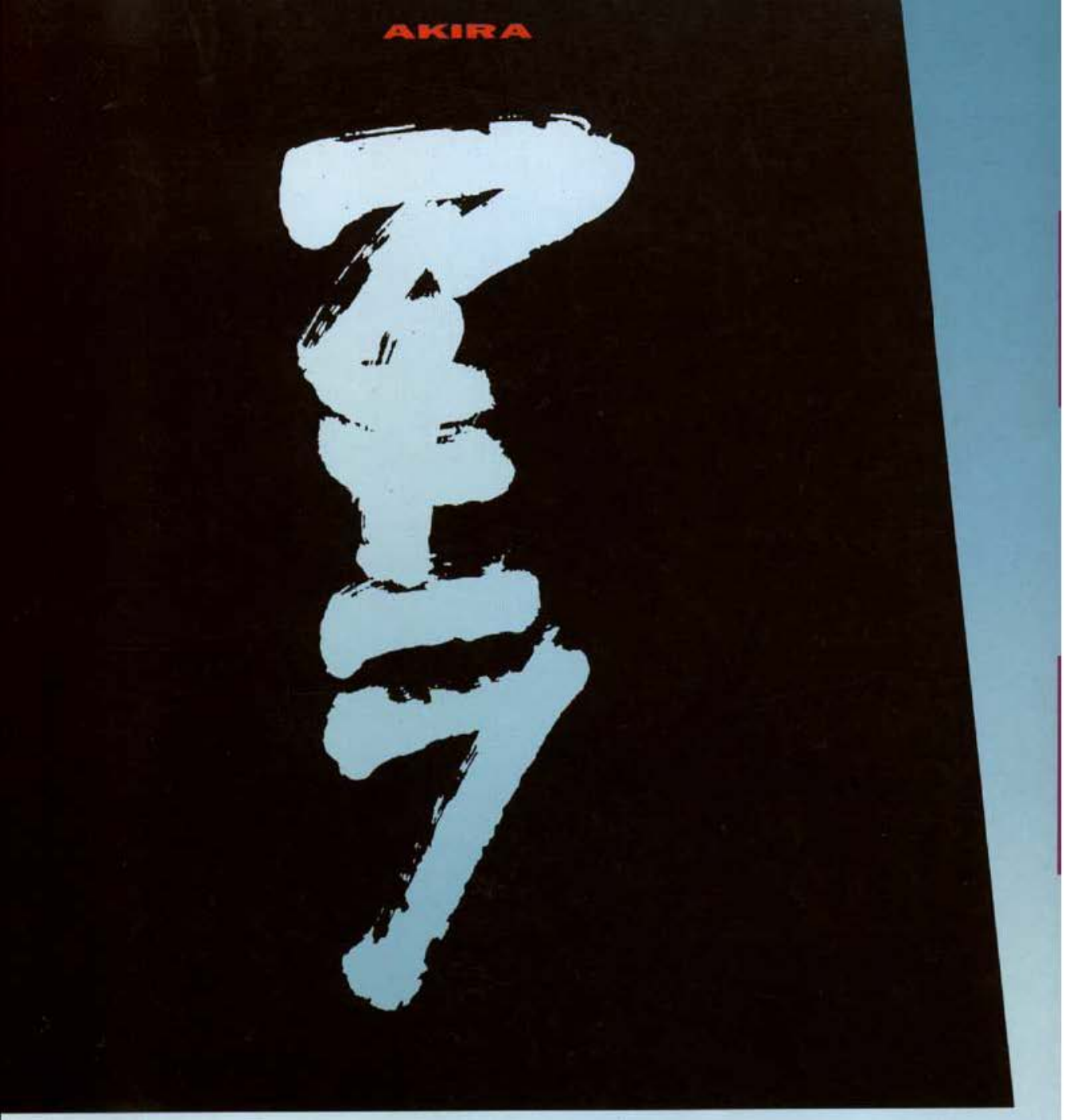


Mozu ha muerto...
¡Eliminada por Takashi!
Sakaki huye y oculta a Akira... en unas basuras.
No le queda otra solución pues lleva al ejército pisándole los talones.
Ryu descubre a Akira por casualidad... De repente, se da cuenta del doble juego de Nezu. Cara a cara... Ryu hiere gravemente al político y salva a Akira.
Por su parte, Sakaki, traumatizada por la muerte de Mozu, pero resuelta a cumplir su misión, provoca a Ryu...
Gracias a sus poderes, recobra a Akira... Kay, Kaneda y Chiyoko, de nuevo enfrentados a los hombres del coronel, asisten impotentes al enfrentamiento ente Takashi, el mutante, y Sakaki...

**—¡Por el fuego y el fragor de las armas! ¡Akira es nuestro salvador!**

PRÓXIMO EPISODIO: **EMPERADOR DEL CAOS**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS.




**¡Akira se desencadena!**
**Neo-Tokyo se desmorona, barrida por las aguas, asolada por una explosión de luz...**
**Ruinas y cenizas.**

4255

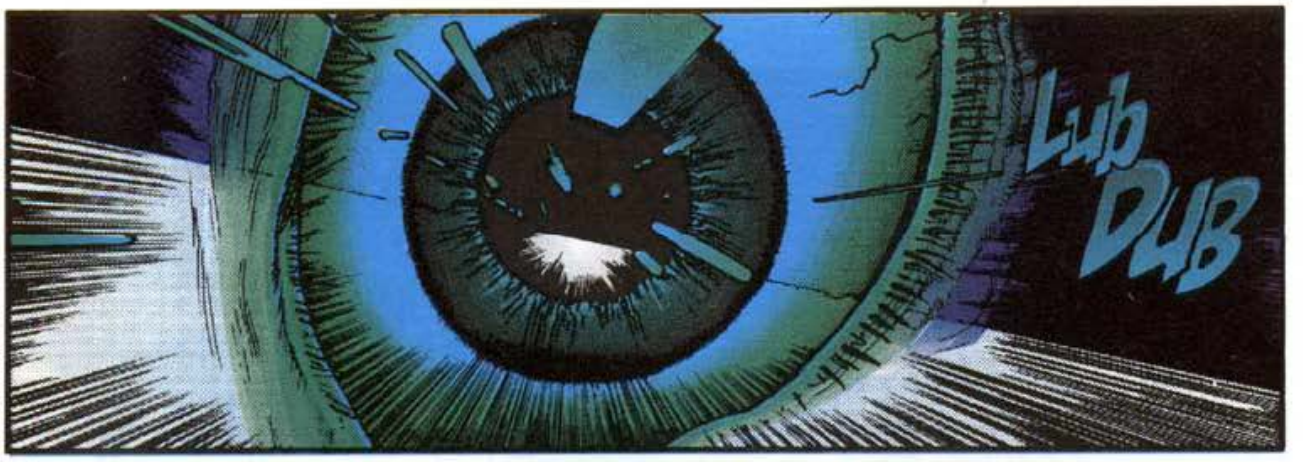
# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

## 17 EMPERADOR DEL CAOS

P.V.P. 450 PTAS

Dragon
Glénat




**—¡Habéis tenido el honor de ser elegidos entre todos los voluntarios para ser guardaespaldas del Señor Tetsuo!**

PRÓXIMO EPISODIO: **ENTRE LAS RUINAS**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS.

**¡Eres prisionero del imperio!**
**Tu suerte se halla a partir de ahora**
**en manos del noble salvador Akira...**

# 18 ENTRE LAS RUINAS

# AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

P.V.P. 450 PTAS

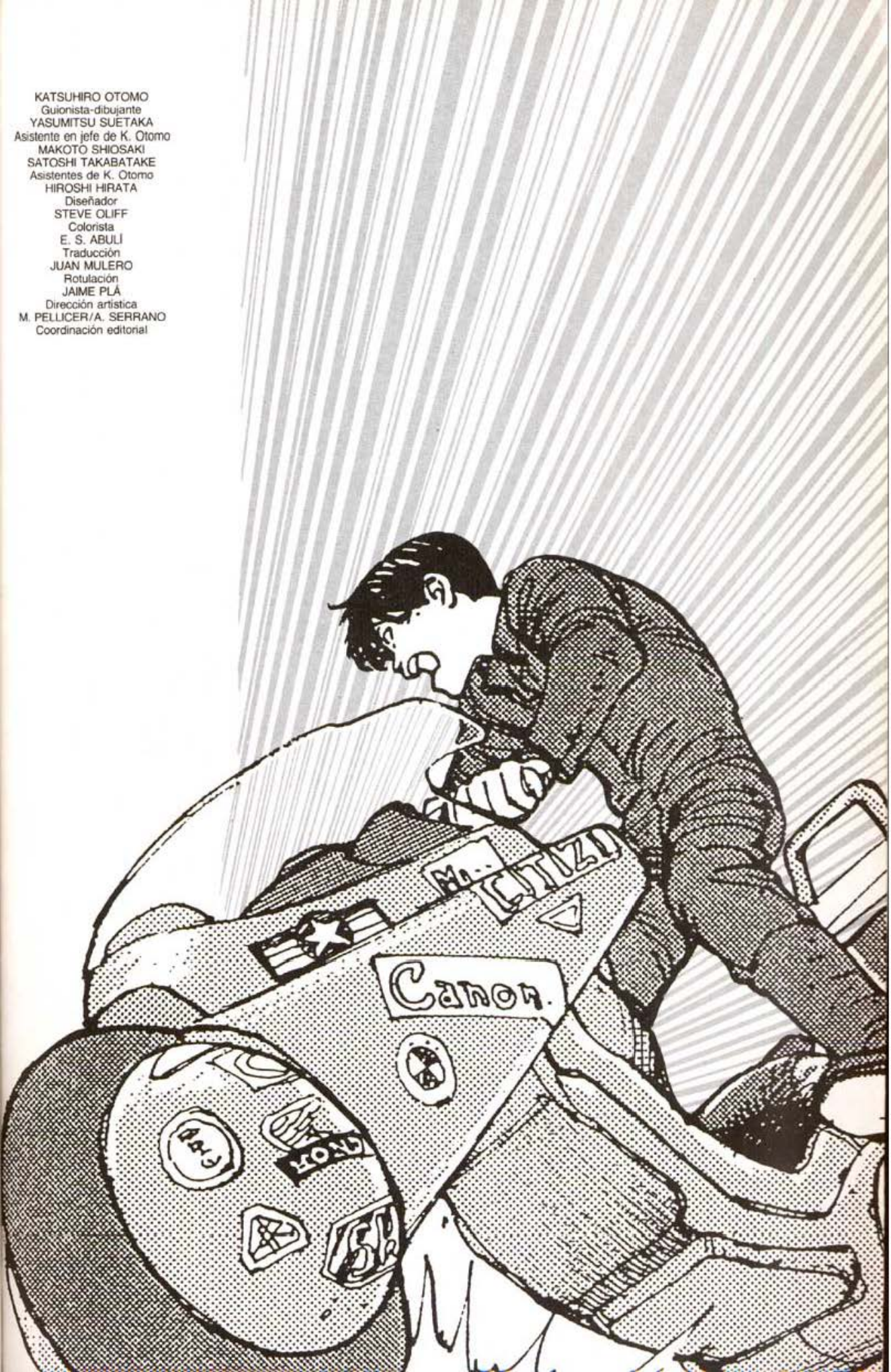
Dragon
Glénat

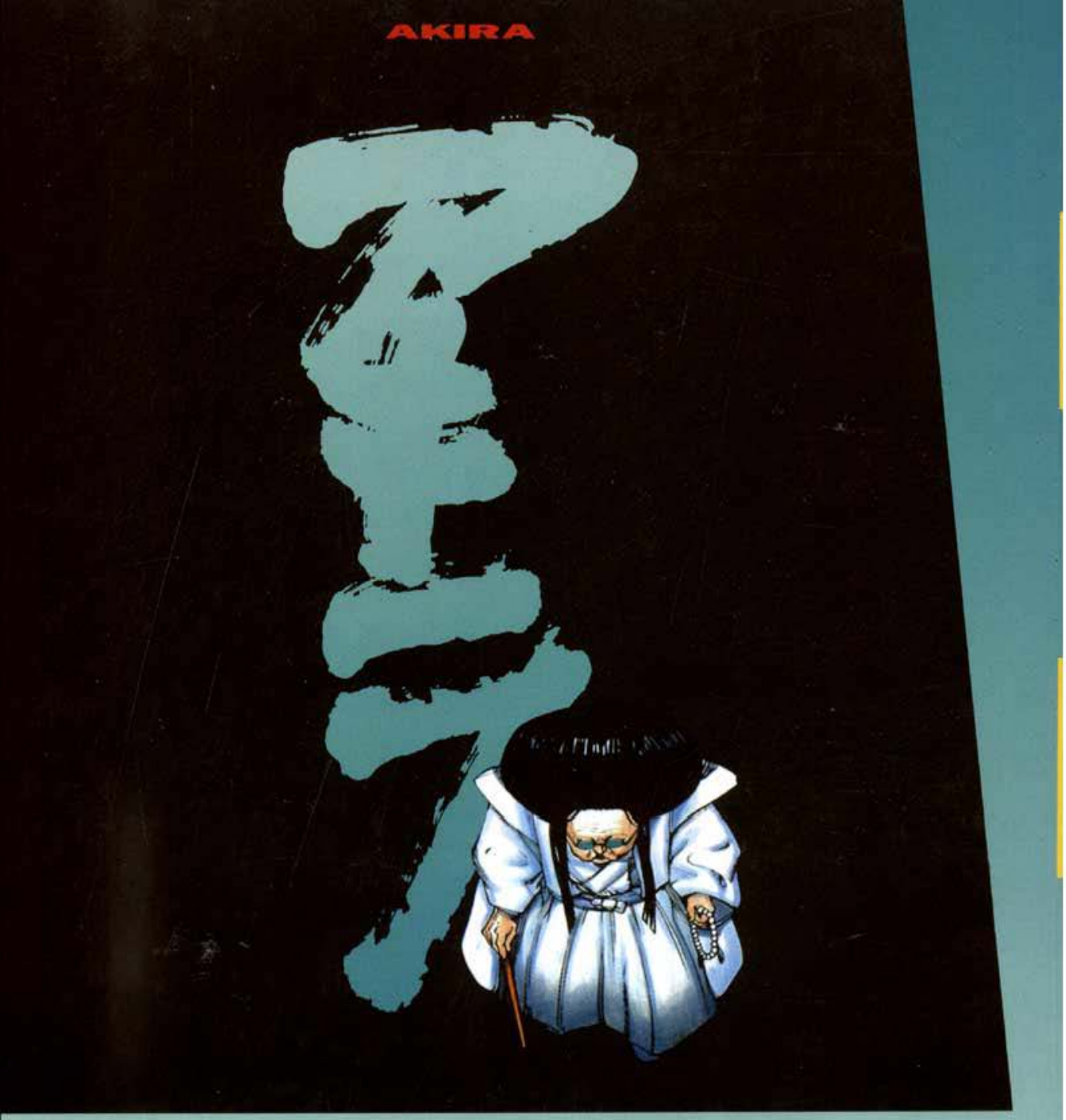
**—¡Chiyoko! ¡No, yo no! ¡Eso no!...**

PRÓXIMO EPISODIO: **SALVAD A LOS NIÑOS**

**¡AKIRA YA ESTÁ AQUÍ!** A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSKOS • 450 PTAS.

KATSUHIRO OTOMO
Guionista-dibujante
YASUMITSU SUETAKA
Asistente en jefe de K. Otomo
MAKOTO SHIOSAKI
SATOSHI TAKABATAKE
Asistentes de K. Otomo
HIROSHI HIRATA
Diseñador
STEVE OLIFF
Colorista
E. S. ABULÍ
Traducción
JUAN MULERO
Rotulación
JAIME PLÁ
Dirección artística
M. PELLICER/A. SERRANO
Coordinación editorial





**¿Número 19?**
**¿Quién me demuestra que eres tú?...**
**Mis ojos ciegos ya no lo ven...**
**Pero en mi mano se encuentra la prueba.**

4255

# AKIRA

6

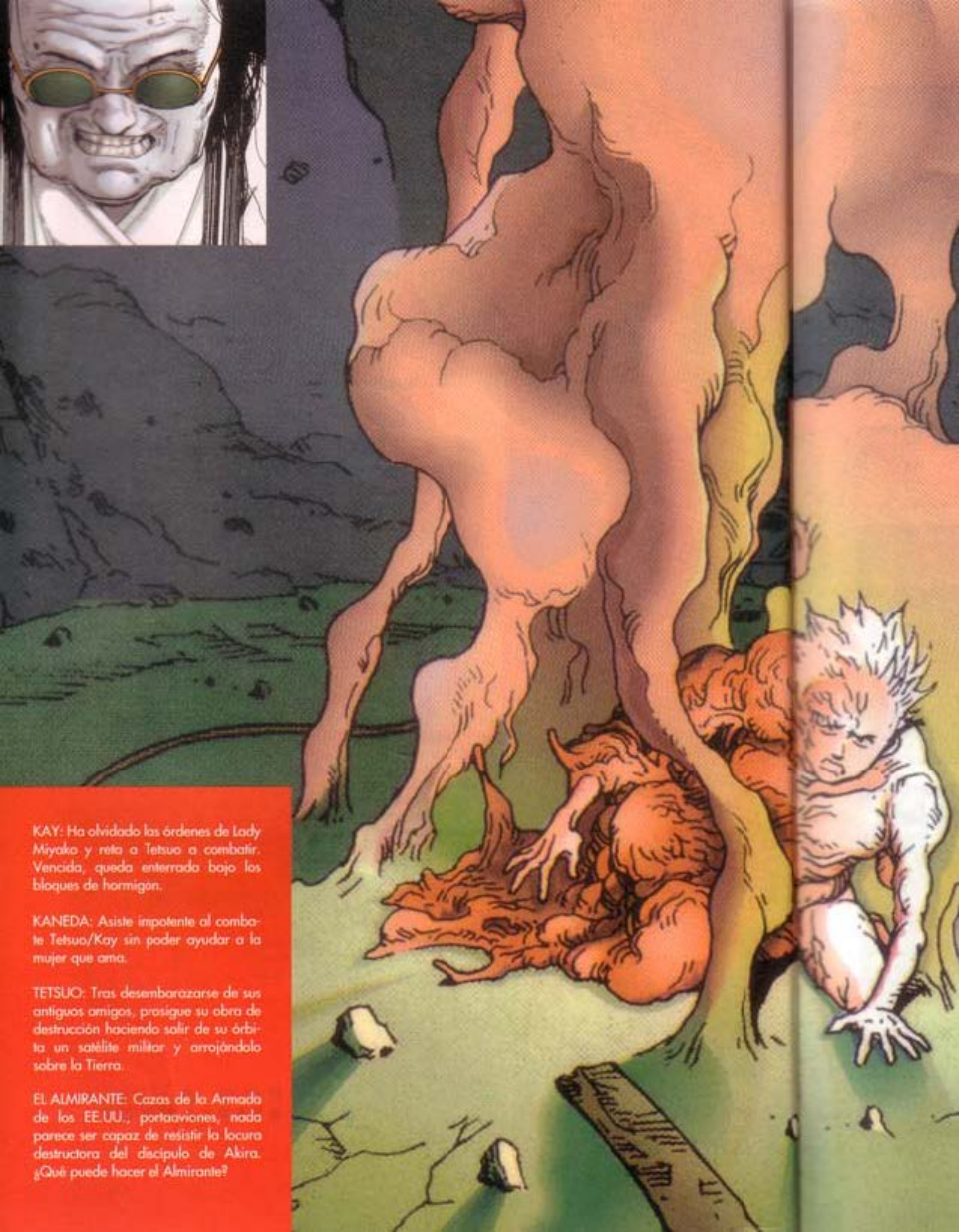
KATSUHIRO OTOMO

KAY: Ha olvidado las órdenes de Lady Miyako y reta a Tetsuo a combatir. Vencida, queda enterrada bajo los bloques de hormigón.

KANEDA: Asiste impotente al combate Tetsuo/Kay sin poder ayudar a la mujer que ama.

TETSUO: Tras desembarazarse de sus antiguos amigos, prosigue su obra de destrucción haciendo salir de su órbita un satélite militar y arrojándolo sobre la Tierra.

EL ALMIRANTE: Cazas de la Armada de los EE.UU., portaaviones, nada parece ser capaz de resistir la locura destructora del discípulo de Akira. ¿Qué puede hacer el Almirante?



KAY: Ha olvidado las órdenes de Lady Miyako y reta a Tetsuo a combatir. Vencida, queda enterrada bajo los bloques de hormigón.

KANEDA: Asiste impotente al combate Tetsuo/Kay sin poder ayudar a la mujer que ama.

TETSUO: Tras desembarazarse de sus antiguos amigos, prosigue su obra de destrucción haciendo salir de su órbita un satélite militar y arrojándolo sobre la Tierra.

EL ALMIRANTE: Cazas de la Armada de los EE.UU., portaaviones, nada parece ser capaz de resistir la locura destructora del discípulo de Akira. ¿Qué puede hacer el Almirante?