

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



6

YUKITO KISHIRO

PLANETA DEAGOSTINI

Visita mi blog

En mi blog encontrarás los mejores mangas, con la mejor calidad, edición y traducción de todo internet.



<https://descargamangaspormega.blogspot.com/>

También te invito a visitar mis otros blogs y seguirme en mis redes sociales para estar informado cada vez que publique nuevo contenido ó actualice algún manga/anime.



[Anime]

<https://descargar-animes-por-mega-gratis.blogspot.com>



[Hentai]

<https://hentaiparaiso.blogspot.com/>



<https://www.facebook.com/JoseAlvares97>



https://twitter.com/@Jose_AlvarezYT



<https://www.instagram.com/josealvarezyt>



<https://www.paypal.me/JoseAlvarez98>

PD: Soy Venezolano, cada dolar equivale a días de trabajo aquí, así que me estarías ayudando mucho..

Blog de respaldo

Si eliminan mis blogs principales, búsqüenme en mis redes sociales o aquí:

<https://animanganimes.blogspot.com>

¡ATENCIÓN!

Esta es una versión oficial española, y por alguna razón se lee de derecha a izquierda y no de izquierda a derecha, como se suelen leer siempre los mangas...

<https://descargarmangaspormega.blogspot.com>

Gunnm (serie conocida en España como Alita, ángel de combate) se ha **漫画** convertido en todo un clásico en nuestro país por derecho propio. La presente edición, la definitiva, se basa en la última edición japonesa de este manga indispensable, e incluye decenas de páginas inéditas de historieta, bocetos, detalles técnicos, etc.



7,95 euros

EDICIÓN ESPAÑOLA

00006



8 480002 106405

IMPRESO EN ESPAÑA

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE

GUNNM

ALITA, ÁNGEL DE COMBATE



PLANETA DEAGOSTINI®

Si deseas información sobre los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web: www.planetadeagostinicomics.com

Si deseas adquirir los cómics de Planeta DeAgostini,
busca en la web:

www.planetacomics.com

Si deseas enviar un e-mail al editor de esta obra,
o contactar con la editorial, escribe a:
jaimerodriguezmilan@hotmail.com

Y ya sabéis, esperamos vuestras cartas,
comentarios, opiniones y propuestas en:

Gunnm - Alita, ángel de combate

Planeta DeAgostini Comics

Aribau, 185, entlo., 1ª

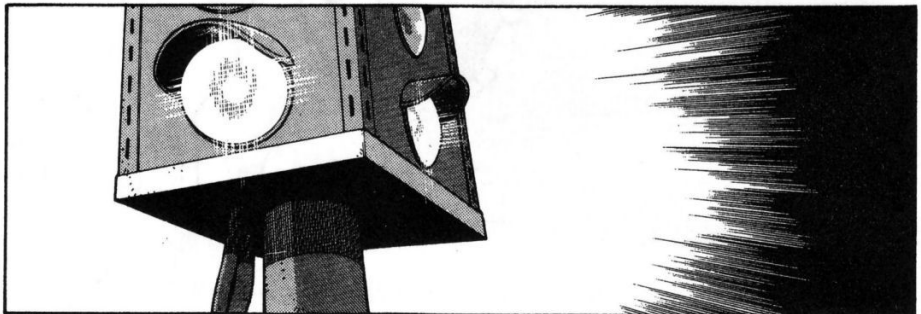
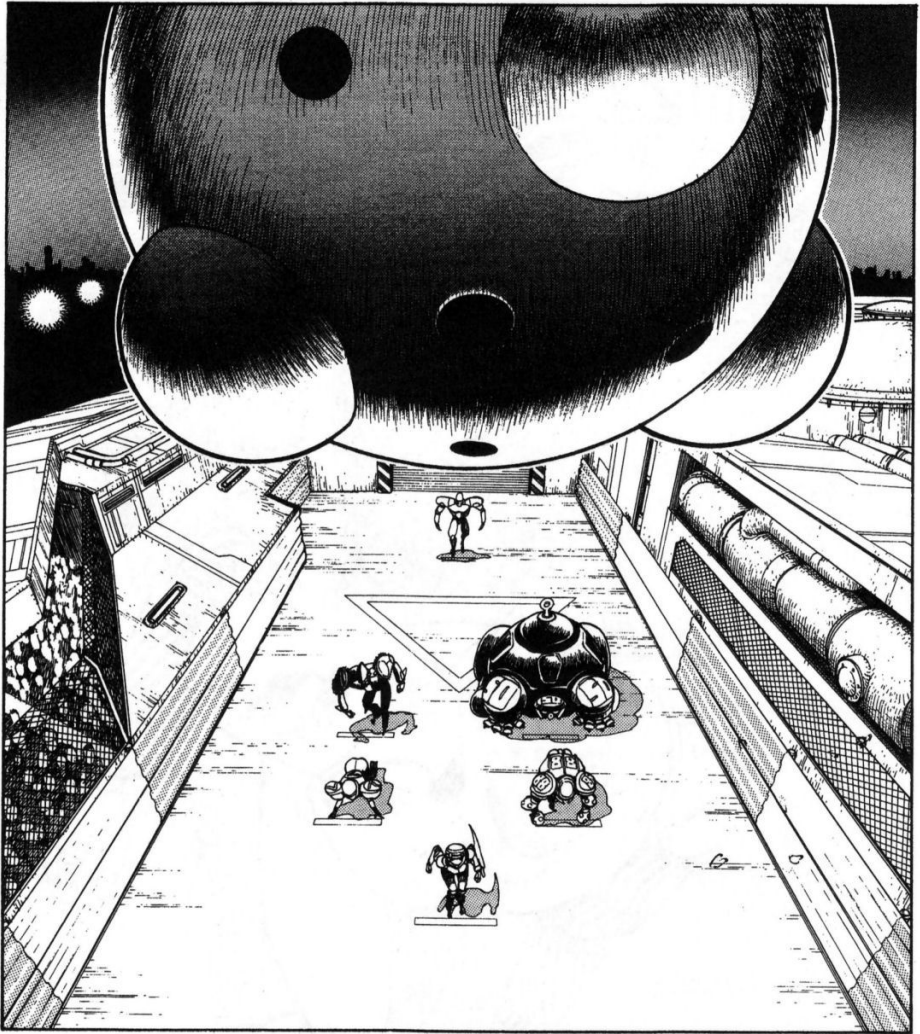
08021-BARCELONA



GUNNM - ALITA, ÁNGEL DE COMBATE nº 6 (de 12). Publicación mensual de Editorial Planeta DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021-Barcelona. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editor: Jaime Rodríguez. Es una producción de Planeta DeAgostini bajo la dirección artística de Jesús Gómez. Copyright © 2003 Editorial Planeta DeAgostini, S.A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

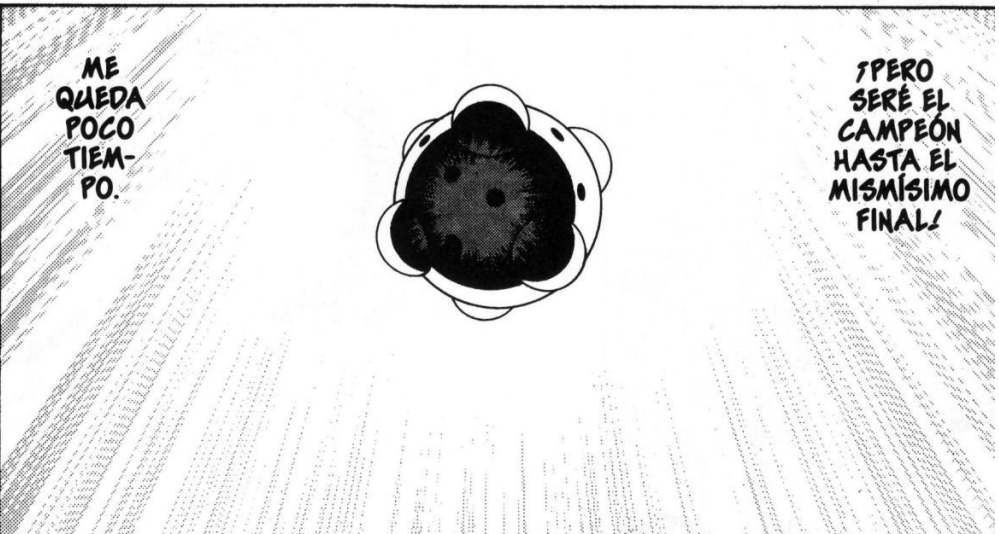
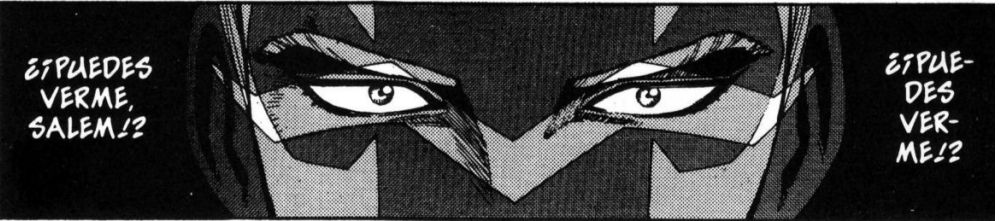
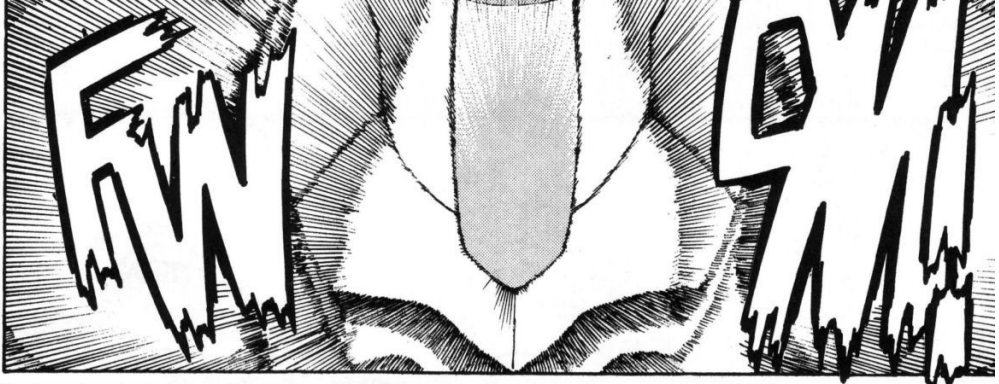
GUNNM by Yukito Kishiro. Copyright © 1991 by Yukito Kishiro. All Rights Reserved. First published in Japan in 1991 by Shueisha Inc., Tokyo. Spanish translation rights in Spain arranged by Shueisha, Inc., through Tuttle-Mori Agency Inc. For the purpose of publication in Spanish, the artwork in this publication is generally printed in reverse from the original Japanese edition. Edición española realizada a partir de la edición japonesa. El orden de lectura de la edición original japonesa se ha invertido para la edición española. Traducción: Marc Bernabé & Verónica Calafell. Asesoramiento: Manuel Robles. Retoques: Cristina Simó. Rotulación: Albert Agut. Diseño interior: Estudi D'Art-Tres. Diseño de cubierta: A&J Torres. Realización técnica editorial: Estudi D'Art-Tres.

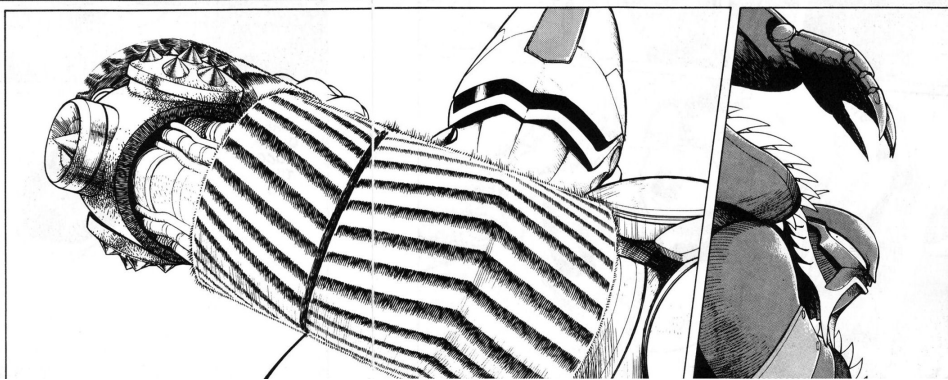
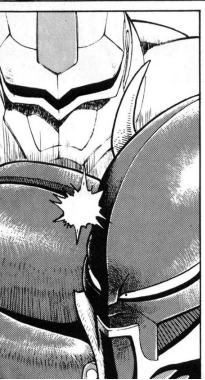
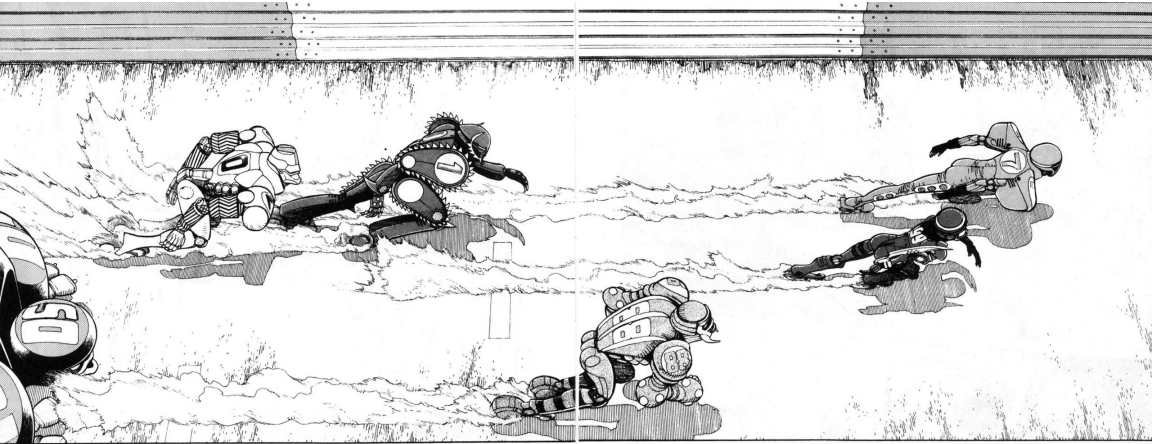
Impreso en España por Liberduplex. Depósito legal: B-33211-02. Distribuido en España por LOGISTA. Aragónés, 18. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108-Alcobendas (Madrid). (IV-03) (4FT8). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

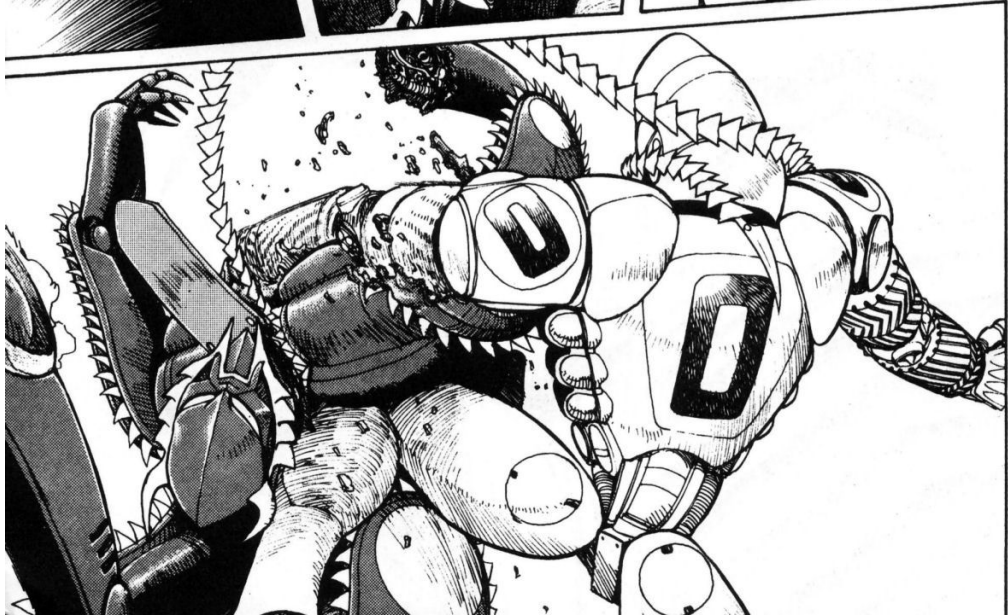
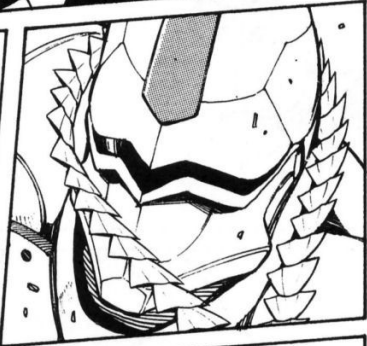
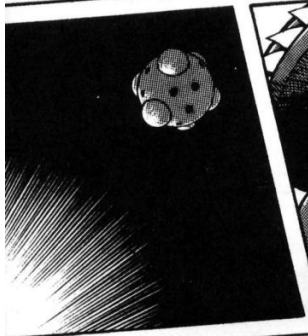
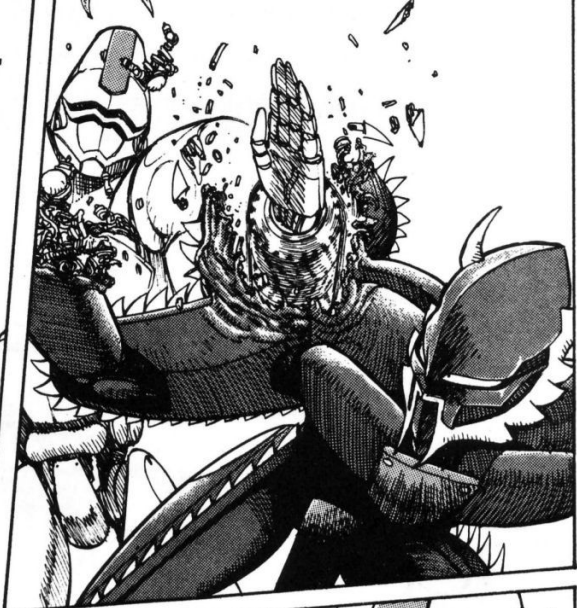


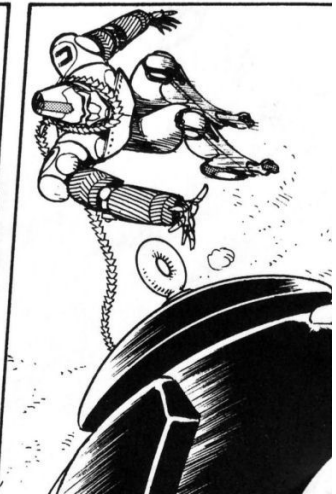
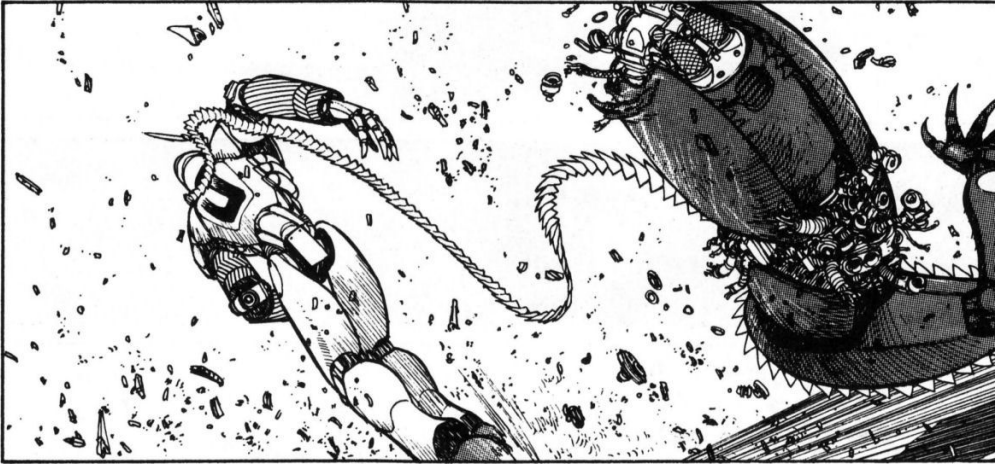
FIGHT 22 *EL HOMBRE ENTRE LAS LLAMAS*

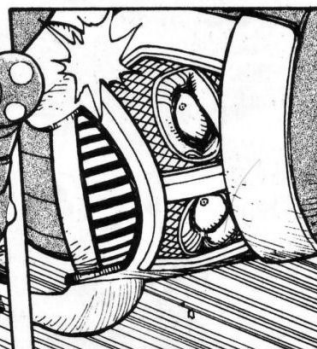
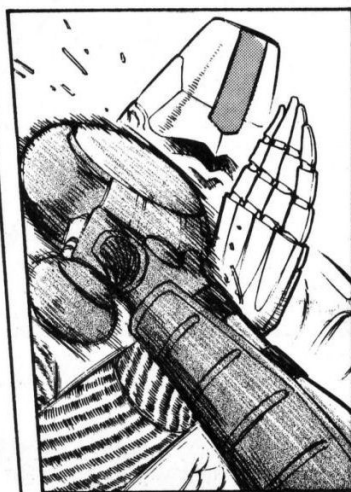
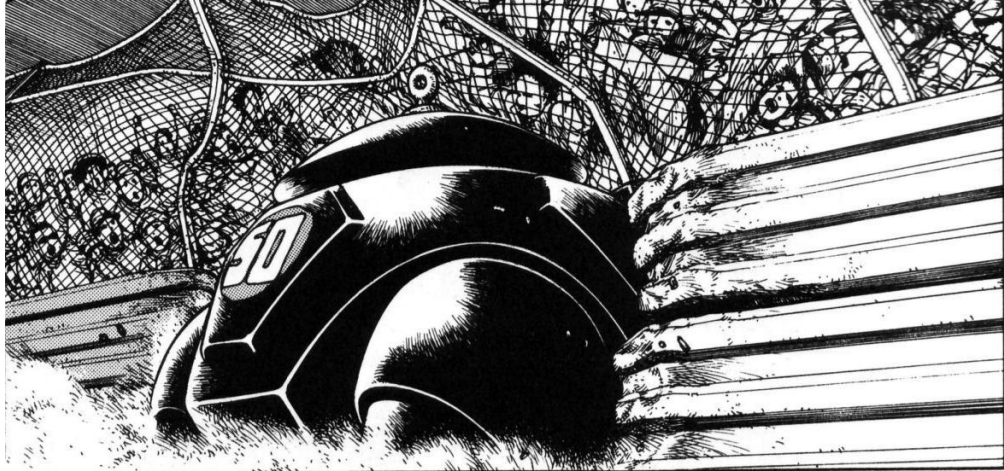


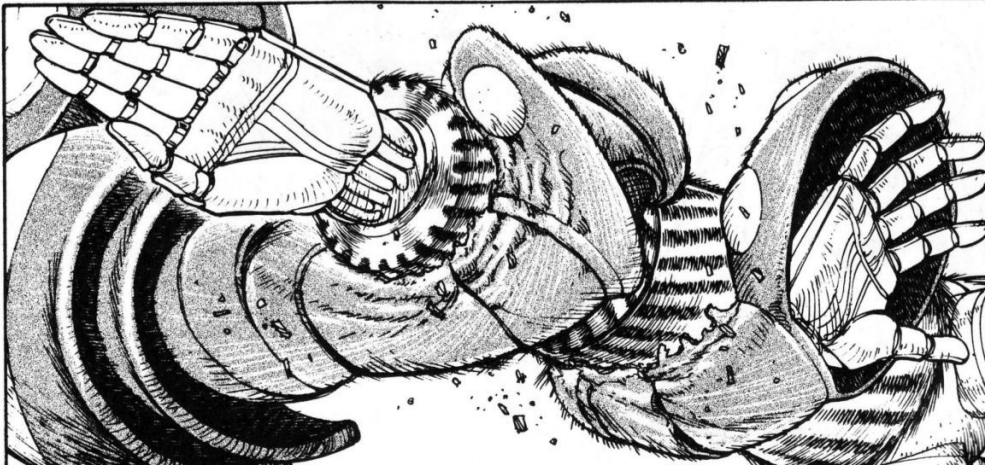
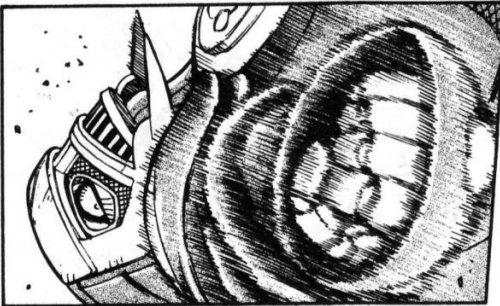
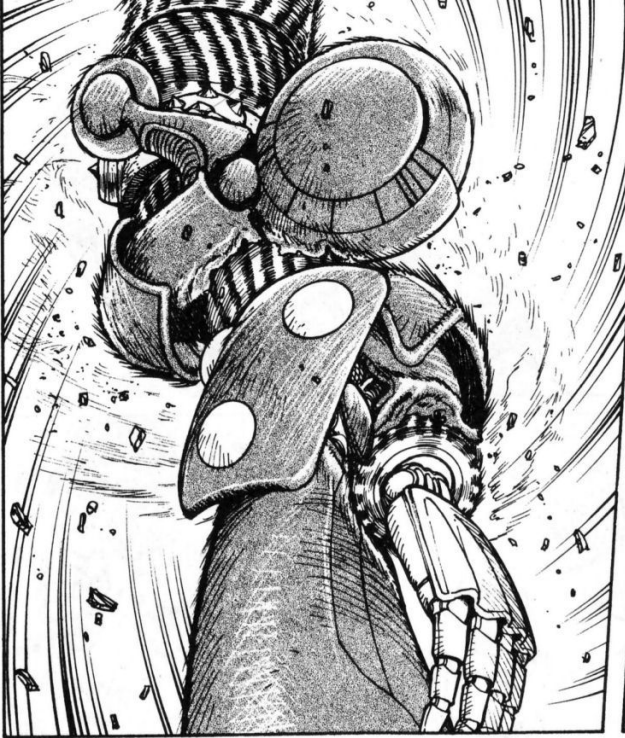


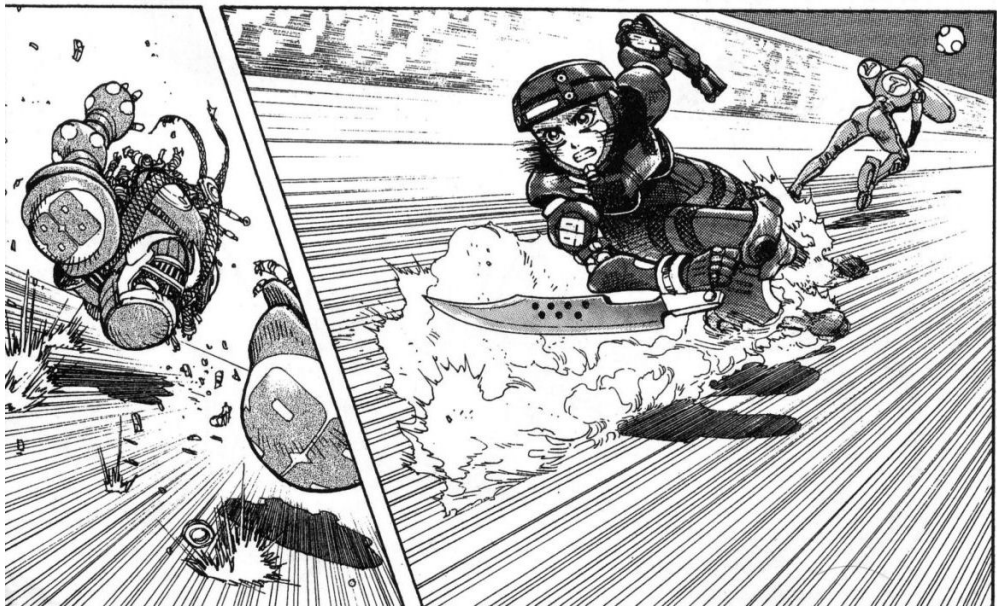
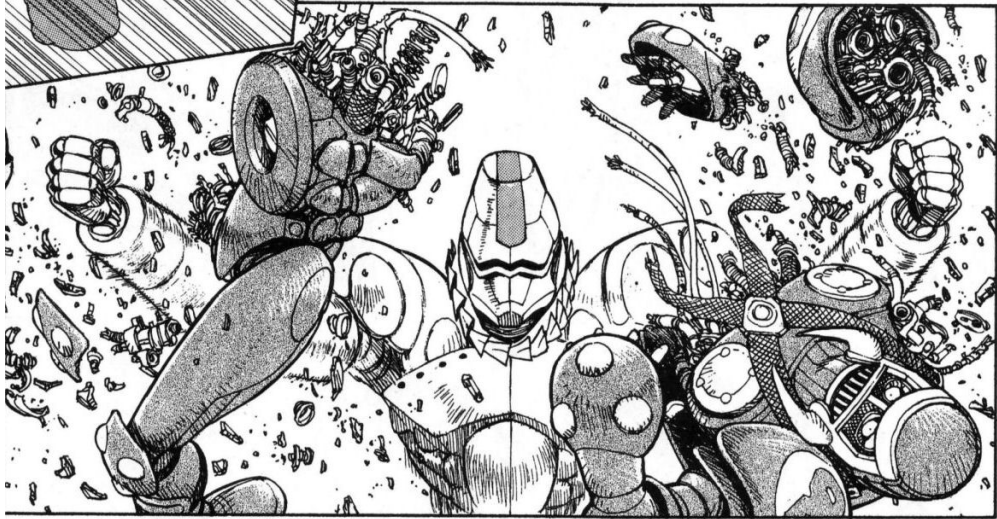


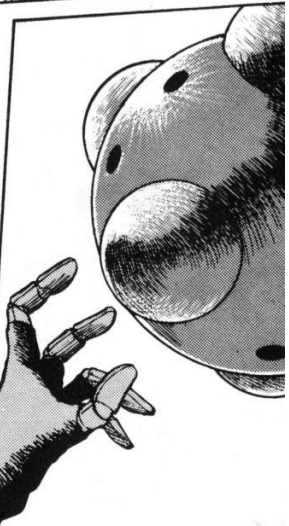
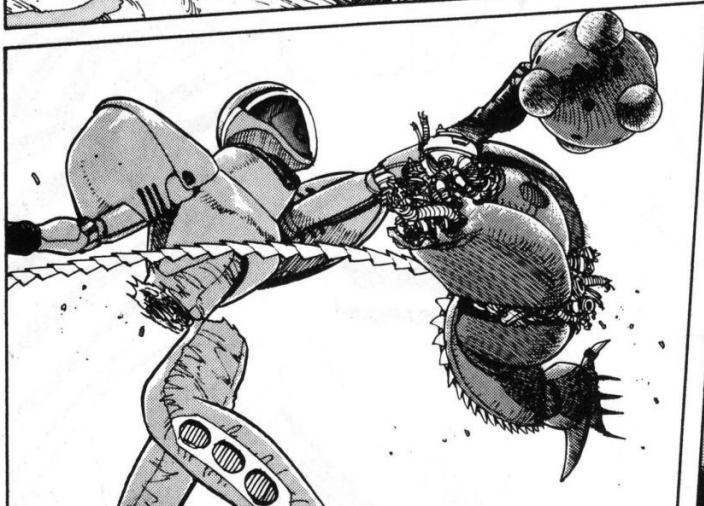
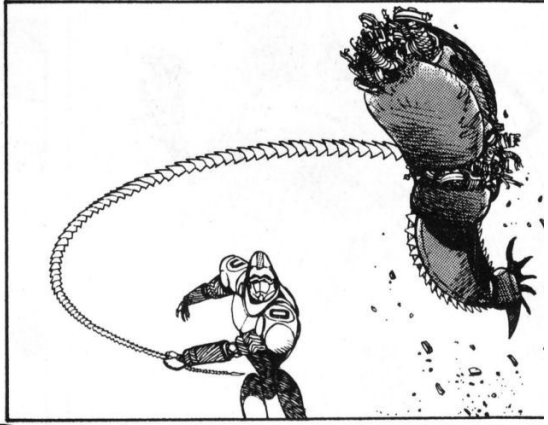
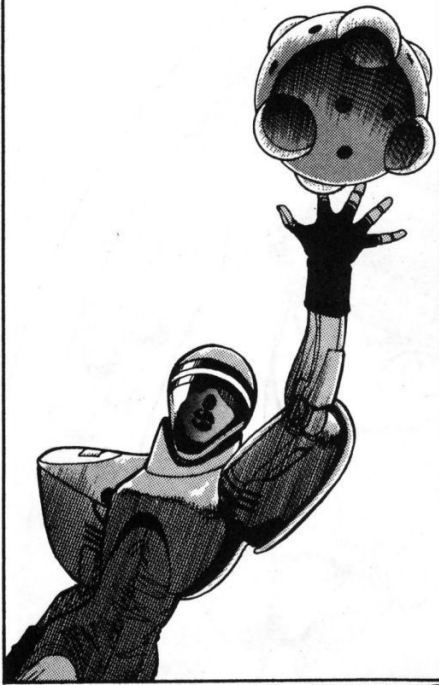


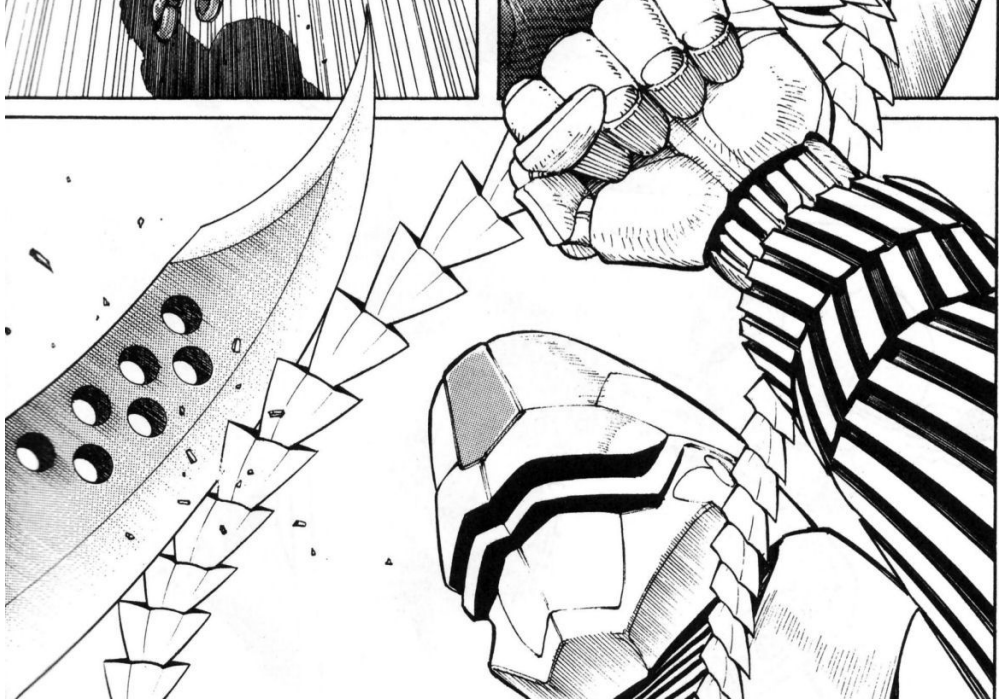
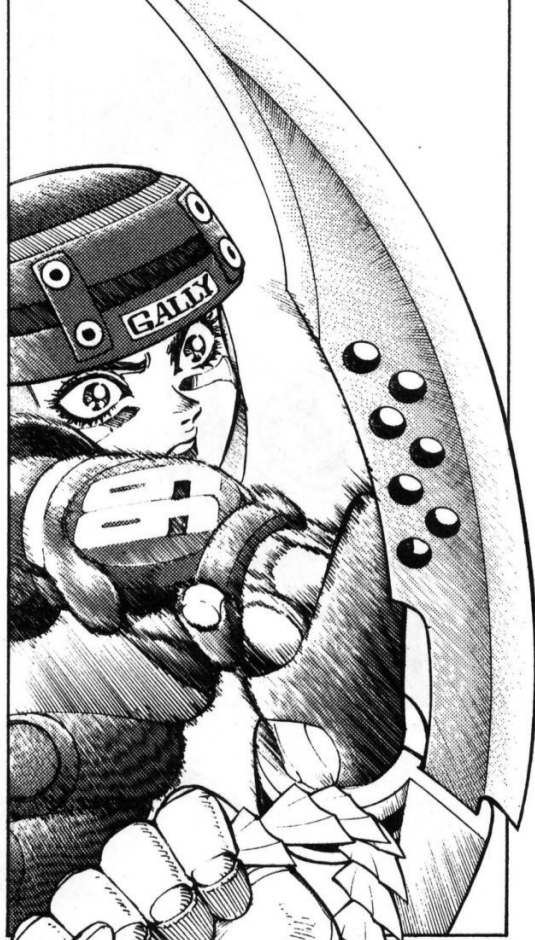


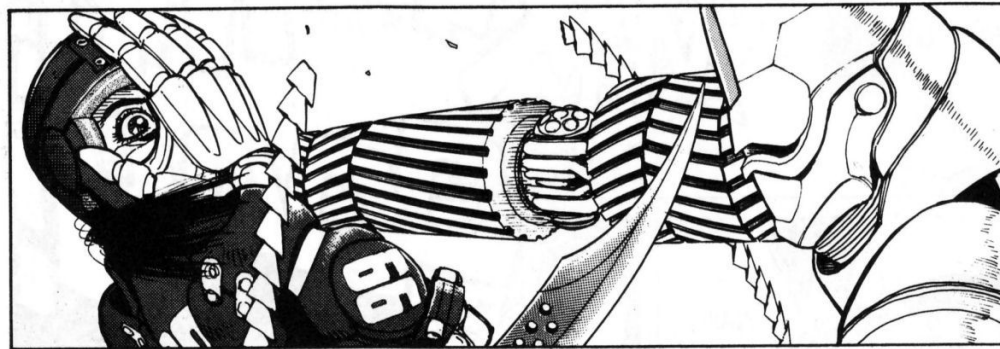
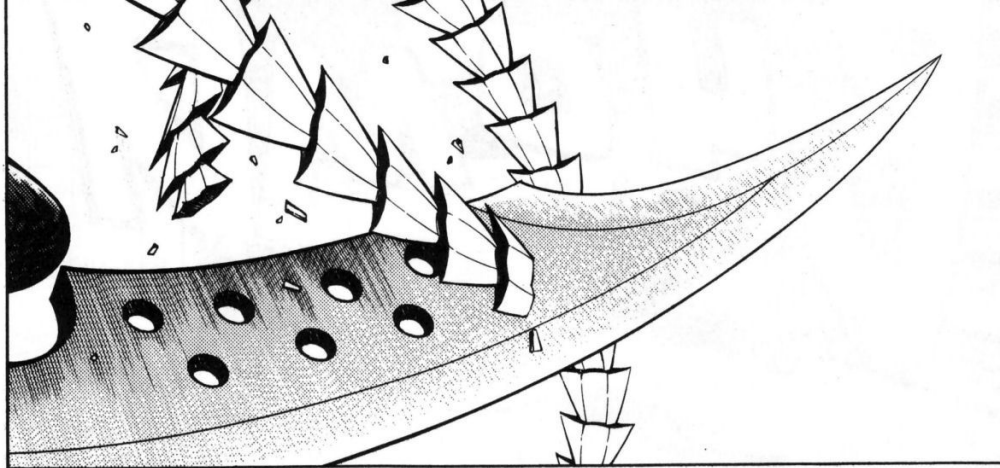




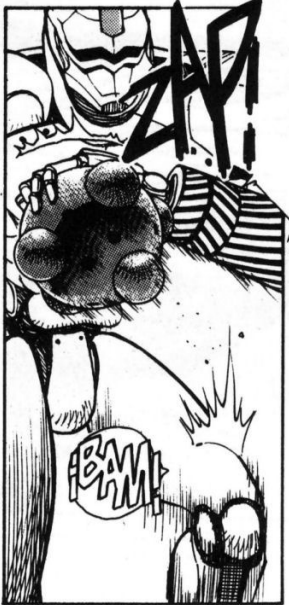
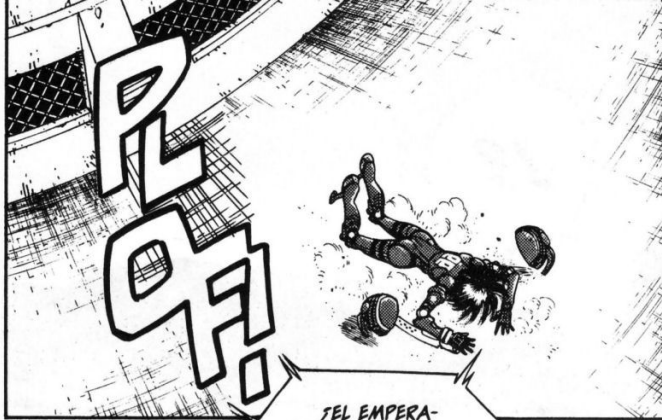










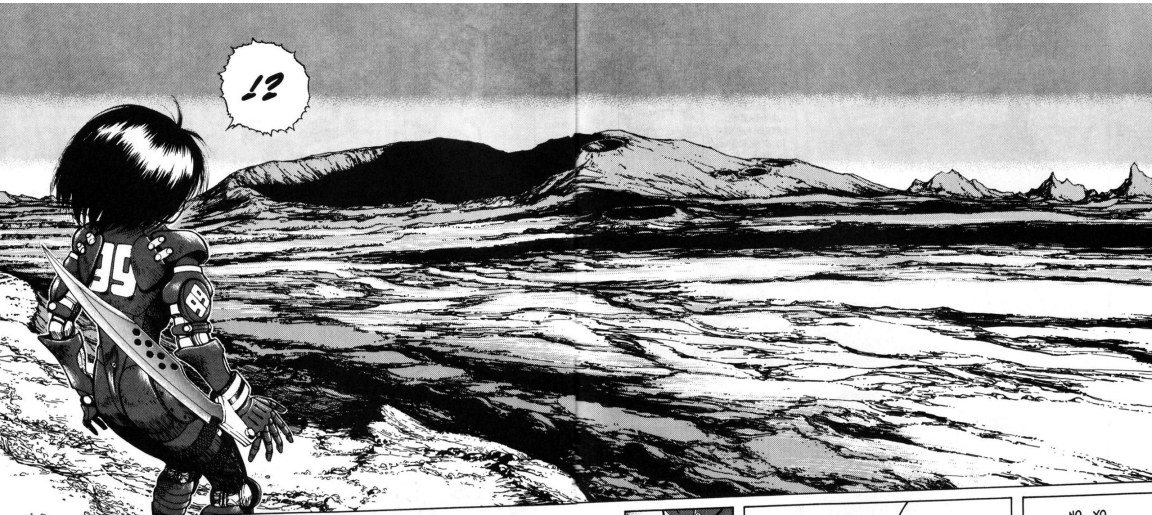


EL EMPERADOR JASAGAN ES TODO UN DIOS DESTRUCTOR! ¡¡HA ACABADO CON TODO EL EQUIPO RIVAL EN CUESTIÓN DE SEGUNDOS!!



VAMOS, MÚESTRAME TU PANZER KUNST.







PESE A SER UN CROMOSOMA XX* HAS CONSEGUIDO SUPERAR EL ENTRENAMIENTO CON ÉXITO...

YÔKO.



YÔKO...?

MEIS-
TER**!

NO... MI NOMBRE ES...



ANTES DE QUE TE MARCHES DE VIAJE TE OTORGARÉ EL GEHEIMNIS**...



MEISTER,
YO ME LLAMO...

* CROMOSOMA XX: ES DECIR, UNA HEMBRA. EL SEXO DE LOS HUMANOS SE DETERMINA POR LA COMBINACIÓN DE DOS TIPOS DE CROMOSOMA. LA COMBINACIÓN MASCULINA DE LOS CROMOSOMAS ES XY.
**MEISTER: "MAESTRO" GEHEIMNIS: "MISTERIO" EN ALEMÁN.



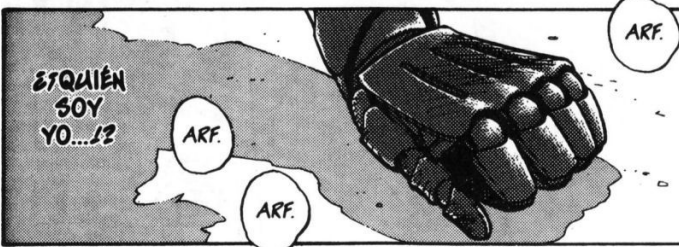
SA
HA

AHH.



ARF.

"UN VASTO
PARAMO
ROJIZO..."
"MEISTER..."
"YÖKO..."



ARF.

¿QUIÉN
SOY
YO...!?

ARF.

ARF.

TENGO
MIEDO... ES
COMO SI YO
DEJARA DE
SER YO...



NO SE AB=
SOLAMENTE
NADA... NADA
SEGURO, SO=
BRE MI...

PERO
PARA PODER
SEGUIR VI-
VIENDO...

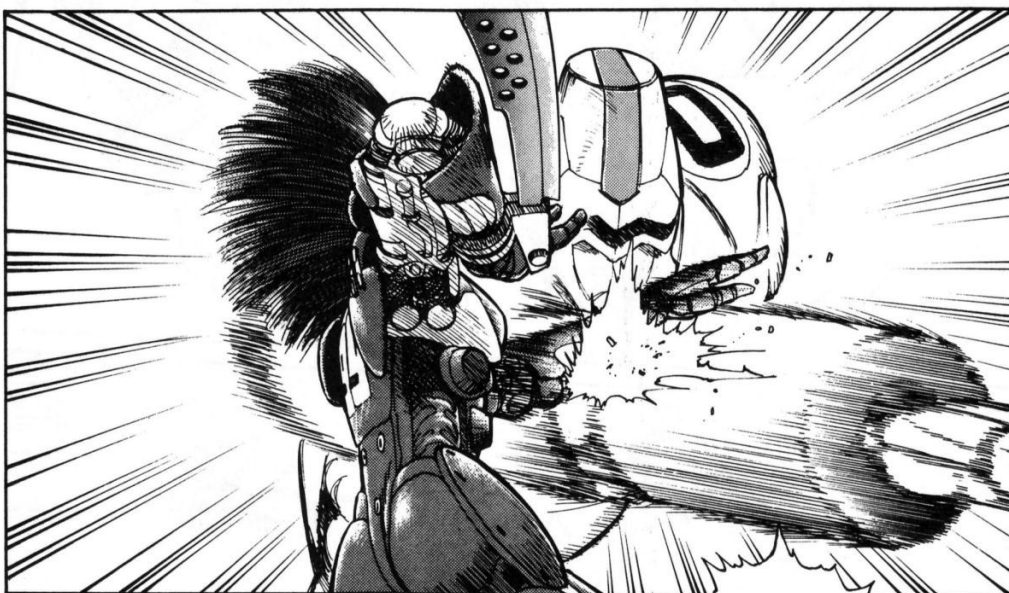
¡NECESI-
TO ALGO
CONCRE-
TO...!

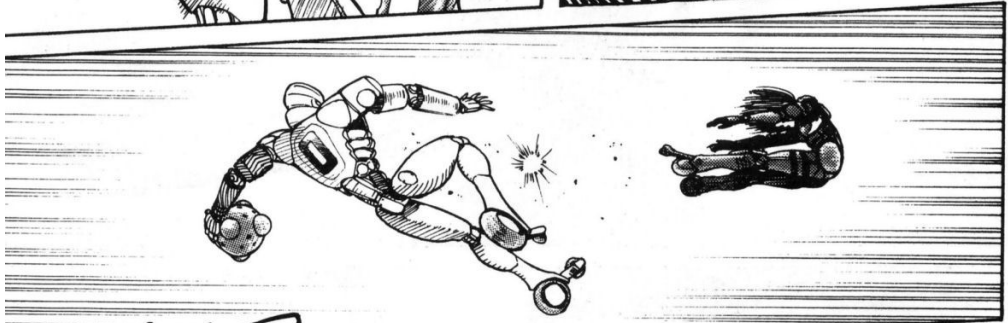
POR LO
QUE...



TO
OO
H!









¡¡EL EMPERADOR SE HA QUEDADO SIN CASCO !!



HAS ESQUIVADO MI ATAQUE LATERAL... HAS ADIVINADO MIS INTENCIONES JUSTO ANTES DE QUE COORDINARA EL "XI"...

¡JA, JA, JA, JA! ¡ME ENCANTA !!



¡¡SASUAGUN! SI ES POSIBLE OBTENER ALGO CONCRETO DE UN ENFRENTAMIENTO CONTRA TI...

¡¡...ENTONCES LUCHARÉ AUNQUE ME CUESTE LA VIDA !!

JA, JA, JA...
¡BIENVENIDA A
MI MUNDO,
GALLY!

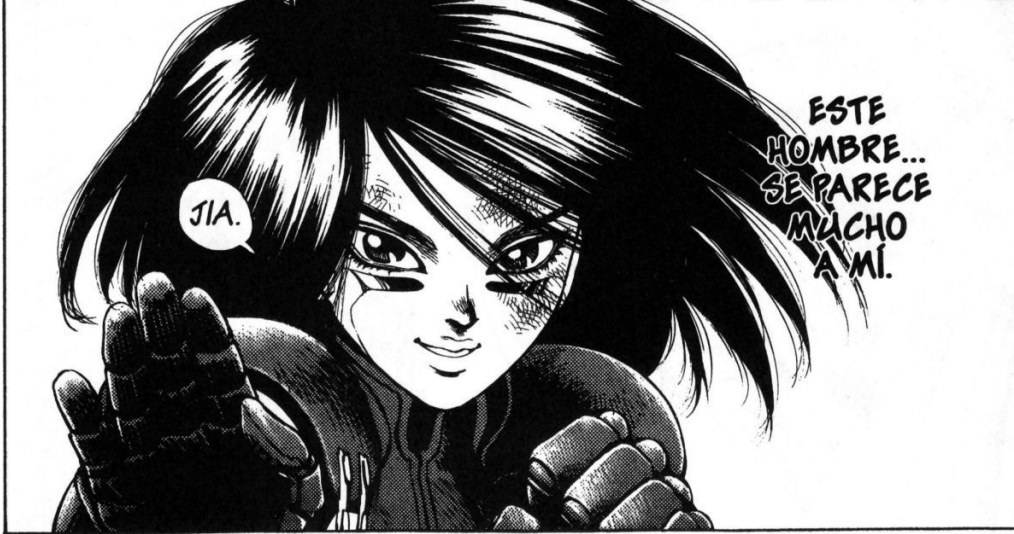
SHAK!

...!?

¡HE AQUÍ LA
GLORIA DE
ESTE MUN-
DO!

¡AUNQUE
NI A MÍ NI A
TI NOS INTE-
RESA TAL ME-
NADENCIA!
¿VERDAD
QUE NO?!

¡TODOS
LACHAN
PARA HA-
CERSE CON
ESTO!



ESTE HOMBRE... SE PARECE MUCHO A MI.



ESTO YA NO TIENE SENTIDO EN NUESTRA LUCHA PARTICULAR!!



JJA, JJA, JJA... ¡NO TE MATARÉ! SE LO HE PROMETIDO A IDO...

¡PERO QUIERO QUE RECUERDES MUY BIEN LO QUE OCURRIRÁ A PARTIR DE AHORA!



!!SHOW-DOWN!!

!!SI AL QUEDAR SÓLO DOS CONTRINCANTES SOBRE LA PISTA SE DECLARA EL "SHOWDOWN", LA CONTIENDA DECISIVA A AÑO CONTRA AÑO QUE DECIDIRÁ LA VICTORIA FINAL!!



POOH!

TENGO DOS BOTELLAS DE VINO PREPARADAS.

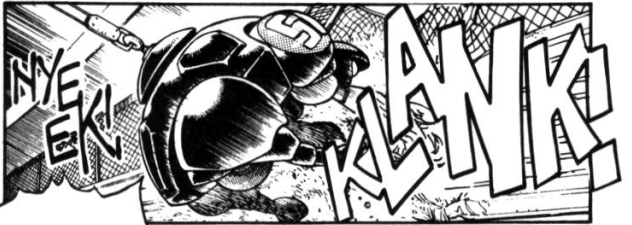
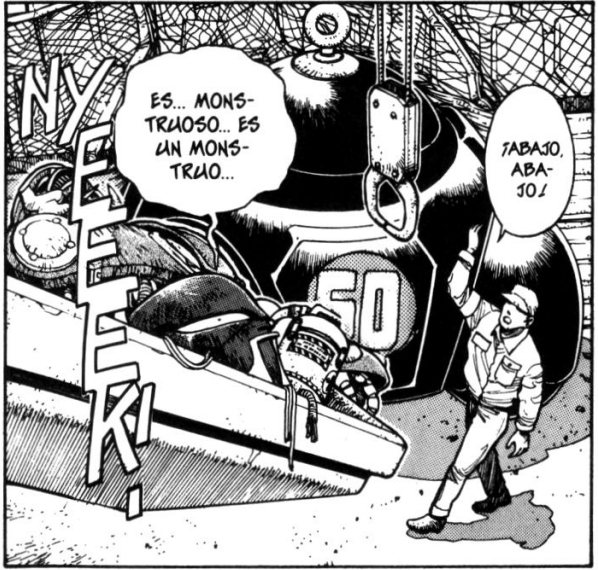
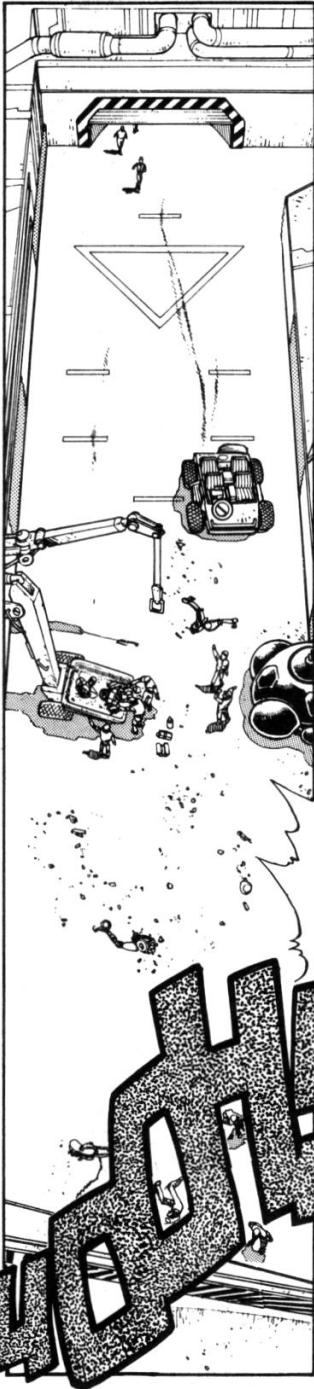
CLINK!

ES VINO SALEMIANO DE LA MEJOR CALIDAD: VECTOR ME LO HA CONSEGUIDO.

UNA ES PARA CELEBRAR LA VUELTA DE MI QUERIDA GALLY...

Y LA OTRA, PARA CELEBRAR LA VICTORIA DE TU HERMANO...

PODREMOS BRINDAR JUNTOS CUANDO REGRESEN SANOS Y SALVOS.



¡ALLÁ
VOY,
GALLY!

¡WAP!

¡WAP!

¡A
H!

¡FV!!!



ES... TESTÁN
IGUALADOS! STAA-
LLY ESTÁ LUCHANDO
EN IGUALDAD DE CON-
DICIONES CON EL HASTA
AHORA INVENCIBLE EM-
PERADOR JASUGUN!!



EL PUNTO
DÉBIL DEL
MASCHINE
KLATSCH
ESTÁ EN SU
MONÓTONO
RITMO!



¡SÓLO TENGO QUE
ESQUIVAR SU PRIMER
ATAQUE CON EL "KI",
PORQUE EL PANZER
KUNST ES SUPERIOR
EN COMBATE CUER-
PO A CUERPO!

EL AUTÉN-
TICO ENSATZ
RYTHMEN
DEL PANZER
KUNST...



...SE ENCUENTRA
EN ADAPTARSE AL
RITMO DEL RIVAL
Y SABER SALIR DE
ÉL. CAMBIAR CONS-
TANTEMENTE, BUS-
CAR EL VACIO...!



NO... ¿TO-
DAVÍA NO!
¿NECESITO
UN POCO
MÁS DE
TIEMPO!!



¡TOMA!



¡MODO 47,
TIGERA DEL
CAIMÁN!



¡BOOM!
BOOM!



¡PLACH!

TSASUAGAN
HA EFECTUADO UN
LANZAMIENTO PODE-
ROSÍSIMO USANDO LA
POTENCIA DE LOS MO-
TORES DE SU BRAZO!
¡GALLY ESTÁ A PUN-
TO DE MORDER
EL POLVO!

¡MÁTALA!
¡TAPLÁS-
TALE EL
CRÁNEO,
VAMOS
!!

ARR.



CRASH!



AH...



!!...TIGELL
EL INMOR-
TAAAAAAL
!!

7000H! FTIGELL
HA IRRUMPIDO
INESPERADAMENTE
EN EL SHOWDOWN!
!!QUÉ EXCITANTE
INFRACCIÓN DE
LAS NORMAS!!

SKREEEK!

BRAMMIDOOH!

NO... ¡NO!
¡TENGO QUE
SACAR A
TIGELL DE
AHÍ!

THUD
THUD!

!!S
A
A
A
!!

!!MI ÚNICO
ORGULLO ESTÁ
EN MI ROBASTO
WETT ZEUA, QUE
NADIE HASTA AHO-
RA HA LOGRADO
PARTIR!!

FLUMP
THUD!

!!NI SI-
QUIERA TÚ,
CAMPEÓN,
PODRÁS
DESTRUIR
MI CORA-
ZAAAA
!!



EHZ?



BLOOM!



FWOOOH!

STIGELL ESTÁ
ARDIENDO! PE...
PERO, A PESAR
DE TODO, SI-
QUE AVAN-
ZANDO!



FROXH!

MOOOHH...
DE... IDE-
TENTE!

FW
AM!



ME... ME
ALEGRO DE
NO HABER
ABANDONA-
DO EL MO-
TORBALL...

AL... AL FI-
NAL HE PODIDO
ENFRENTARME A
MI ADMIRADO
CAMPEÓN.





THW
THW



THW
THW

¡¡¡JASUAGUN
ESTÁ RECI-
BIENDO DE
LLENO UNA
AUTÉNTICA
LLUVIA DE
GOLPES POR
PARTE DE
GALLY!!

¡EL CAMPEÓN
ESTÁ SIENDO
GOLPEADO!
¡IMPRESIO-
NANTE!



¡¡ACABA
CON ESE
ENAREÍDO
DE JASU-
AGUN!!

ARR.



CA-
LLA-
TE.

UH...

THW
THW



ME ESTÁN
GOLPEANDO...
NO PUEDO DE-
FENDERME...
DE SU ATA-
QUE...

¿POR QUÉ...?
¿QUÉ PASA
CON MIS BRA-
ZOS...? ¿DÓN-
DE ESTÁN MIS
BRAZOS...?



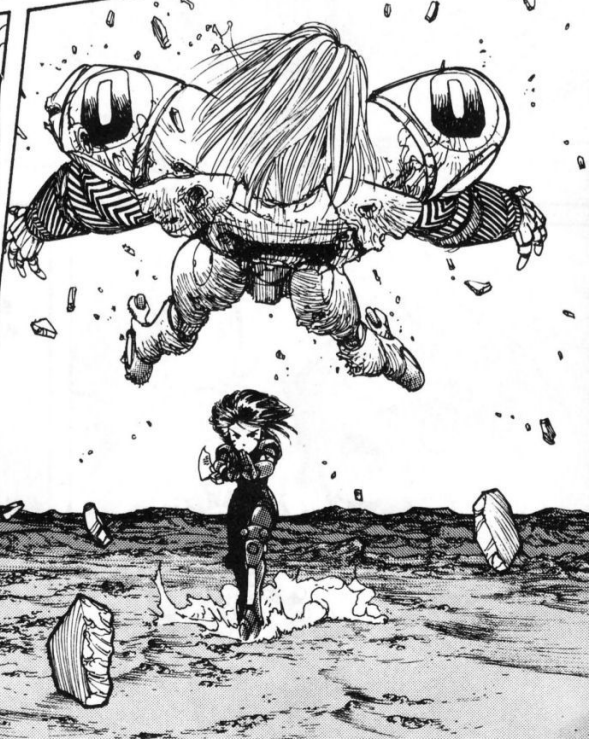
Y MIS
PIERNAS...
¿DÓNDE
ESTÁN
MIS PIER-
NAS...?

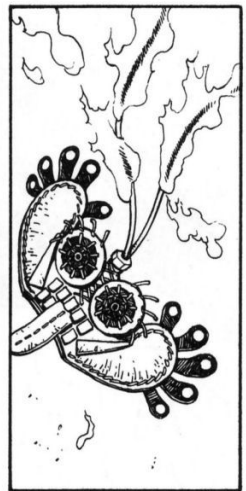
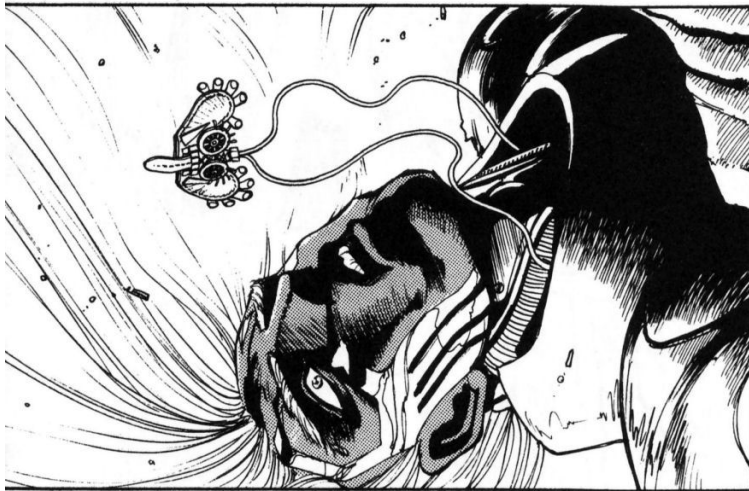
¿QUÉ ME
ESTÁ OCU-
RRIENDO??
ESTOY VACÍO...
¿DÓNDE
HA IDO MI
CUERPO...?



ES QUE...
ES QUE YO...
¿SOY UNA
EXISTENCIA
TAN SIMPLE
COMO ES-
TO...!?

ME ESTOY
DERRITIENDO,
ME MARCHO...
MI CUERPO...
¡QUIERO UN
CUERPO!





SHU-
MIRA...





¡LE HE DESTROZADO SU CORAZÓN ARTIFICIAL CON MI HERZ HERHAHEN!

ARF
ARF
AAH

¿¿NO PODRÁ VOLVER A LEVANTARSE...!!





YŌKO... ¿SENTIENDES
CUÁL ES EL FIN ÚLTIMO
QUE BUSCAMOS
MEDIANTE NUESTRO
INTENSIVO ENTRENAMIENTO...?



SE TRATA
DE RECUPERAR
LA UNIFICACIÓN DE
LOS SENTIDOS DEL
ERDLEIB, "EL VIENTRE
DE LA TIERRA", GRA-
CIAS A NUESTROS
CUERPOS MECÁ-
NICOS!

¡FÍJATE! EN
TU CUERPO RE-
SIDE EL UNIVER-
SO ENTERO, HAS
CONSEGUIDO EL
"ARS MAGNA", LA
GRAN TÉCNICA
SECRETA!



ZZZZN!

TOO
OH!



SA
AA
AH
H!

FLASH!





HE PER-
DIDO... YA
NO HAY
MARCHA
ATRÁS...



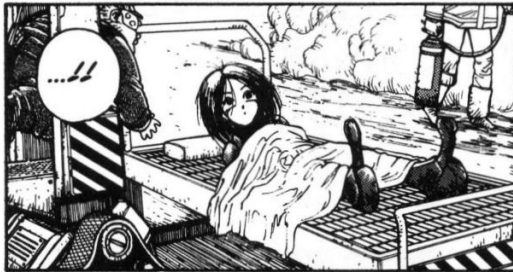
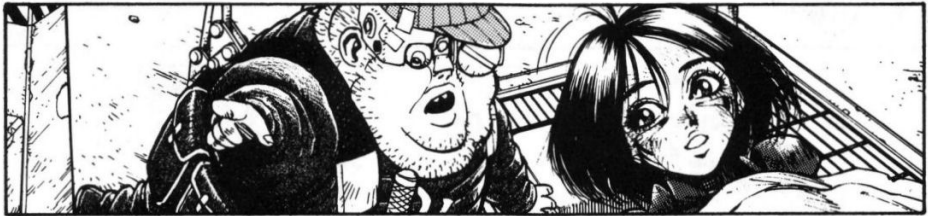
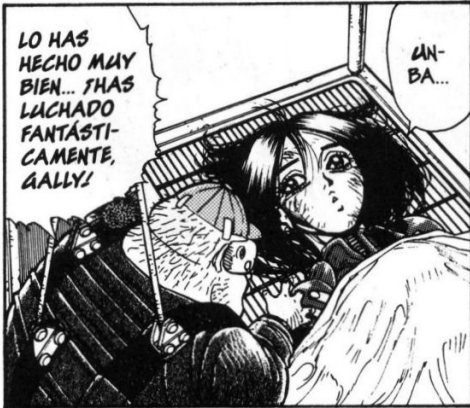
FNOH! **FSHH!**

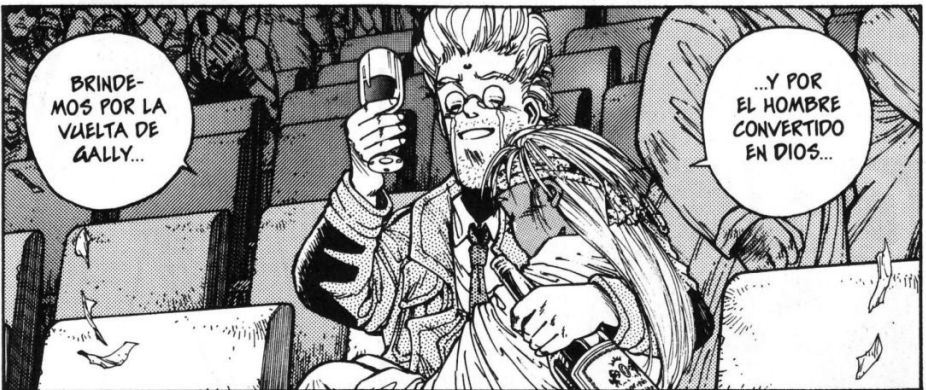


**¡GA-
LLY!**

FSHH!

FSHH!





GUNNM

銃夢

INFORMATION

GUNNM: CRONOLOGÍA

- 1 D.K.** Ido descubre a Yóko entre una montaña de residuos y la llama Gally.
Nace Koyomi.
Gally se convierte en cazadora-guerrero y derrota a Makaku.
- 2 D.K.** Gally se enamora de Yúgo, pero éste acaba muriendo en su camino hacia Salem.
Gally empieza a practicar el motorball.
Lucha a muerte contra Jasugun. A su vez, se ofrece una recompensa por Zapan.
- 3 D.K.** Se inaugura el bar "New Kansas".
Ido adopta a Shumira y Gally empieza a vivir sola.

EL SIGUIENTE EPISODIO OCURRE SOBRE ESTA ÉPOCA

Lucha a muerte de Gally contra Dedo Sónico. → "Dedo Sónico".
Nova proporciona a Den, una de las personalidades de Kaos, un cuerpo-armadura.
Den viaja a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.

- 4 D.K.** Kaos va a la frontera junto a Jasmine.
Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ido.
Shumira se une a un grupo de voluntarios.
Gally es reclutada por TUNED.

Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyomi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyomi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyomi).



GALLY EN ESA ÉPOCA

En este episodio podemos ver a una Gally que se ha retirado del mundo del motorball y que acaba de empezar a vivir sola en el edificio comunal donde está situado el Bar New Kansas.

Al volver al Distrito Este, Gally es recibida con los brazos abiertos en el New Kansas, justo al contrario que pasó cuando estaba Zapan. La Gally de ahora, mucho más centrada y seria, acepta las peticiones de los cazadores del New Kansas y se gana la vida dándoles clases de lucha. Gally ha dejado de perseguir a criminales y de mancharse las manos y el cuerpo de sangre, por lo que

ya no forma parte de la elite de los cazadores-guerrero. Los dos años que transcurren hasta la reaparición de Zapan son los más provechosos y pacíficos de su vida.



HISTORIA PARALELA
DE GUNNM

PRIMERA
PARTE

dedo sónico





¡NINGUNO
DE LOS DOS
DA SU BRA-
ZO A TOR-
CER!!



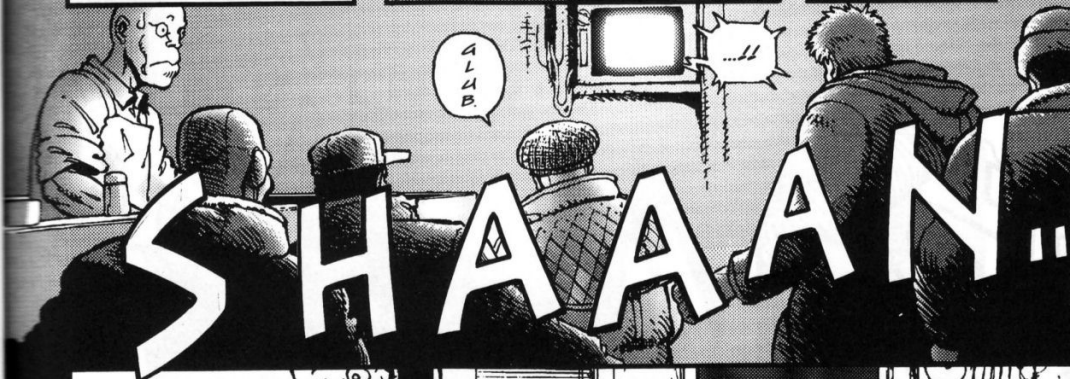
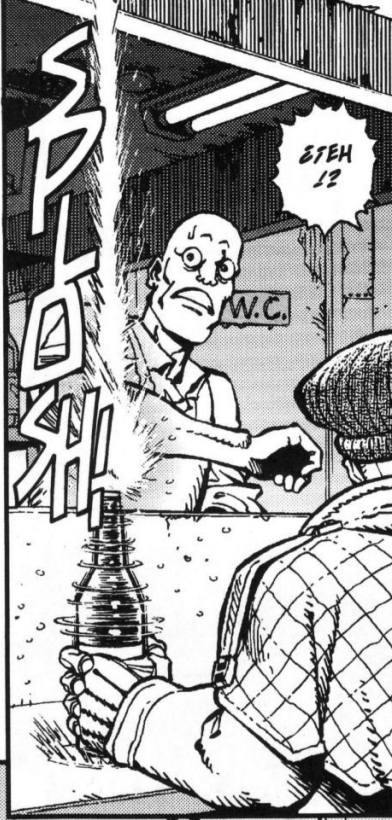
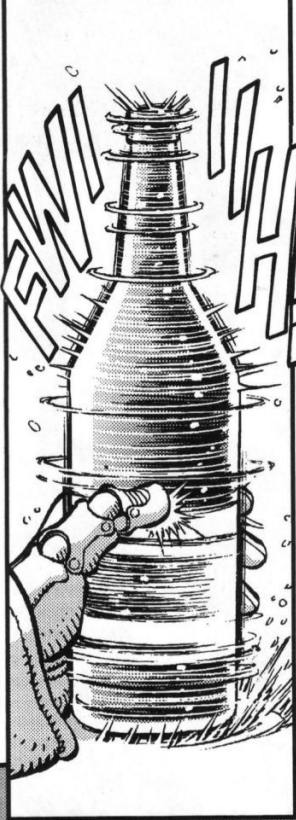
¡¡IMPRESIO-
NANTE LA LUCHA
ENTRE EL MASCHI-
NE KLATSCH DEL
EMPERADOR JA-
SAGUN Y EL PAN-
ZER KANST DE
LA ASPIRANTE
GALLY!!

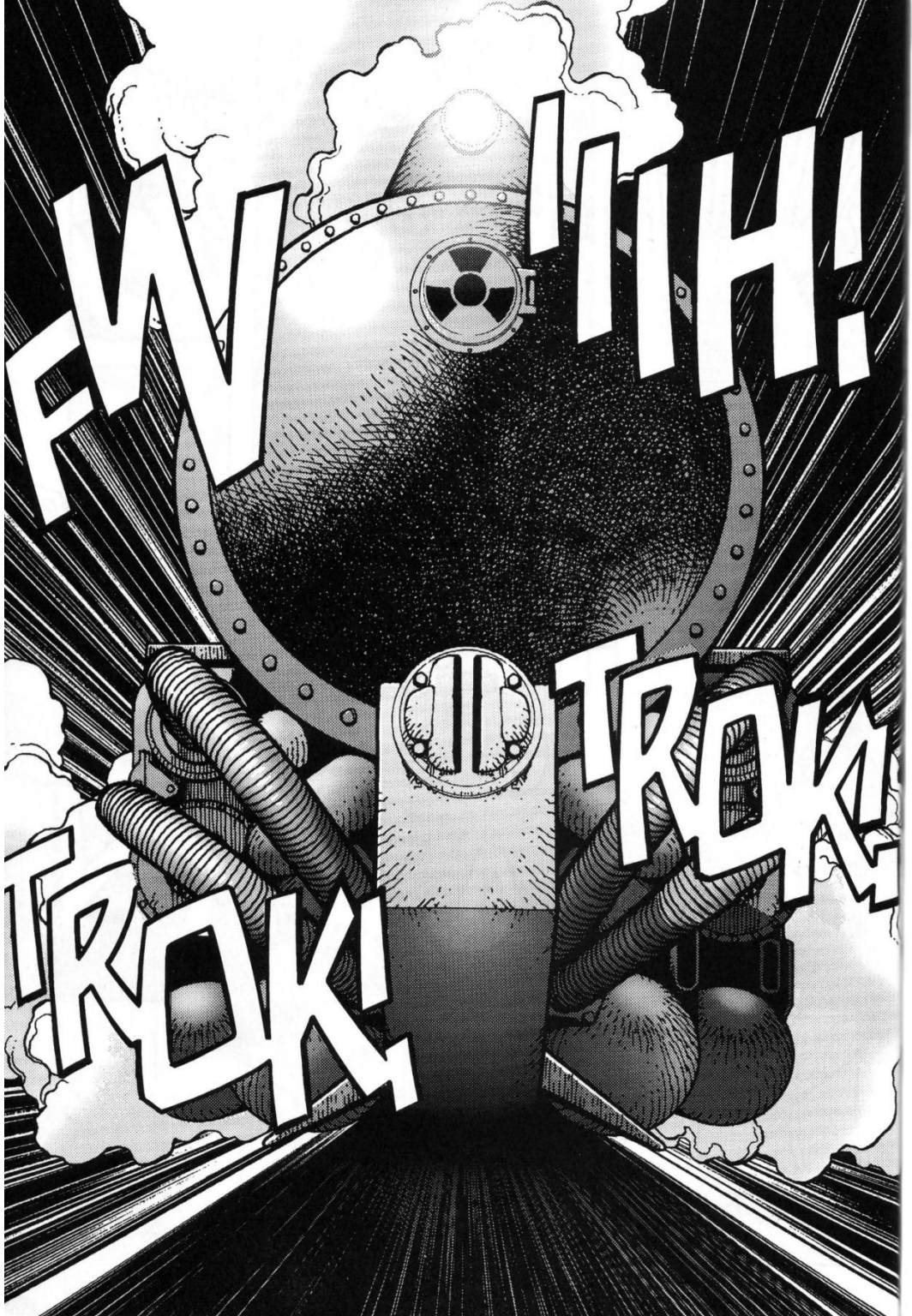


¡¡NO
CEDEN NI
UN SOLO
PASO!!



WYEEK!



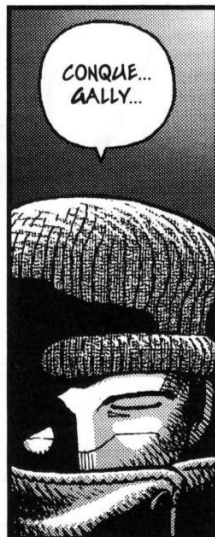


FW

TROI

TROI

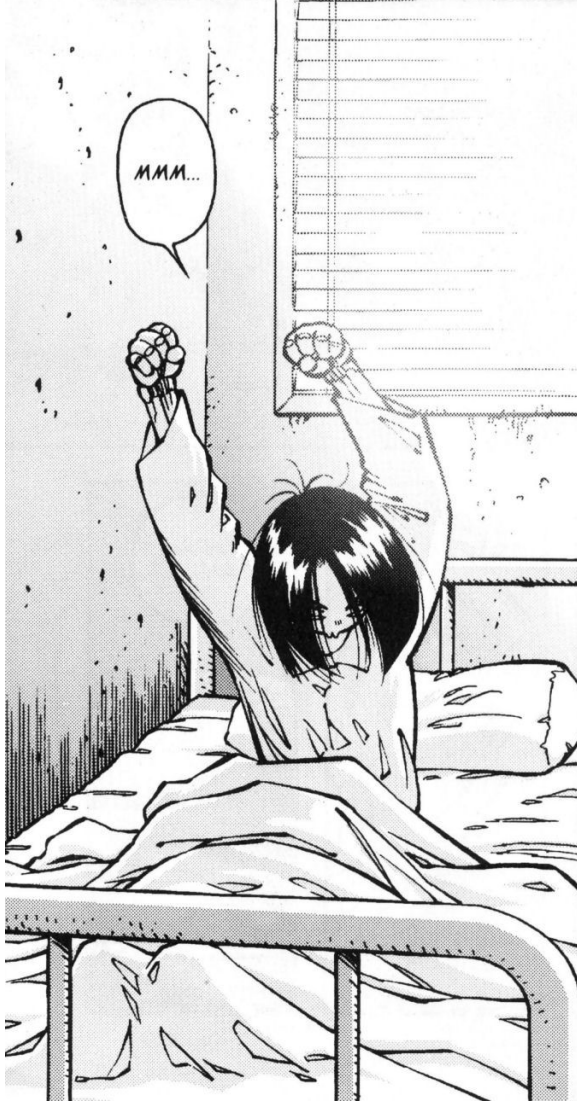
TROI



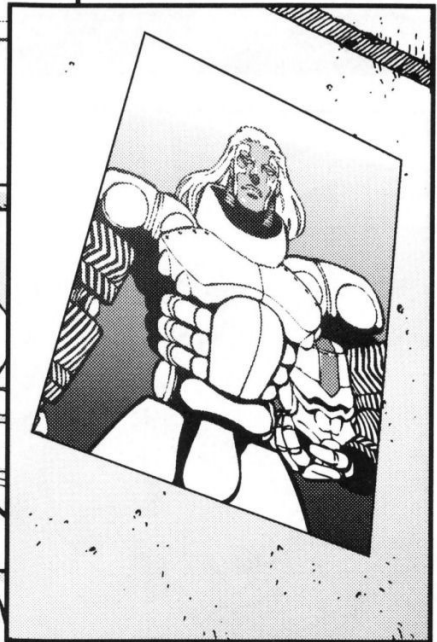
TRES MESES MÁS TARDE

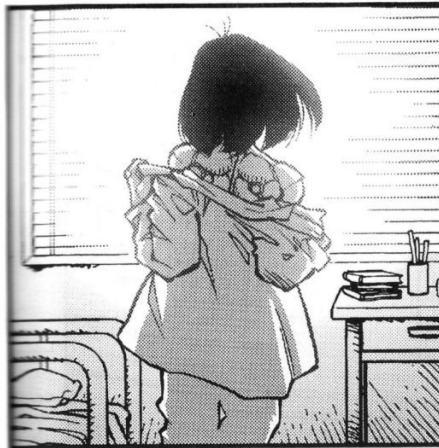
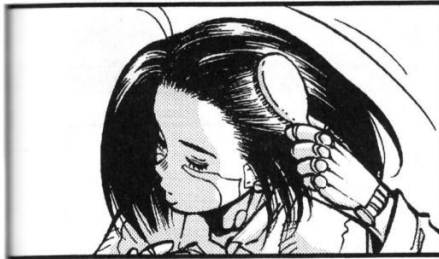


MMM...

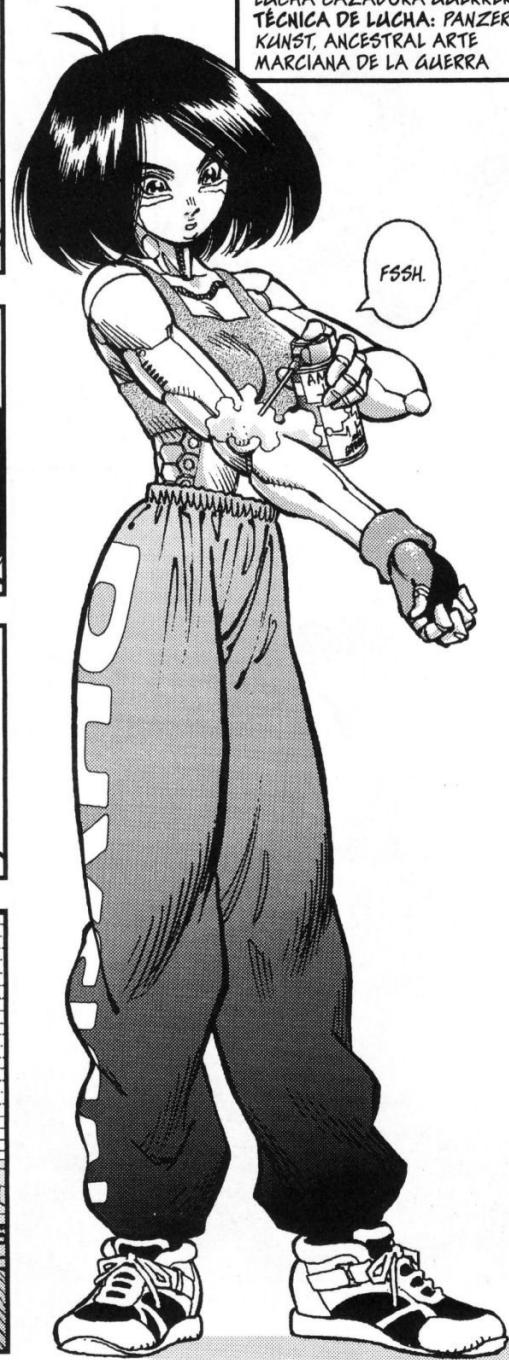


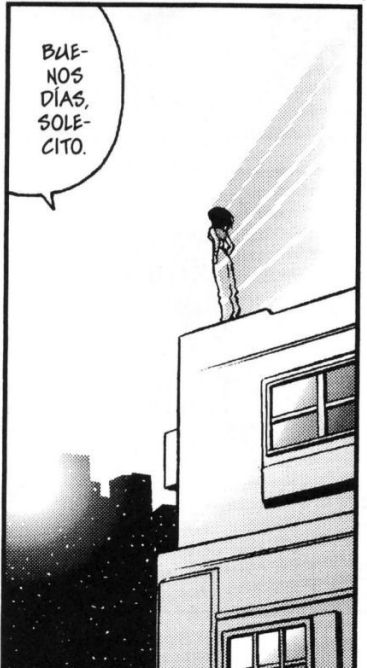
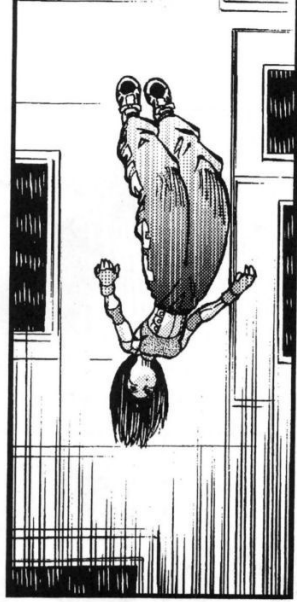
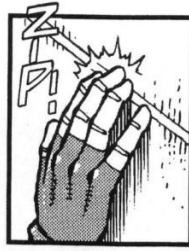
¡BUENOS
DÍAS, JA-
SUGAN!



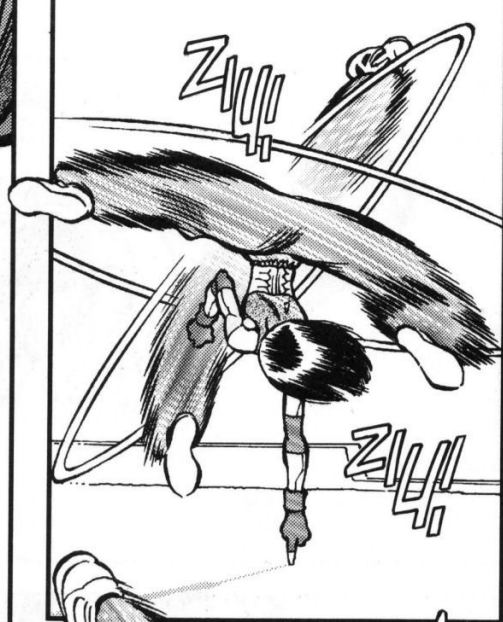
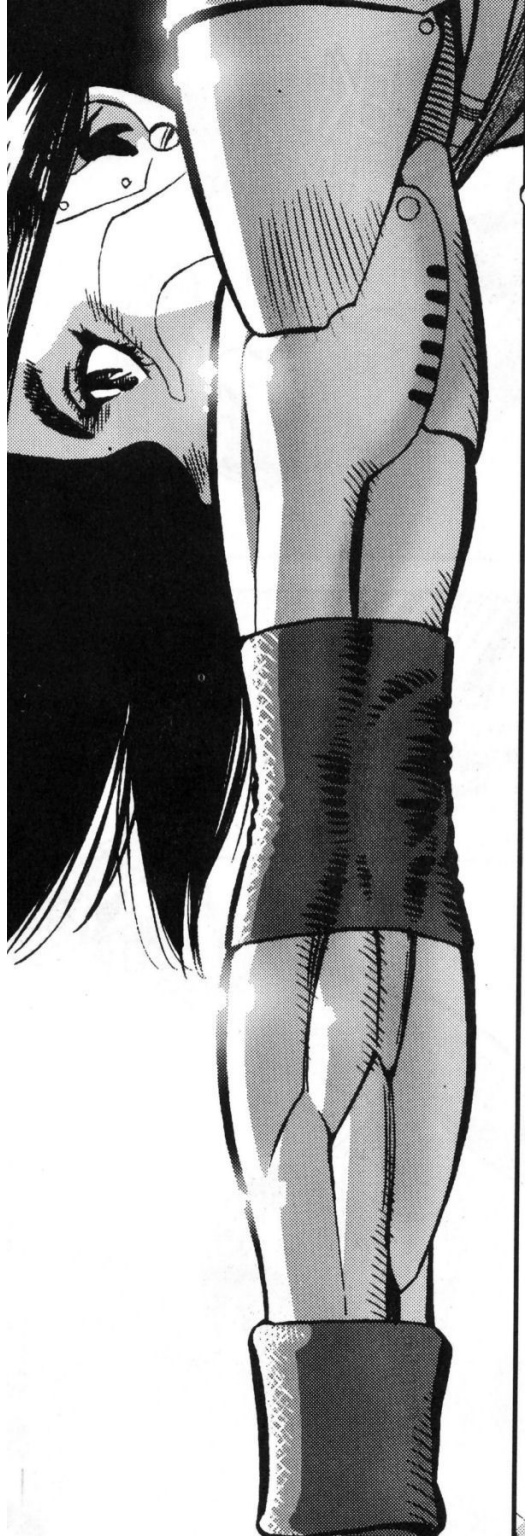


GALLY
PROFESIÓN: INSTRUCTORA DE LUCHA CAZADORA-QUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: PANZER KUNST, ANCESTRAL ARTE MARCIANA DE LA GUERRA





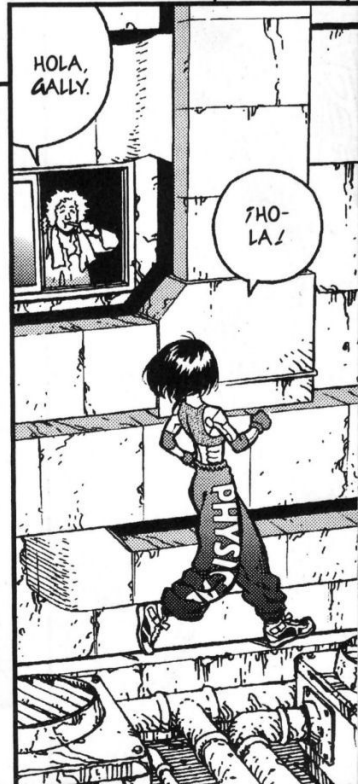
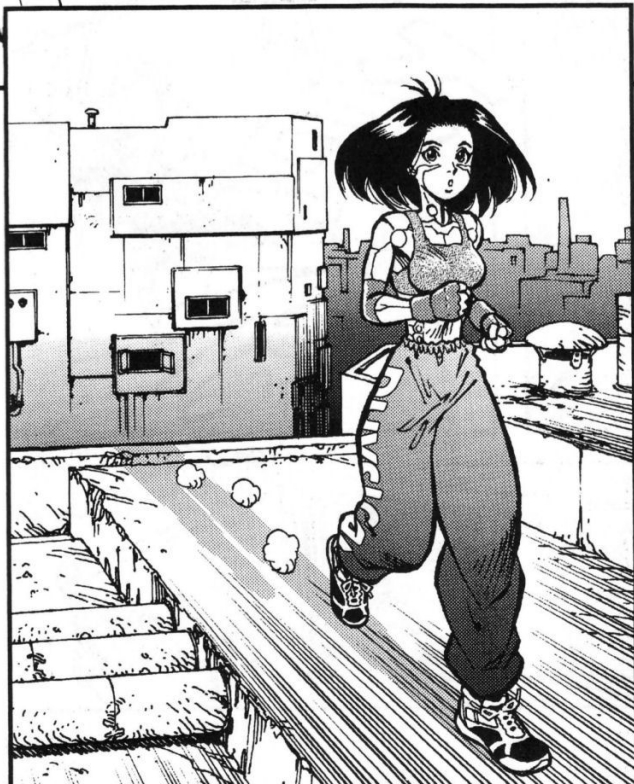


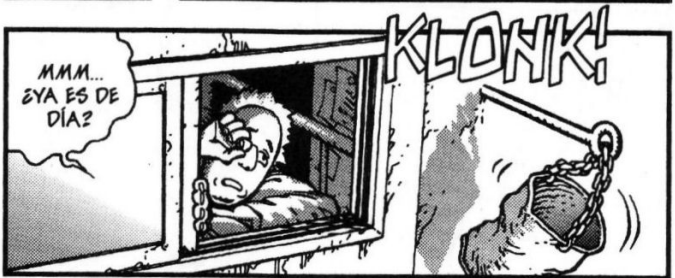
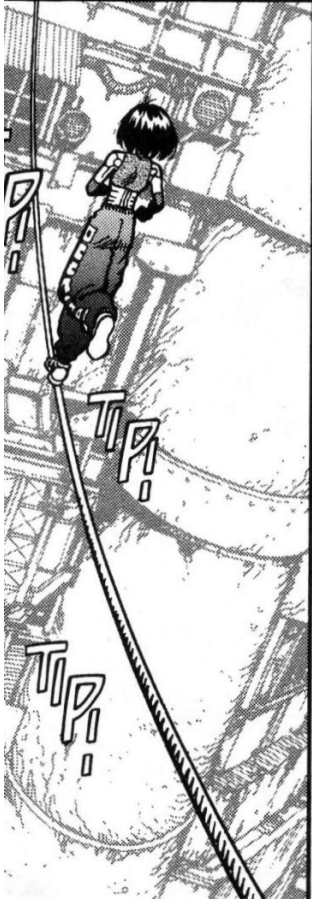
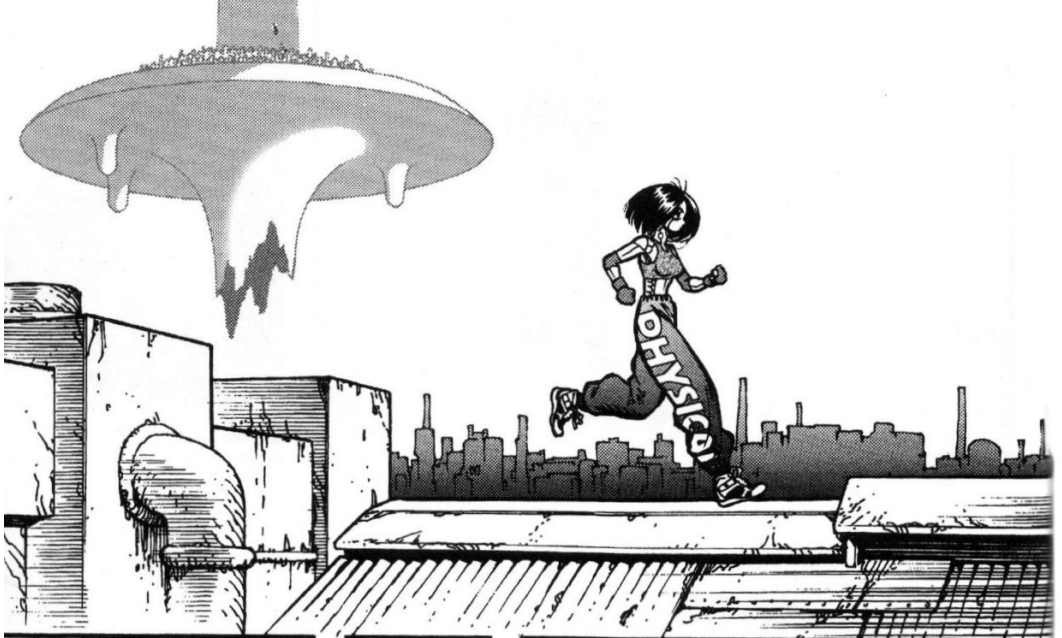


ZIS! ZIS!



SHU!







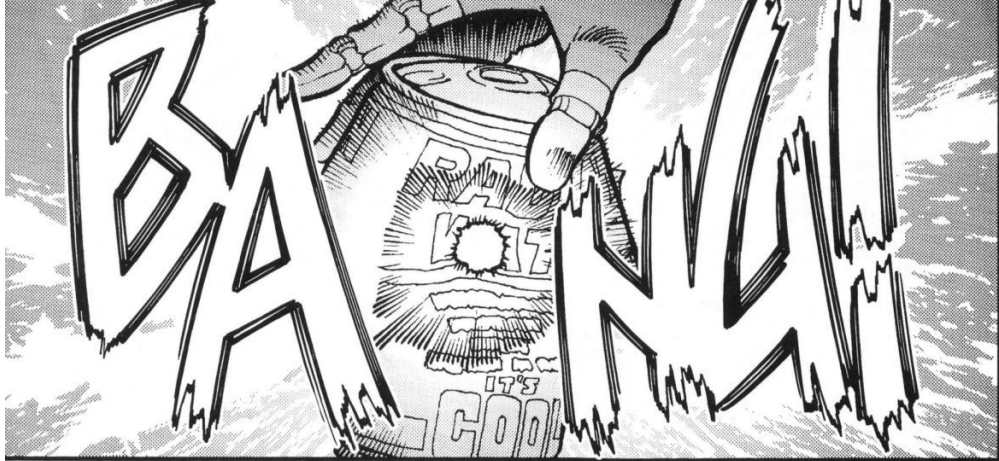
ZAK!
ZAK!

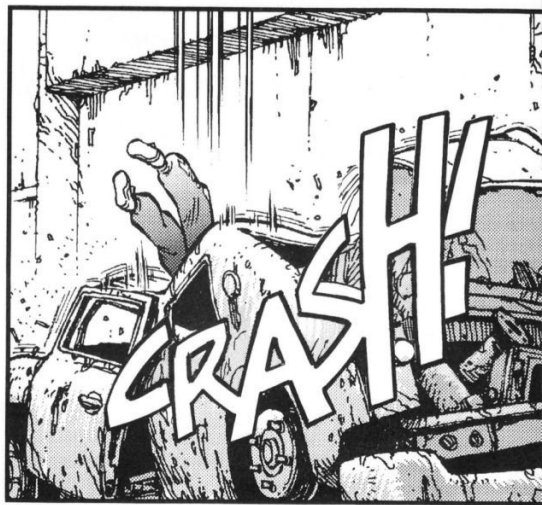
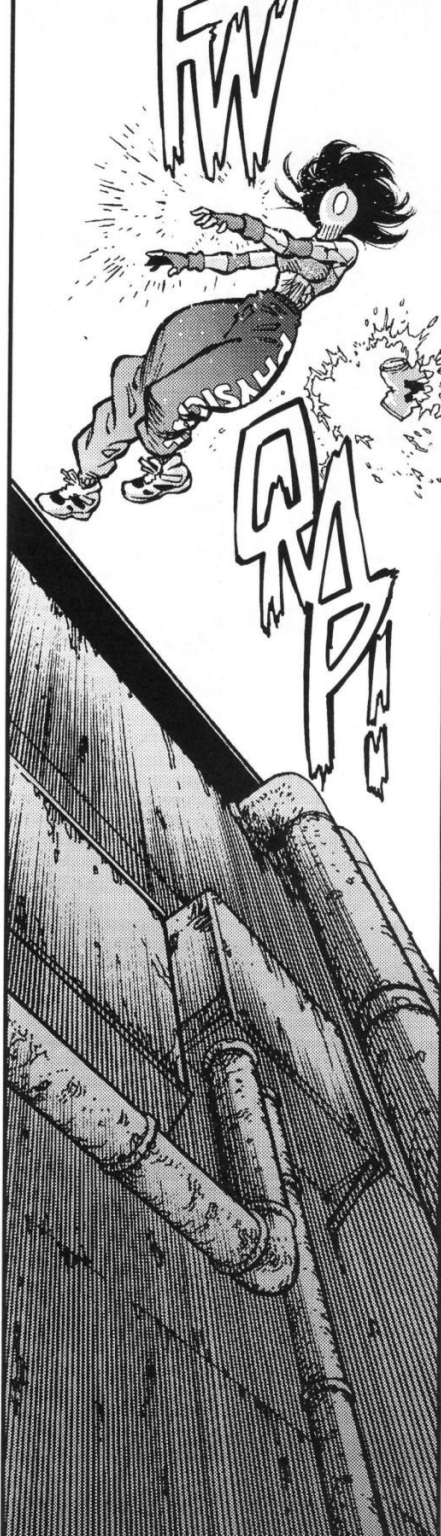
SH
AS

TUM! ...

HUMM...

RADIATION
WATER
COOL







¿QUE
HAN DIS-
PARADO A
GALLYYY
YYYYY
YY!?

¡¡UOOH!!
¡NO ME LO
PUEDO
CREER!



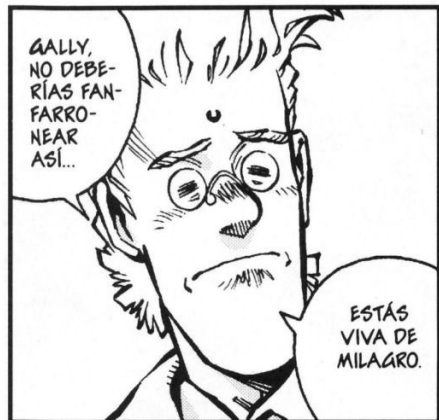
¡ESTO ES
UNA CLÍNICA,
ASÍ QUE
GUARDA
SILENCIO!

HOLA.



¡GA...
GALLY...
¡ESTÁS
VIVA!

¡CLARO,
YO NO ME
MUERO TAN
FÁCILMENTE!



GALLY,
NO DEBERÍAS
FANFARRO-
NEAR
ASÍ...

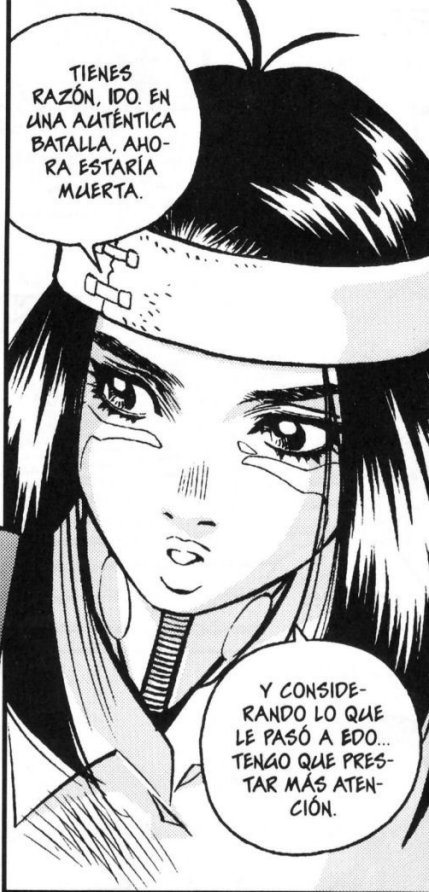
ESTÁS
VIVA DE
MILAGRO.



HAS TENIDO SUERTE DE QUE EL ÁNGULO DE LA BALA FUESE MUY CERRADO Y QUE SÓLO ROZARA TU CRÁNEO.

HE REPARADO LOS DAÑOS CON PASTA CERÁMICA, PERO TENDRÁS QUE SOMETERTE A UNA REVISIÓN EXHAUSTIVA.

DAISUKE IDO
PROFESIÓN: CIBERMÉDICO/
CAZADOR-QUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: GOLPE
DESPREVENIDO/ MARTILLO-COMETE

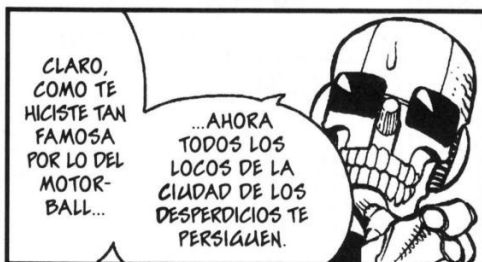


TIENES RAZÓN, IDO. EN UNA AUTÉNTICA BATALLA, AHORA ESTARÍA MUERTA.

Y CONSIDERANDO LO QUE LE PASÓ A EDO... TENGO QUE PRESTAR MÁS ATENCIÓN.



¿QUIÉN ES EL BÁRBARO QUE SE HA ATREVIDO A DISPARAR A NUESTRA IDOLO!?



CLARO, COMO TE HICISTE TAN FAMOSA POR LO DEL MOTOR-BALL...

...AHORA TODOS LOS LOCOS DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS TE PERSIGUEN.



¡GALLY, TÁ RECUPÉRATE TRANQUILAMENTE!

¡¡NOSOTROS ENCONTRAREMOS A ESE FRANCO TIRADOR!! EL HONOR DEL "CLUB DE CAZADORES DEL KANSAS" ESTÁ EN JUEGO!

ZAP!


NO HAGÁIS TONTERÍAS.



EN ESTA CIUDAD, LA MERA POSESIÓN DE ARMAS DE FUEGO TE CONVIERTE EN CRIMINAL DE CLASE A.


LAS LEYES SON TAN ESTRICTAS QUE NI SIQUIERA EN EL MERCADO NEGRO SE ATREVEN A VENDER ARMAS.

TATE
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: LUCHA LIBRE



Y ADEMÁS, COMO AL DISPARAR TE QUEDAS SIN BALAS... ES MUY FÁCIL DAR CON TUS CANALES DE DISTRIBUCIÓN.

¿E, ENFRENTARSE A UN RIVAL ASÍ PUEDE SER DURO.



¿PERO QUÉ DICES? SI SE TRATA DE UN CRIMINAL DE CLASE A PUEDES SOLICITAR LA COLABORACIÓN DE LOS NETMEN ARMADOS DE LAS FÁBRICAS.

SKULL
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: HOSO-SATSU, ARTE JAPONESA DE ATAR CON CUERDAS.



¡THEEEY! THE ENCONTRADO LA BALA!

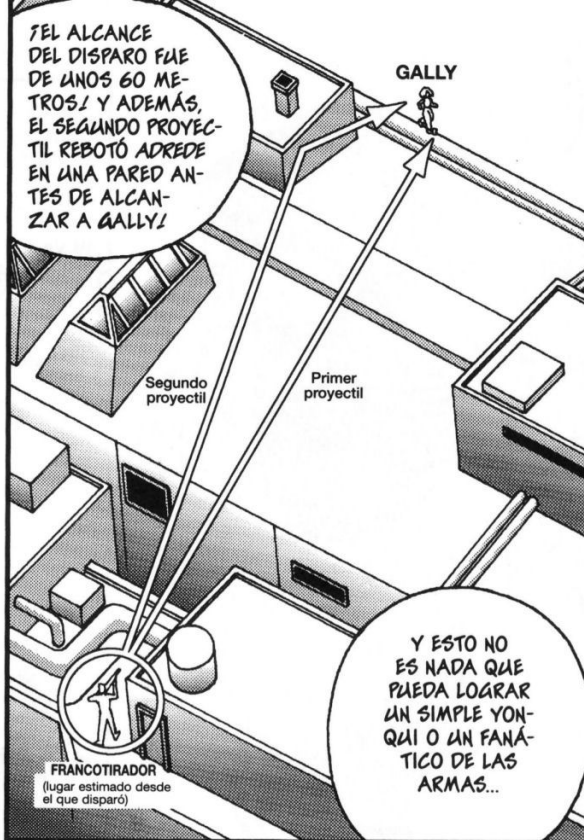
HOMBRE-TANQUE
PROFESIÓN: CAZADOR-GUERRERO
TÉCNICA DE LUCHA: EMBOSCADAS



¿SABES LO QUE ES ESTO?

H
M
M
M.

SNIF.
SNIF.



UF,
POR FIN
HE TERMINADO.



UFF... SI
TUVIERA QUE
HACER CASO A
IDO NO PODRIA
SALIR A LA CA-
LLE EN TODA
MI VIDA.

¡¡¡ ENFIN
LOGRARA
MAS UN
ESCANER
DE POSI-
TRONES

Y HAY QUE
REVISAR
LAS
SANTERAS
Y MUDAR LOS
AJUSTES

¡¡¡ CUIDA-
DO CON
EL AGRI-
TE



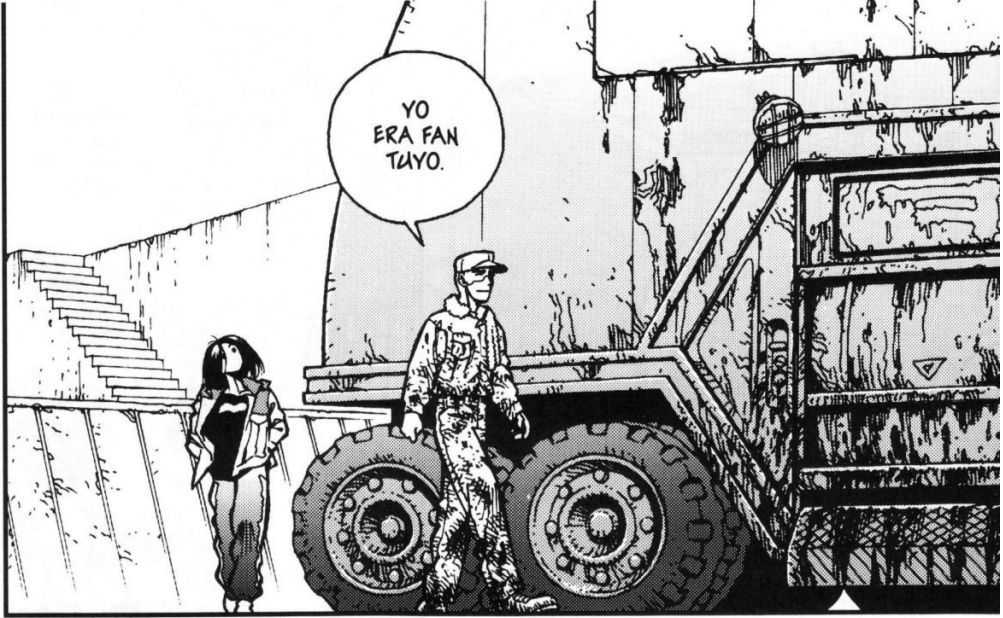
¿GA-
LLY?



VAYA,
SI ERES
GALLY.

¿ETE APETE-
CE TOMAR
ALGO CON-
MIGO?





YO
ERA FAN
TUYO.



...



JEFE, ME
TOMO UN
DESCAN-
SO.

VA-
LE.



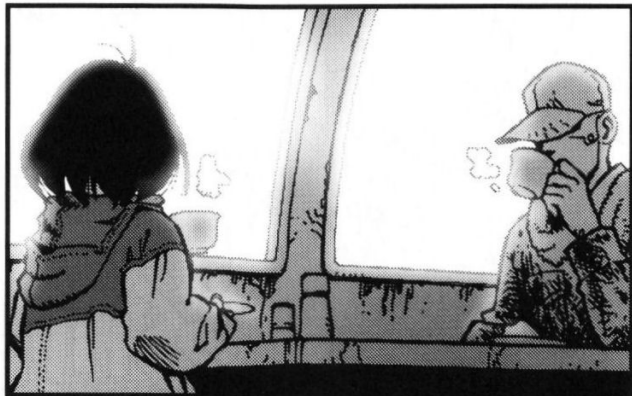
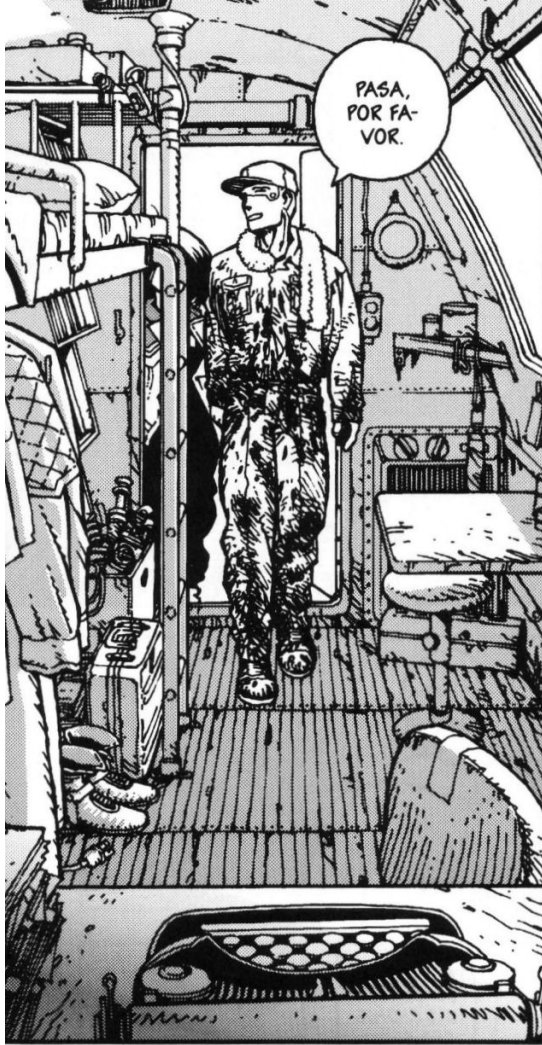
ES LA PRIME-
RA VEZ QUE
VENGO AL DIS-
TRITO ESTE, Y
LA VERDAD
ES QUE ME
GUSTA.

AQUÍ INCLU-
SO SEPARAN
LOS CADÁVE-
RES SEGÚN
CATEGORÍAS.

FSHHH!

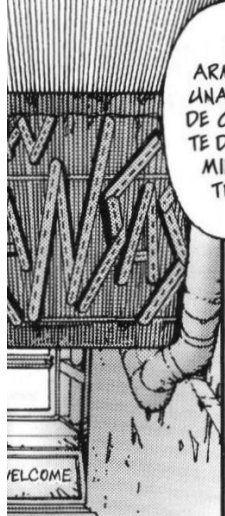


ADE-
LAN-
TE.



*ERICH FROMM: (1900-1980). PSICOANALISTA Y PSICÓLOGO SOCIAL NEOFREUDIANO. EL LIBRO POR EL QUE SE INTERESA GALLY ES THE HEART OF MAN, CUYO TÍTULO EN ESPAÑOL ES EL CORAZÓN DEL HOMBRE (CEB, MÉXICO 1966).

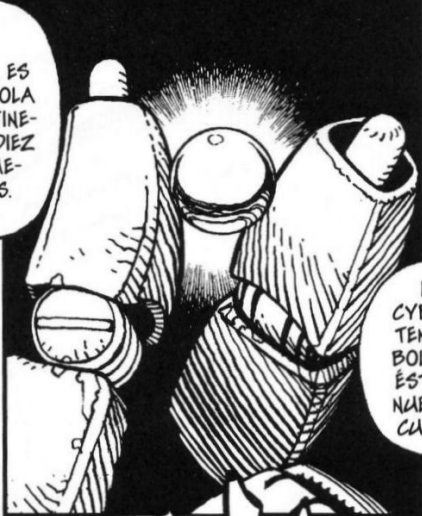




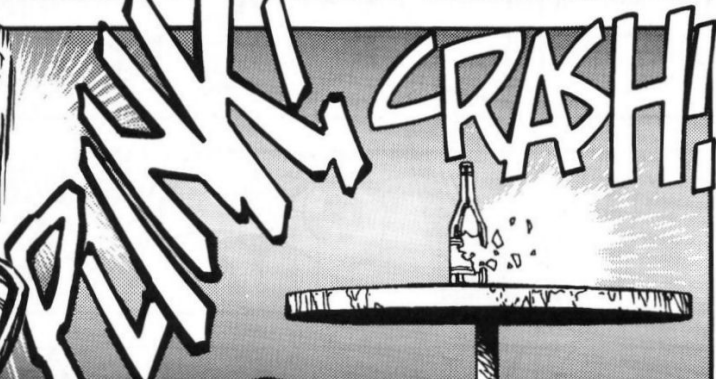
EL
ARMA ES
UNA BOLA
DE COJINETE
DE DIEZ
MILÍMETROS.




CON
ESTO...



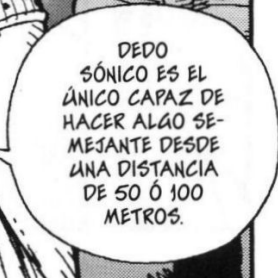
LOS
CYBORAS
TENEMOS
BOLAS DE
ÉSTAS EN
NUESTROS
CUERPOS.



CRASH!



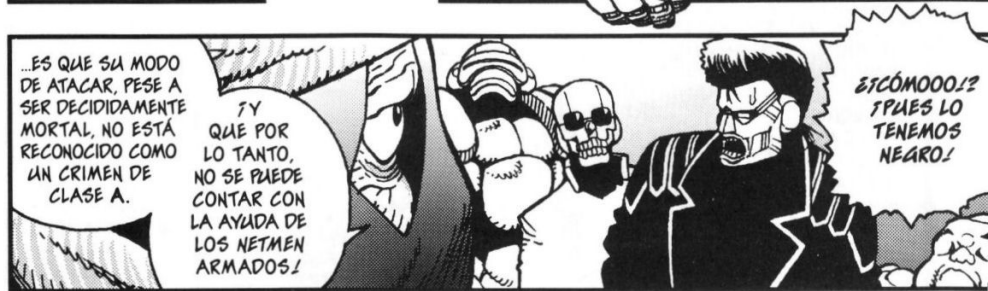
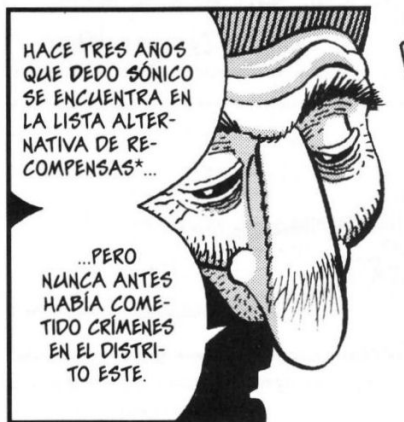
...UN CYBORA
NORMAL PUEDE
MATAR FÁCILMENTE
A UNA PERSONA
DE CARNE Y
HUESO DESDE
UNOS CINCO
METROS.



DEDO
SÓNICO ES EL
ÚNICO CAPAZ DE
HACER ALGO SE-
MEJANTE DESDE
UNA DISTANCIA
DE 50 Ó 100
METROS.

AVRUM

PROFESIÓN: INFORMADOR. PERTENECE AL GREMIO
DE INFORMADORES DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDI-
DOS Y SE DEDICA A VENDER TODO TIPO DE DATOS
CRIMINALES A LOS CAZADORES.



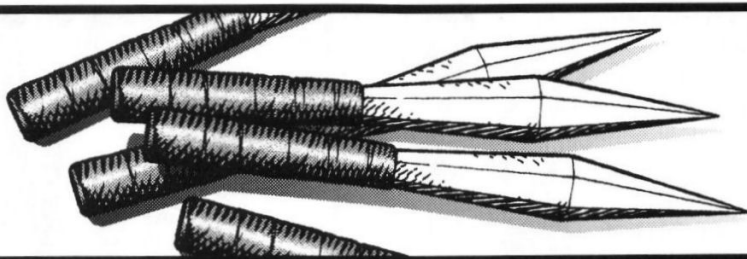
*LISTA ALTERNATIVA DE RECOMPENSAS: SISTEMA CIVIL INSTAURADO POR EL GREMIO DE INFORMADORES, QUE HACEN DE INTERMEDIARIOS ENTRE LAS FAMILIAS DE LAS VÍCTIMAS Y LOS CAZARRECOMPENSAS, Y QUE OFRECEN DINERO A CAMBIO DE CUALQUIER INFORMACIÓN SOBRE CIERTOS CRIMINALES QUE NO SE ENCUENTRAN EN LA LISTA OFICIAL DE RECOMPENSAS DE LAS FÁBRICAS POR LA CARENCIA DE PRUEBAS CONTRA ELLOS.

"HACE DOS AÑOS, EL CAZADOR MAC-CIAQUEO, DEL DISTRITO OESTE, TRATÓ DE ATRAPAR A UN CRIMINAL NO RECONOCIDO OFICIALMENTE CUYO APODO ERA 'DEDO SÓNICO'."

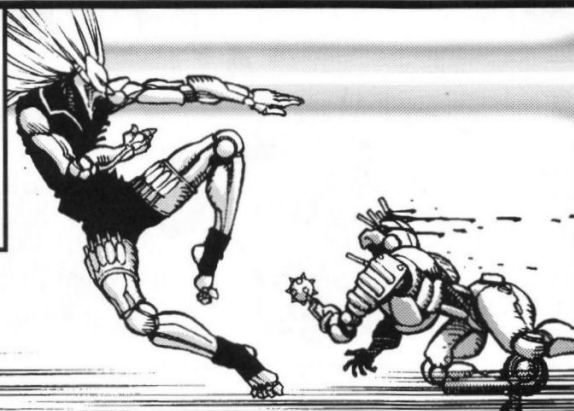


"SE TRATABA DE UN CAZADOR DE PRIMERA, SITUADO SIEMPRE ENTRE LOS PRIMEROS PUESTOS DE LA CLASIFICACIÓN DE CAZADORES POR DISTRITOS."

"MAC-CIAQUEO LUCHABA CON LA TÉCNICA NEAISHI-RYŪ SHURIKEN-JUTSU*."

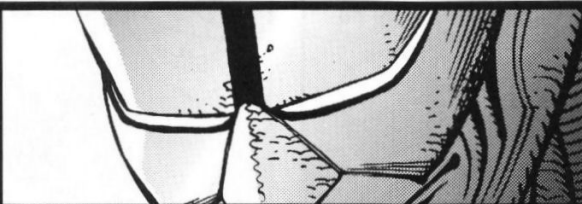


"DESDE UNA DISTANCIA DE UNOS 50 METROS, SU PRECISIÓN Y POTENCIA ERAN EQUIPARABLES A LA DE UN RIFLE DE 50 MM."



"NUNCA HABÍA FALLADO UN TIRO, NI SIQUERA ANTE MOTORBALLERS FRACASADOS QUE ATACABAN A MÁS DE 300 KM./H."

"MAC-CIAQUEO CONFIABA CIEGAMENTE EN SU DESTREZA..."



"...Y DECIDIÓ TRATAR DE ATRAPAR A DEDO SÓNICO."

*NEAISHI-RYŪ SHURIKEN-JUTSU: UNA DE LAS ANCESTRALES ARTES MARGIALES JAPONESAS. SU ORIGEN SE ENCUENTRA EN LA TÉCNICA DE ARROJAR LAS GRUESAS AGUJAS QUE KADONO IZANOKAMI HIROHIDE, NATURAL DE SENDAI, UTILIZABA PARA COSER ARMADURAS. LA FORMA DE LA HOJA DEL SHURIKEN ES ALARGADA Y EL ARMA EN SÍ ES BASTANTE PESADA. SE TRATA DE UN ARMA REALMENTE MORTÍFERA PUESTO QUE LA MAYOR PARTE DEL PESO SE CONCENTRA EN LA PUNTA.

"UNA VEZ CONSIGUIÓ ACORRALARLE."

"PERO NADIE FUE TESTIGO DE SU LUCHA."

"AL DÍA SIGUIENTE..."

"...SÓLO QUEDABA EN EL LUGAR UNA SERIE DE SHARIKENS MELLADOS Y ROTOS..."

"...Y EL CADÁVER DE MACCIAQUEO CON LOS OJOS PERFORADOS POR SENDOS IMPACTOS DE BOLAS DE COJINETES."



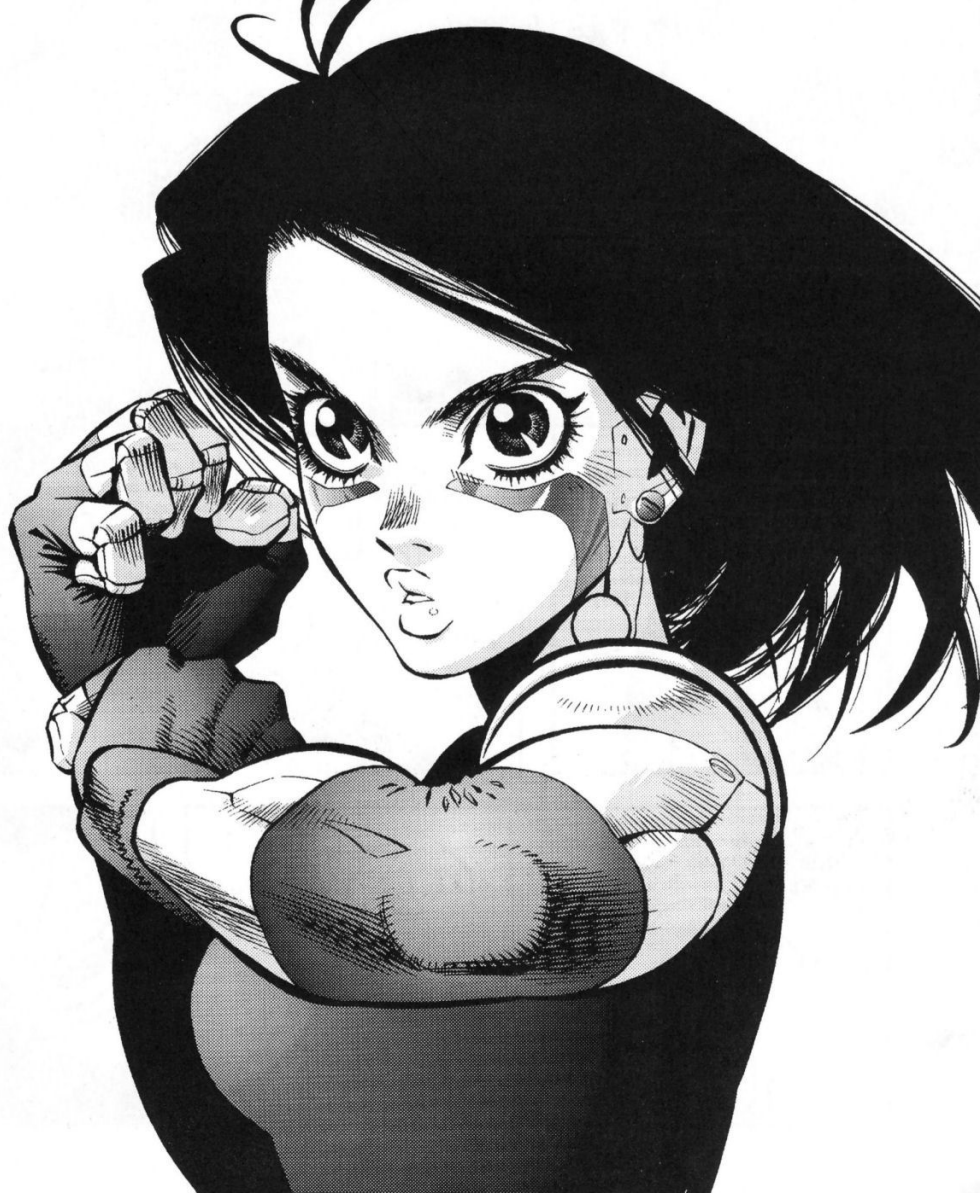
TESTO NO NOS SIRVE DE NADA, TÍO!

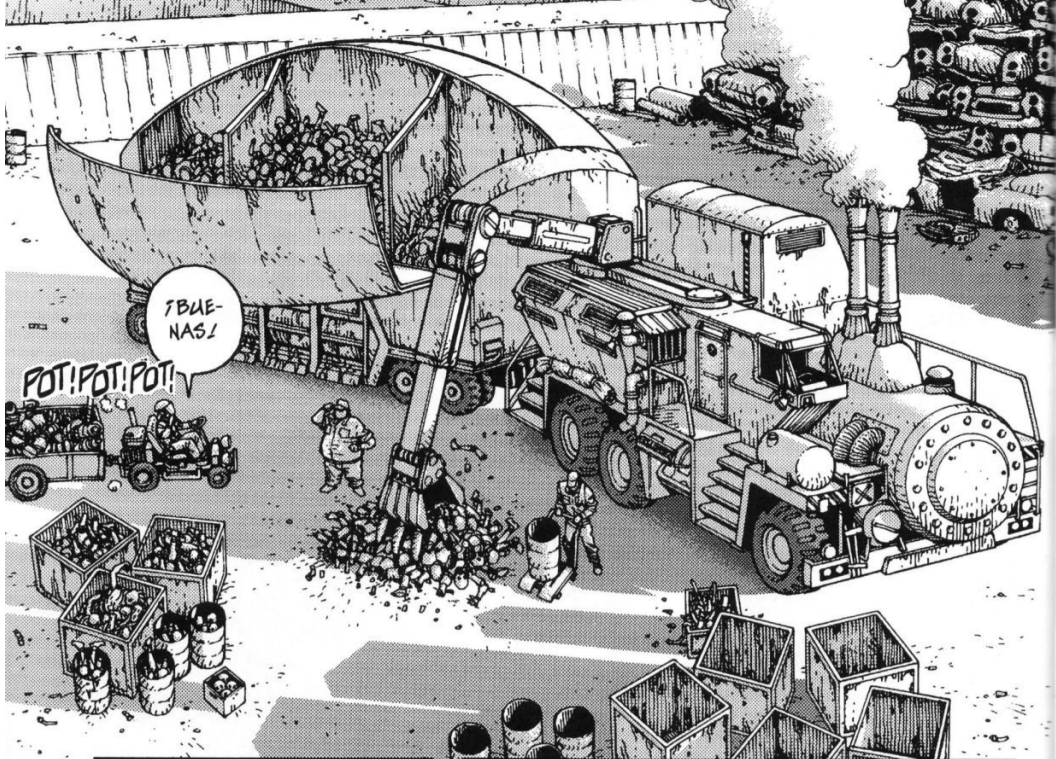
LA INFORMACIÓN ES FALSO

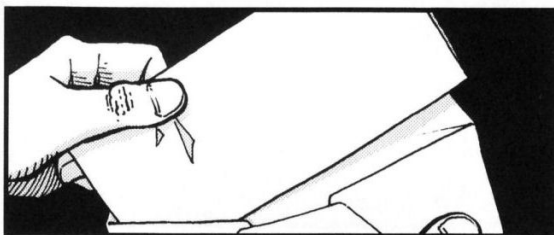
QU...
EQUÉ HACEMOS, GALLY?

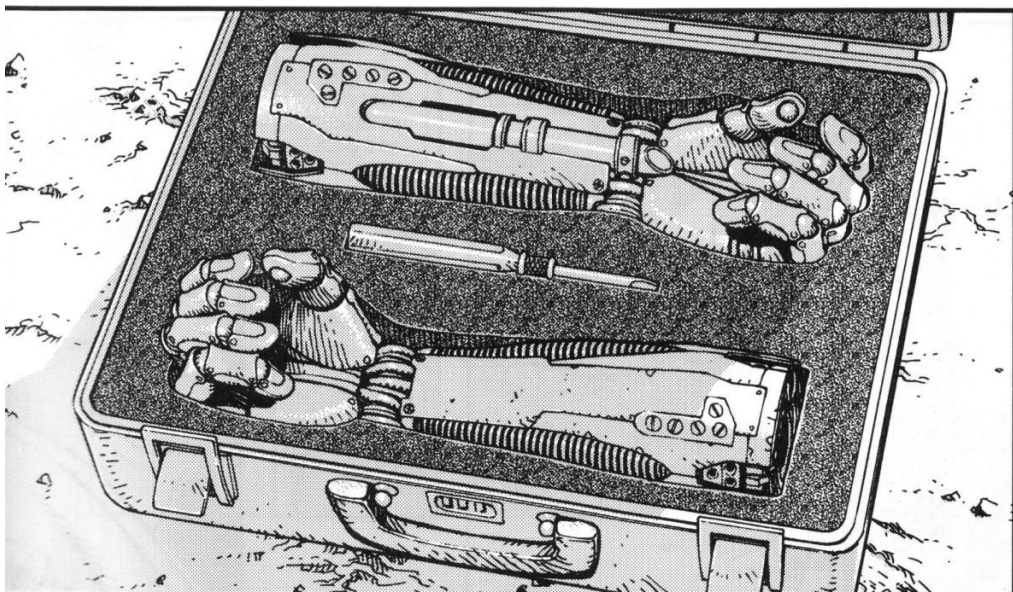
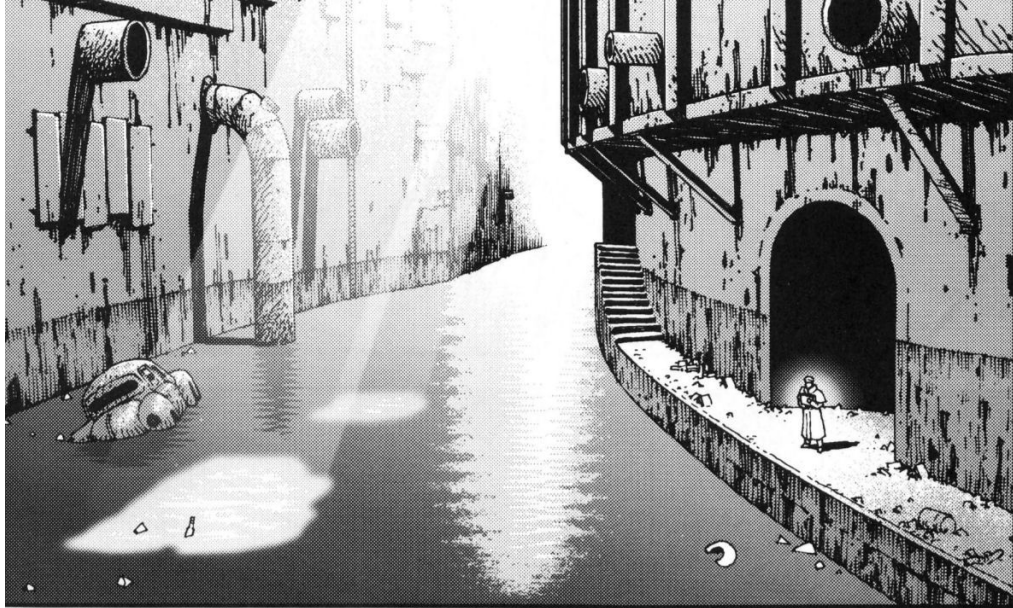


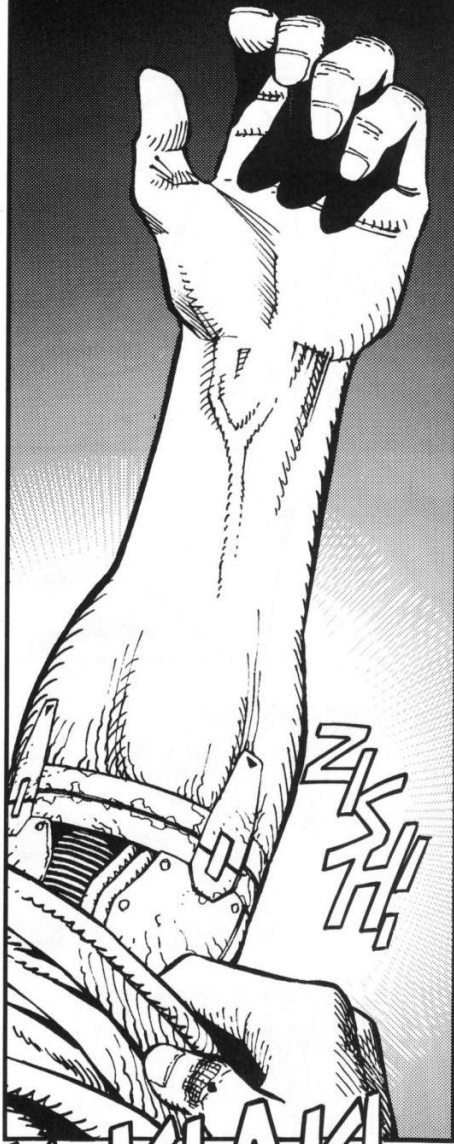
HISTORIA PARALELA
SEGUNDA PARTE DE GUNNM
dedo sónico









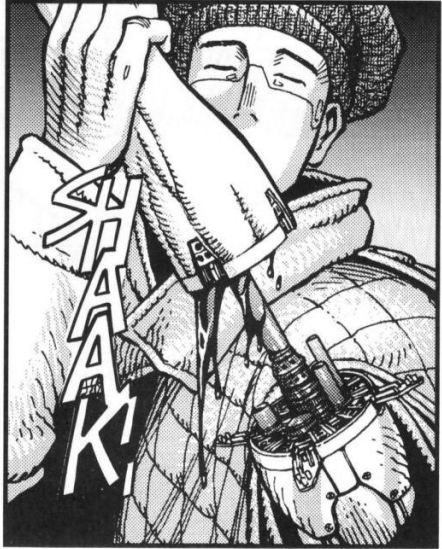


ZK
ZK
ZK

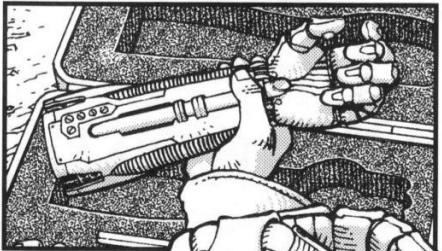
K-KLAK!

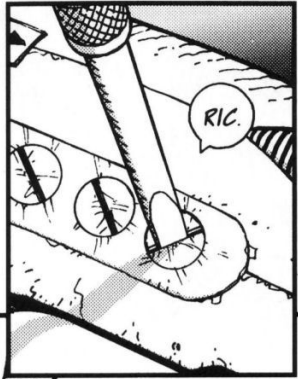
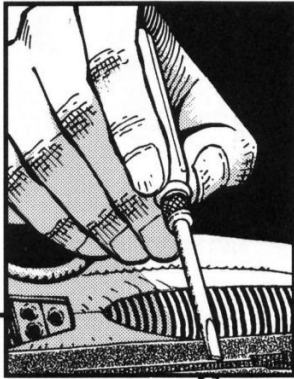


GLAK!

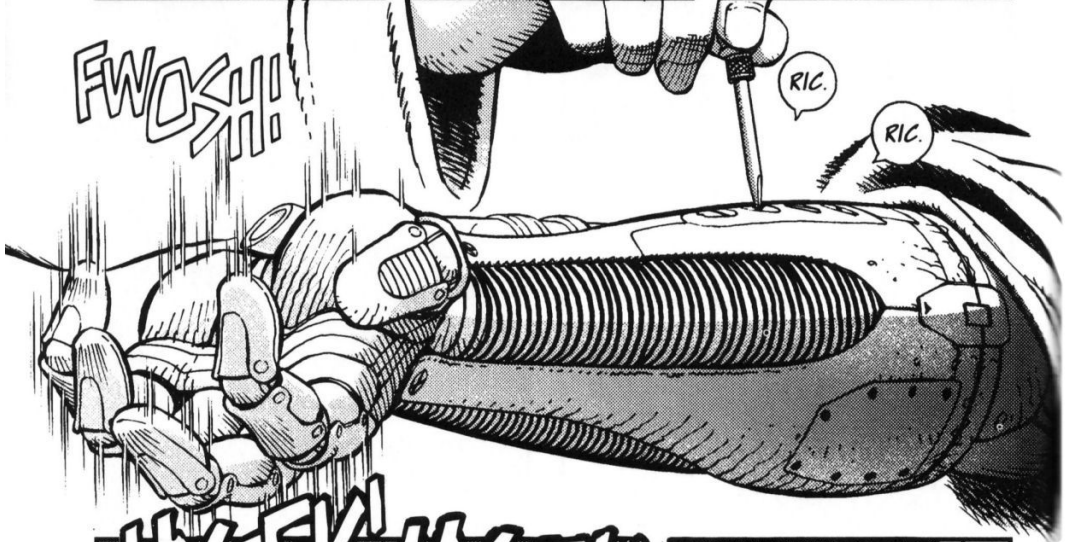


SH
AA
K!





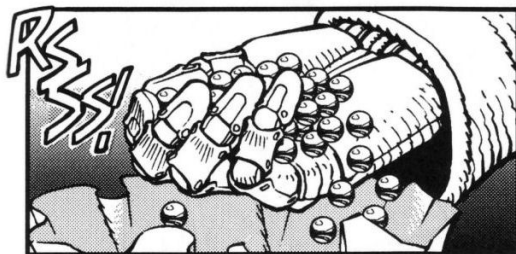
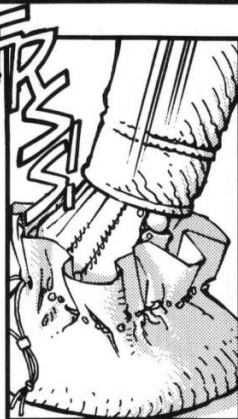
FWOSH!

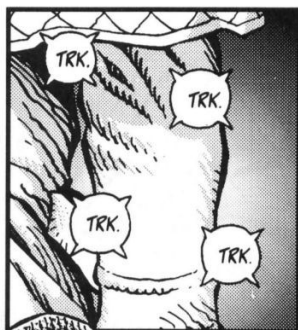
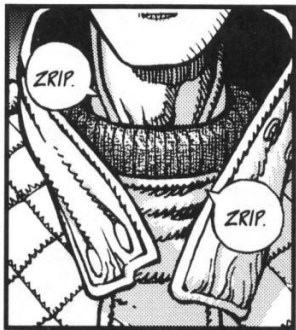


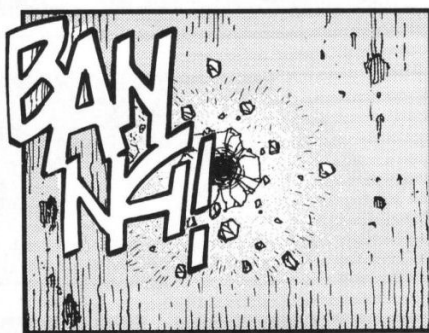
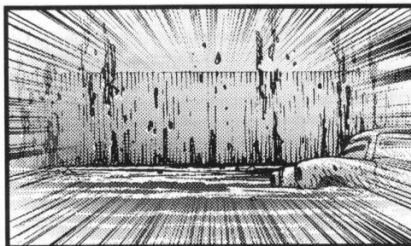
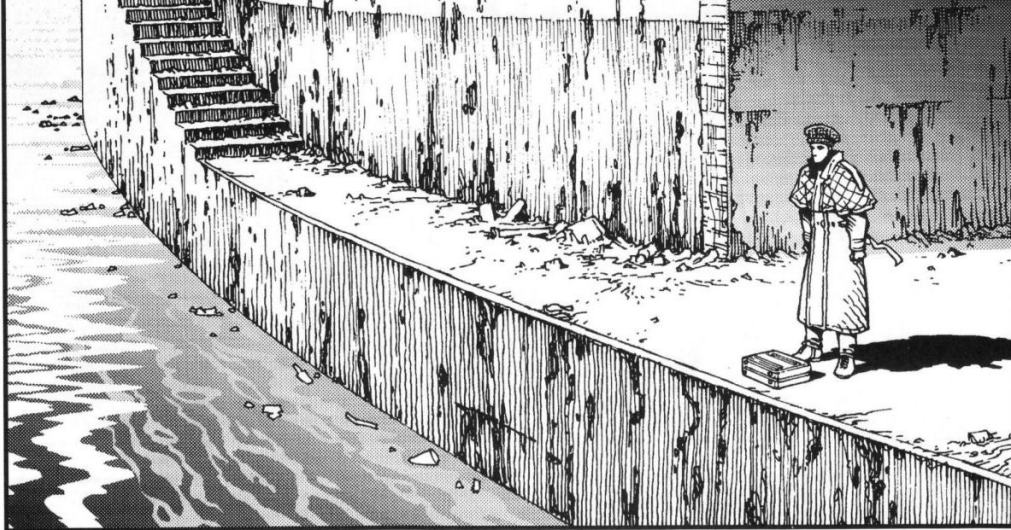
NYEEK! NYEEK! NYEEK!

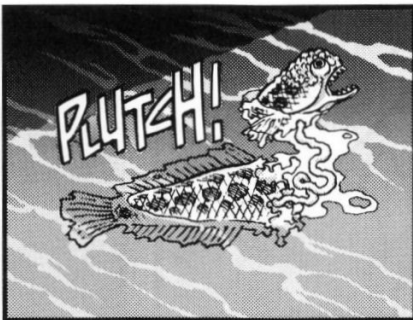
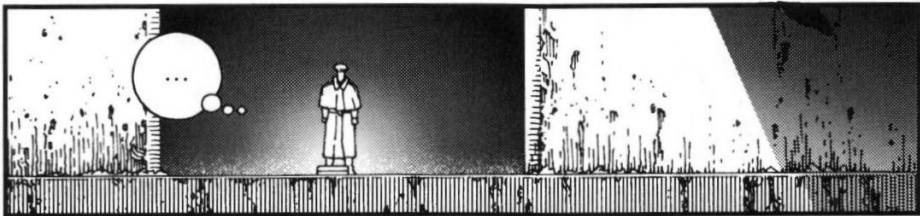
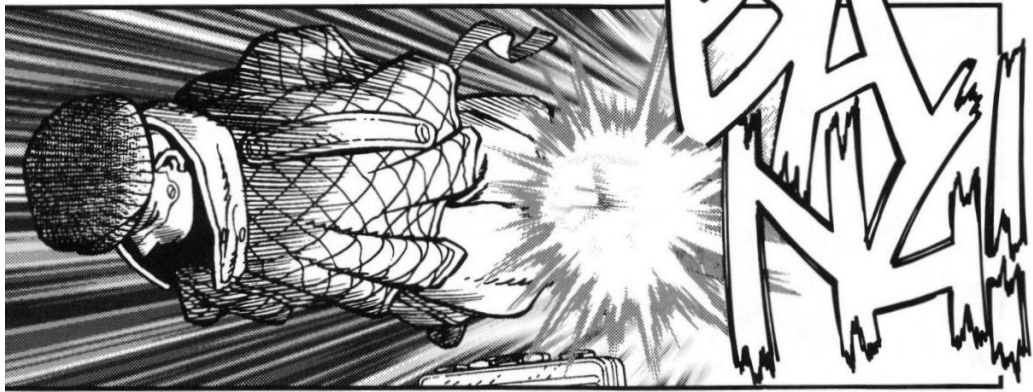
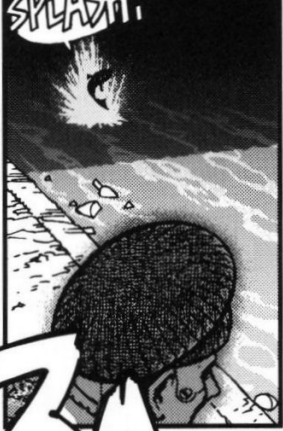
NYEEK!













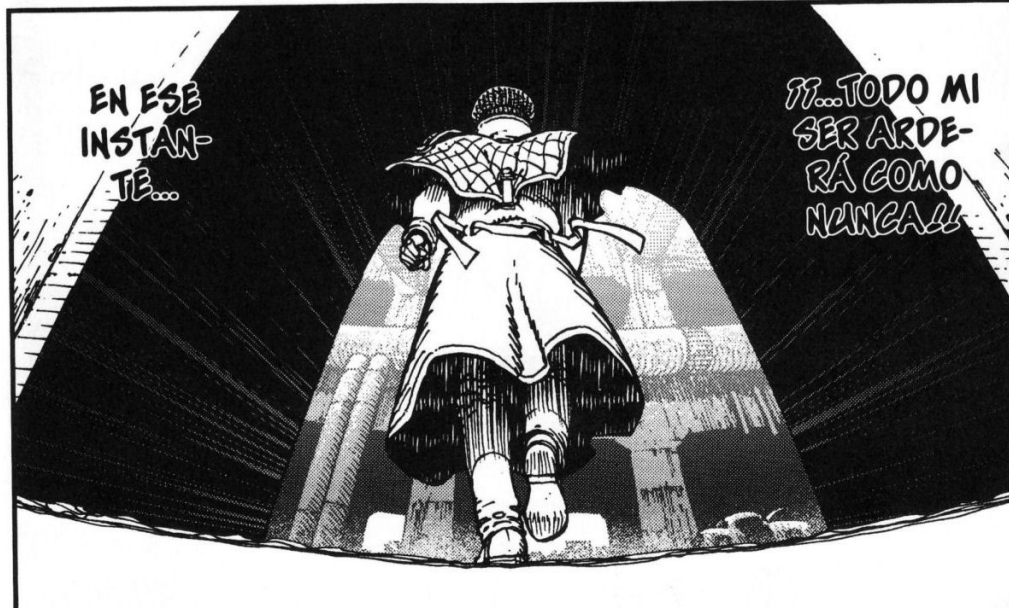
...ESTOY
EN MI
PUNTO
ALAI-
DO.

AHORA
MISMO...



LAS PA-
LABRAS
PIERDEN
TODO SU
VALOR.

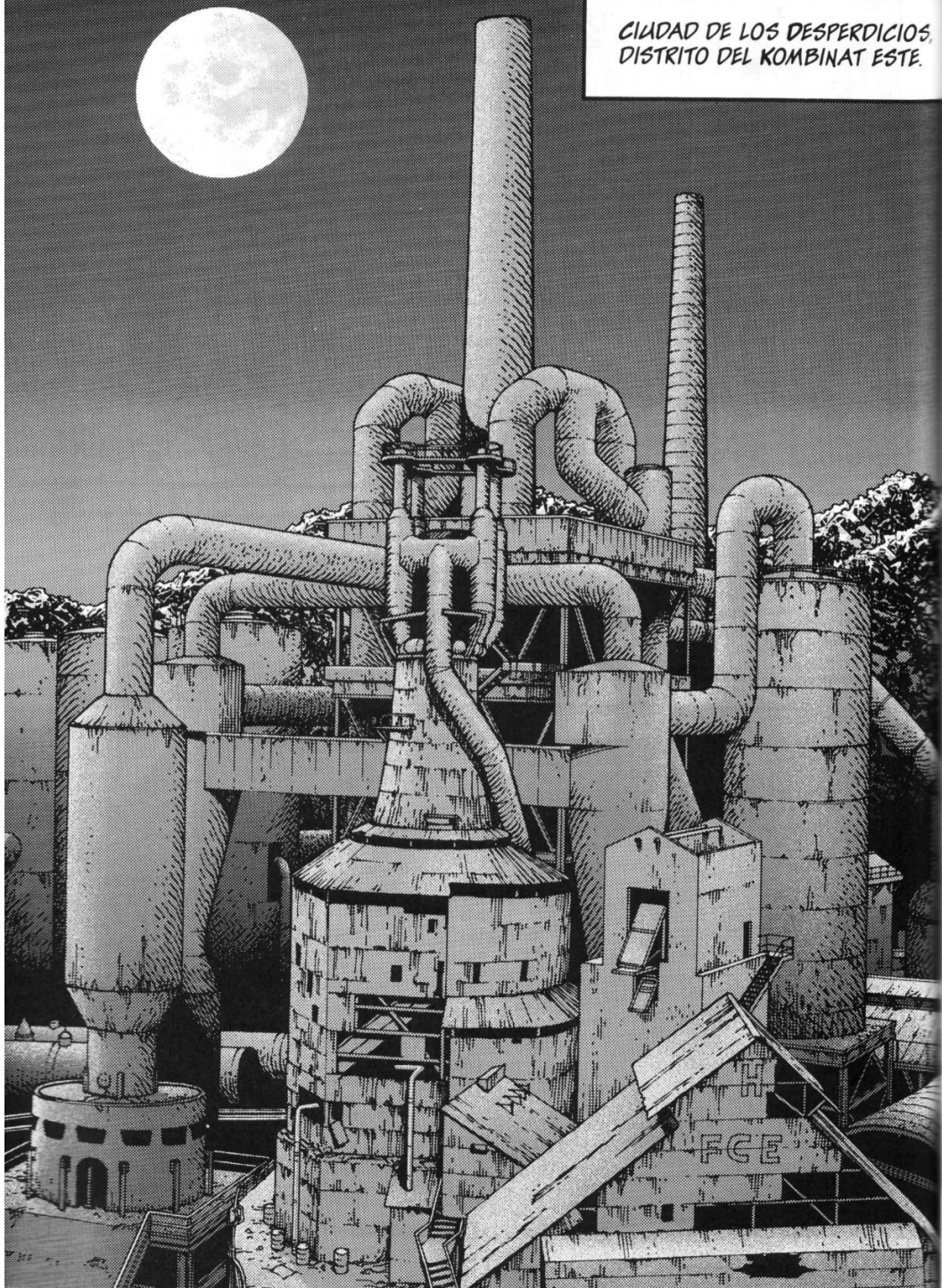
EN ESE
INSTAN-
TE...

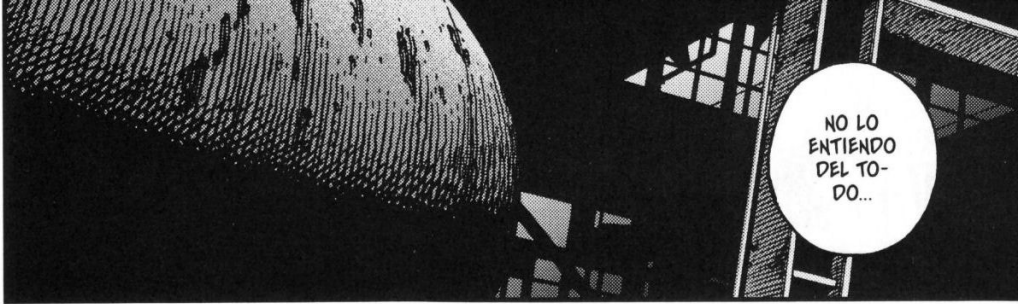


EN ESE
INSTAN-
TE...

!!...TODO MI
SER ARDE-
RÁ COMO
NUNCA!!

CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS.
DISTRITO DEL KOMBINAT ESTE.





NO LO ENTiendo DEL TO-DO...



¿EL QUÉ?



¿TÚ CREES QUE DEDO SÓNICO VA A VENIR TAN PANCHO HACIA AQUÍ?

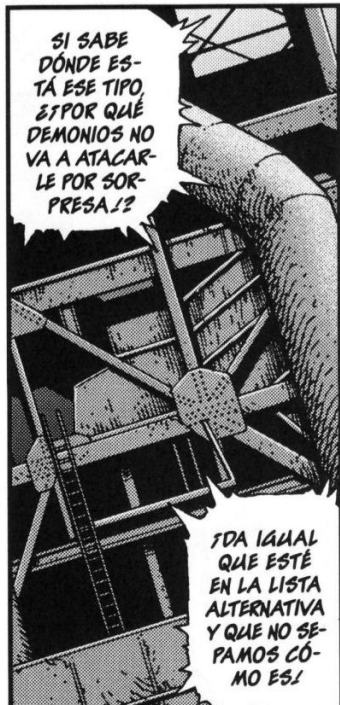


PERO GALLY LE HA MANDADO UN DESAFÍO, ¿NO?



¡ESO ES PRECISAMENTE LO QUE NO ENTENDI!

¿BRU?



SI SABE DÓNDE ESTÁ ESE TIPO, ¿POR QUÉ DEMONIOS NO VA A ATACARLE POR SORPRESA??

¡DA IGUAL QUE ESTÉ EN LA LISTA ALTERNATIVA Y QUE NO SEPAMOS CÓMO ES!



¡SILENCIO, HOMBRE-TANQUE!

¡GALLY LO HA DECIDIDO ASÍ, Y ASÍ SERÁ!!

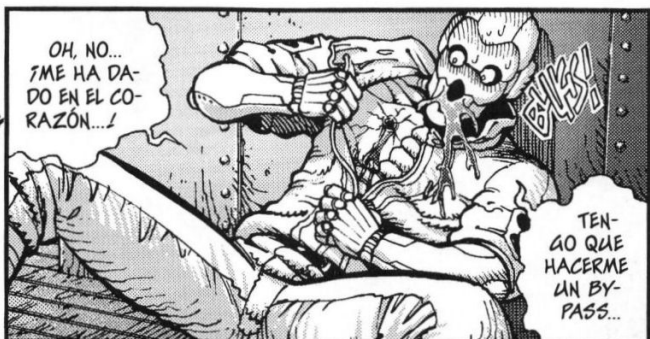
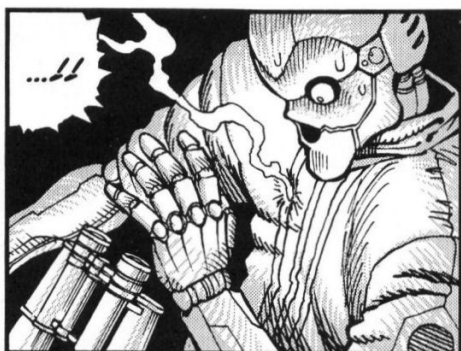
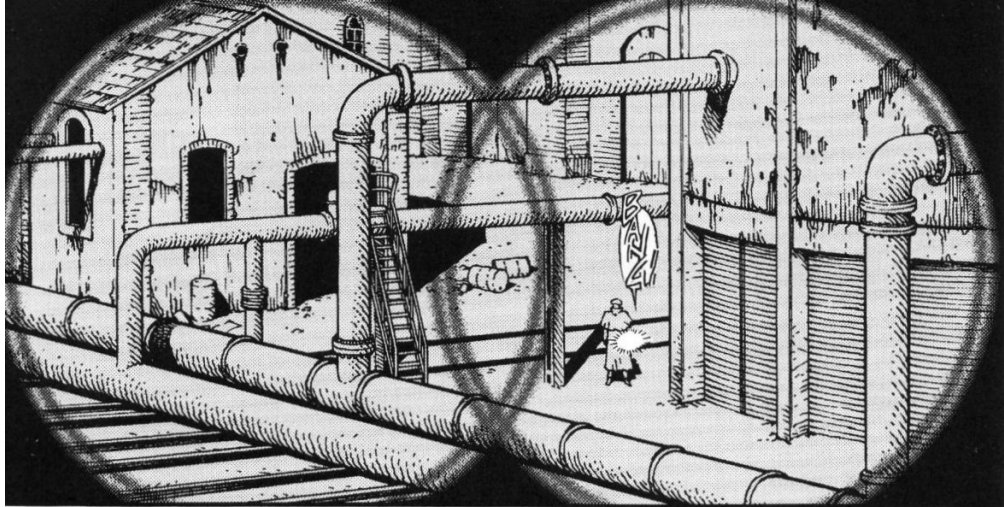


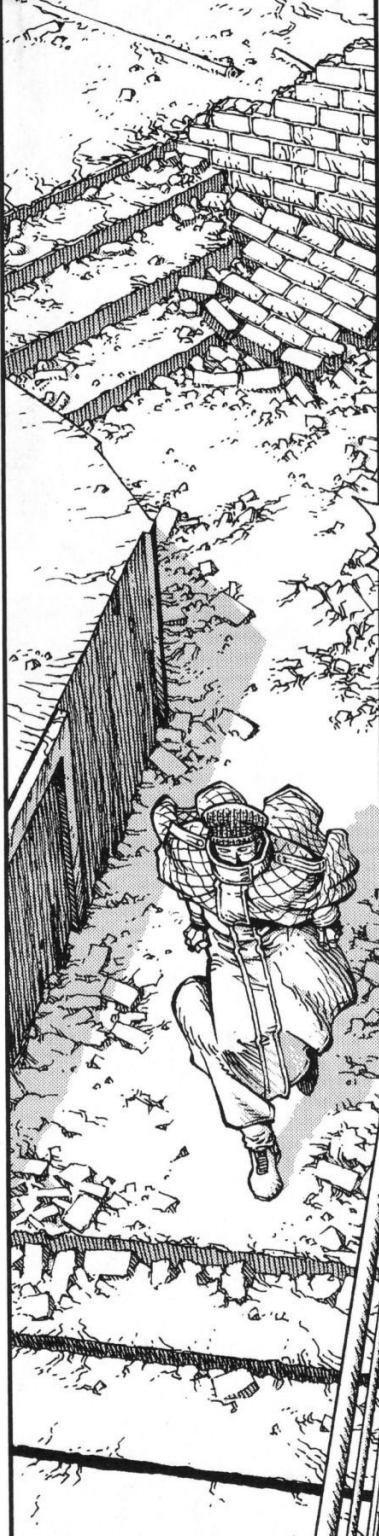
¡DEDO SÓNICO ES UN RIVAL CONTRA EL QUE DE NADA SIRVE NUESTRA EXPERIENCIA COMO CAZADORES! ¡IGUAL QUE MAKAKU!

¡LO ÚNICO QUE PODEMOS HACER ES OBEDECER A GALLY!

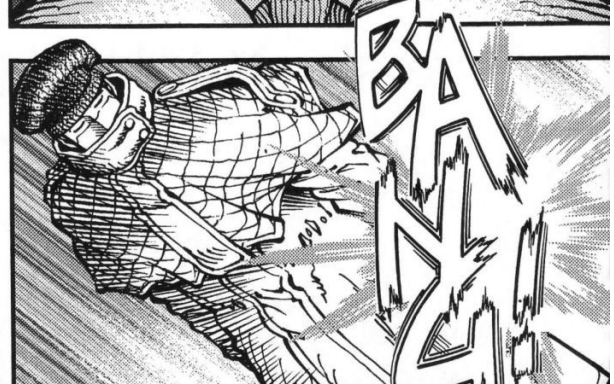


MM... ¿VIENE ALGUIEN!



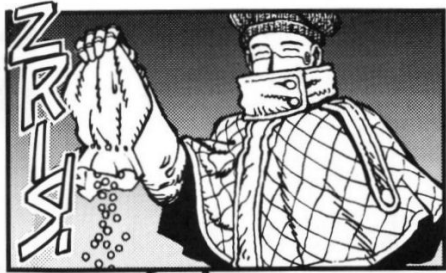


BRAUU...





¡¡LA CORAZA DE BRU ES DE 20 MILÍMETROS DE GROSOR!!
¡¡LAS BOLAS DE COJINETE NO LE HACEN NI COSQUILLAS! ¡¡TASI SE HACE!!





FIMIER-
DA!! THA
ACABA-
DO CON
BRU!

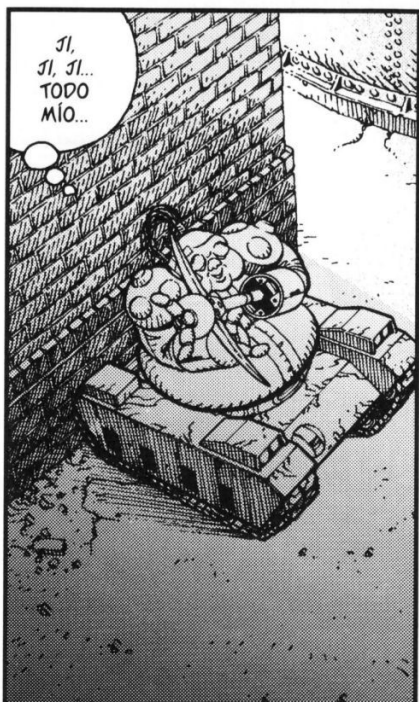
FES TU
TUERNO.
HOMBRE-
TANQUE!



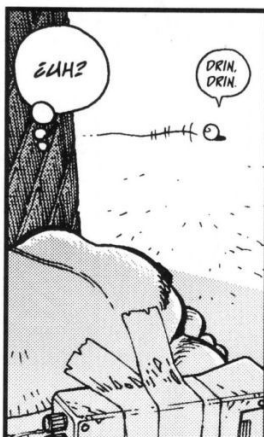
VAMOS,
QUE TE
VOY A EN-
SARTAR.

TAP! TAP!

Y LE PEDIRÉ
A GALLY QUE
ME DÉ UN BE-
SITO COMO RE-
COMPENSA...

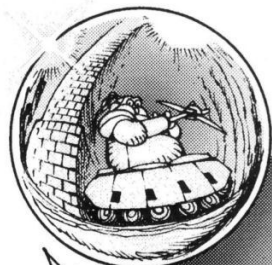


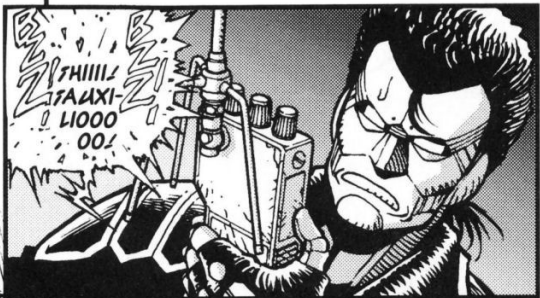
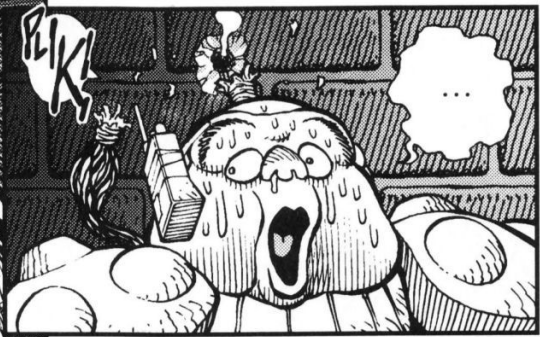
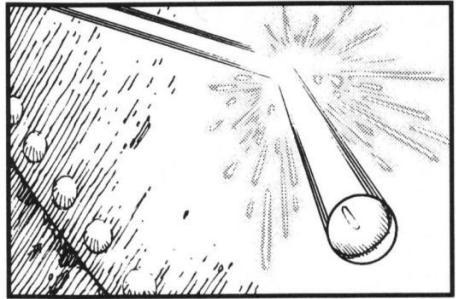
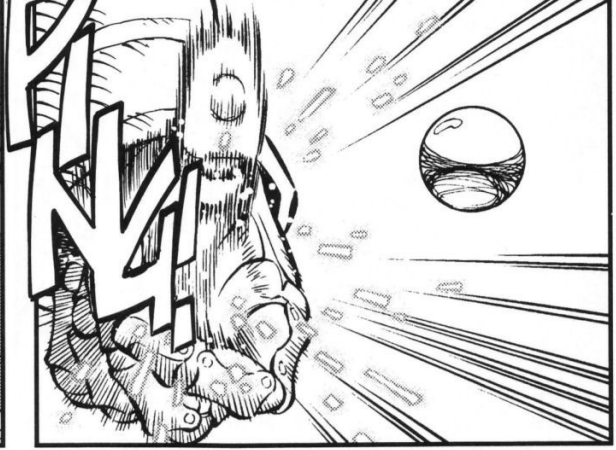
Ji,
Ji, Ji...
TODO
MIO...

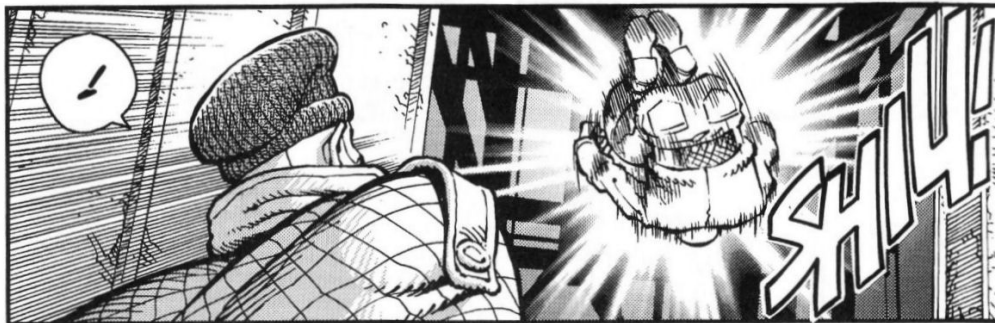


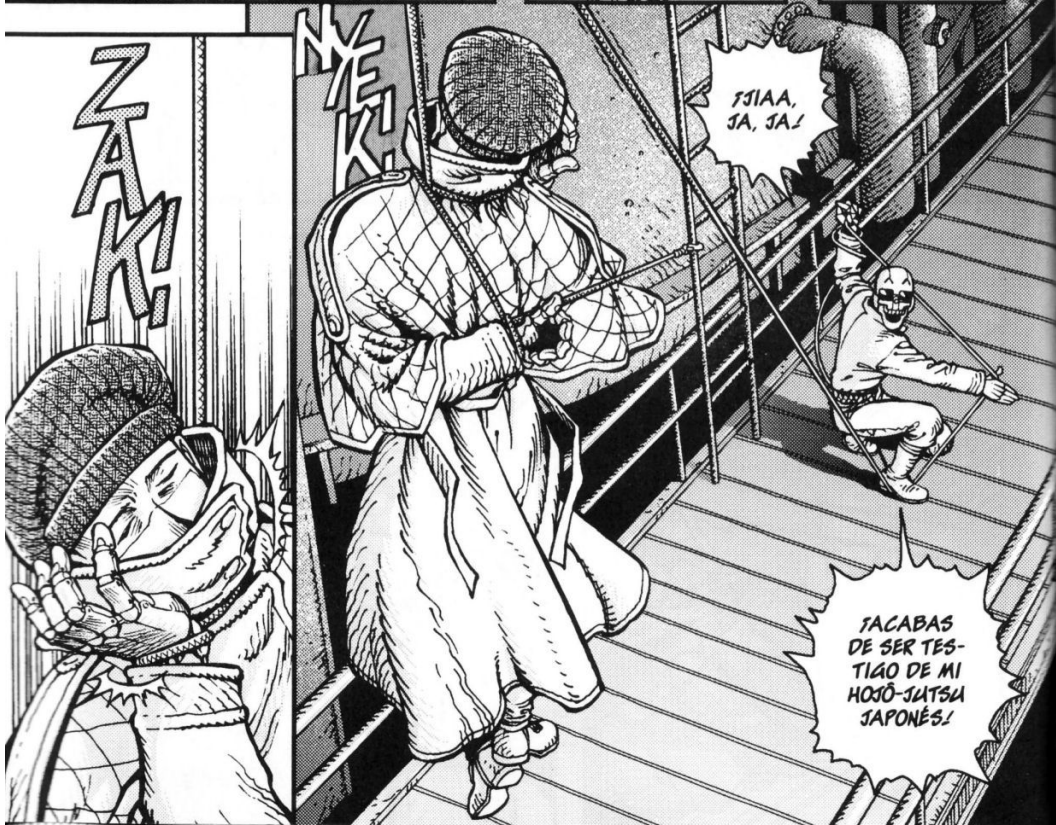
¿EH?

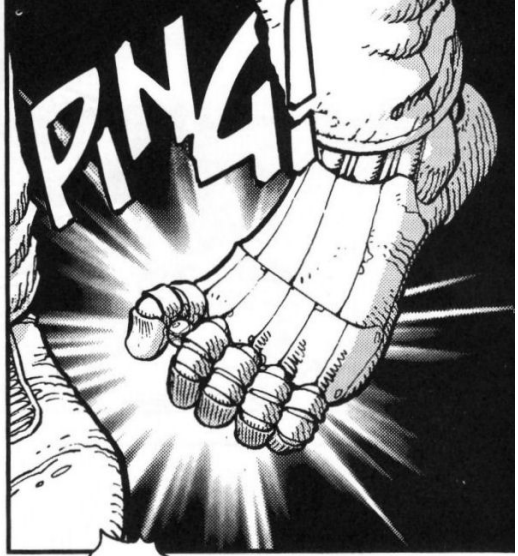
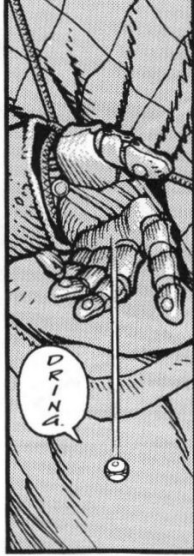
DRIN,
DRIN

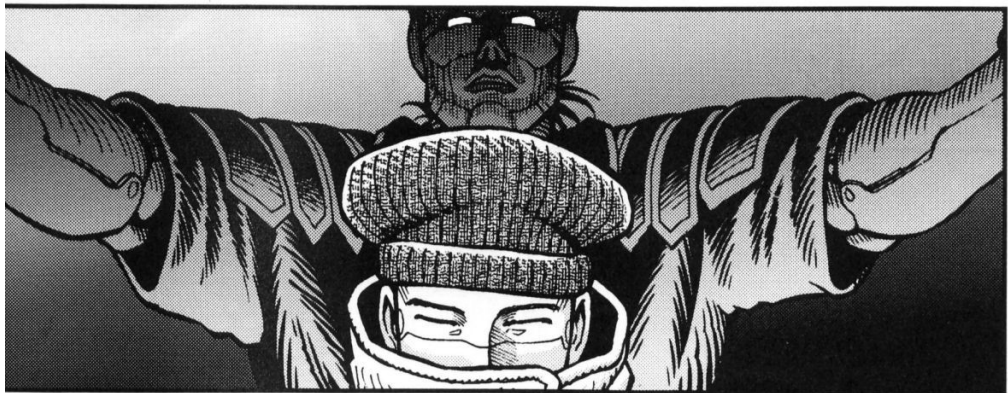










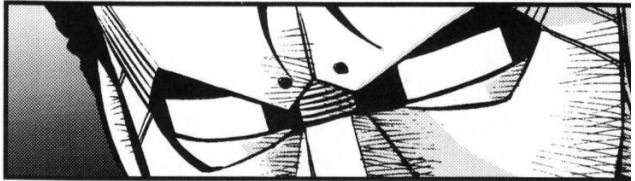


¡¡YA TE TENGO !!



¡LO SIENTO POR GALLY, PERO TENDRÉ QUE PARTIRTE EL CUELLO AQUÍ Y AHORA!

¡¡HAH!!



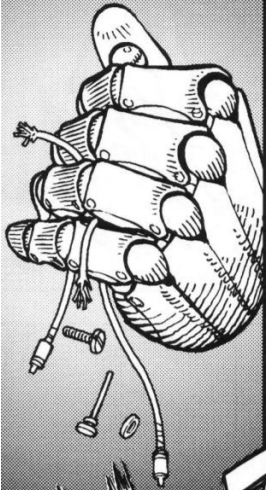
QU...



¿QUÉEEE !!?



DES-
MANTELA-
CIÓN...



...SU-
PERSÓ-
NICA.



ME... FME
HA DES-
MONTADO
EL BRA-
ZO EN UN
ABRIR Y
CERRAR
DE OJOS
Y SE HA
FUGADO!

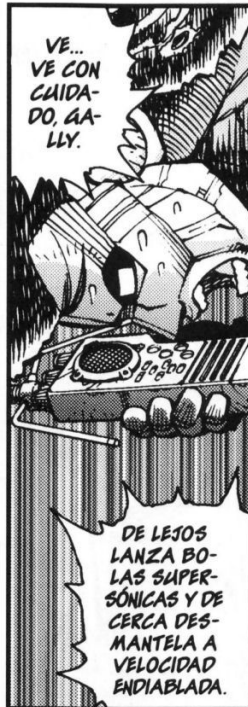


ES...
TES IN-
CREÍ-
BLE!



¡¡AAAAAAAAHHH!!

VE...
VE CON
CUIDA-
DO, GA-
LLY.



DE LEJOS
LANZA BO-
LAS SUPER-
SÓNICAS Y DE
CERCA DES-
MANTELA A
VELOCIDAD
ENDIABLADA.

PE... PERO
LO MÁS
TERRIBLE
DE TO-
DO...

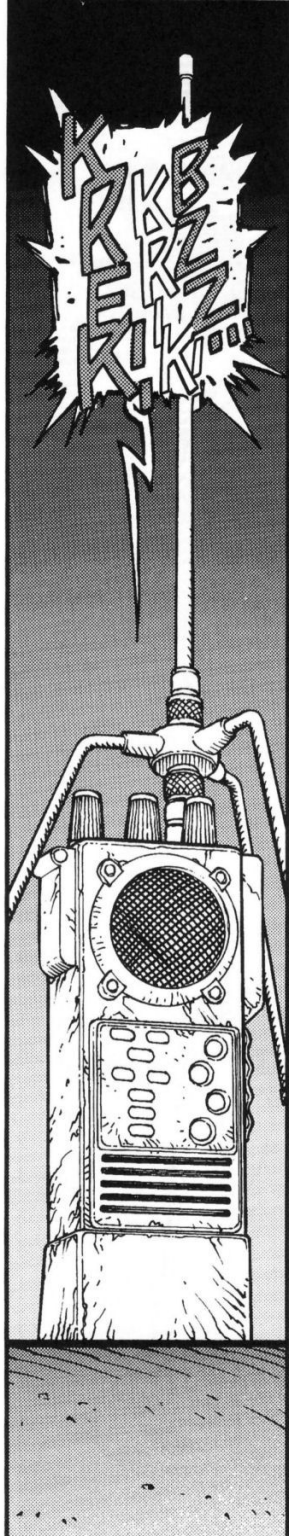


¡...ES SU
EXPRESIÓN
INMUTABLE
Y SU SAN-
GRE FRÍA!

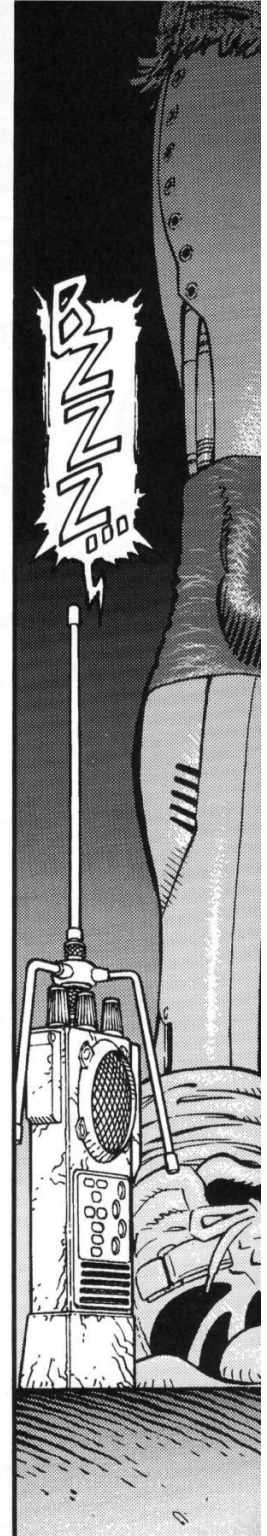


TTE TENGAS
SUER
TEEEE
!!

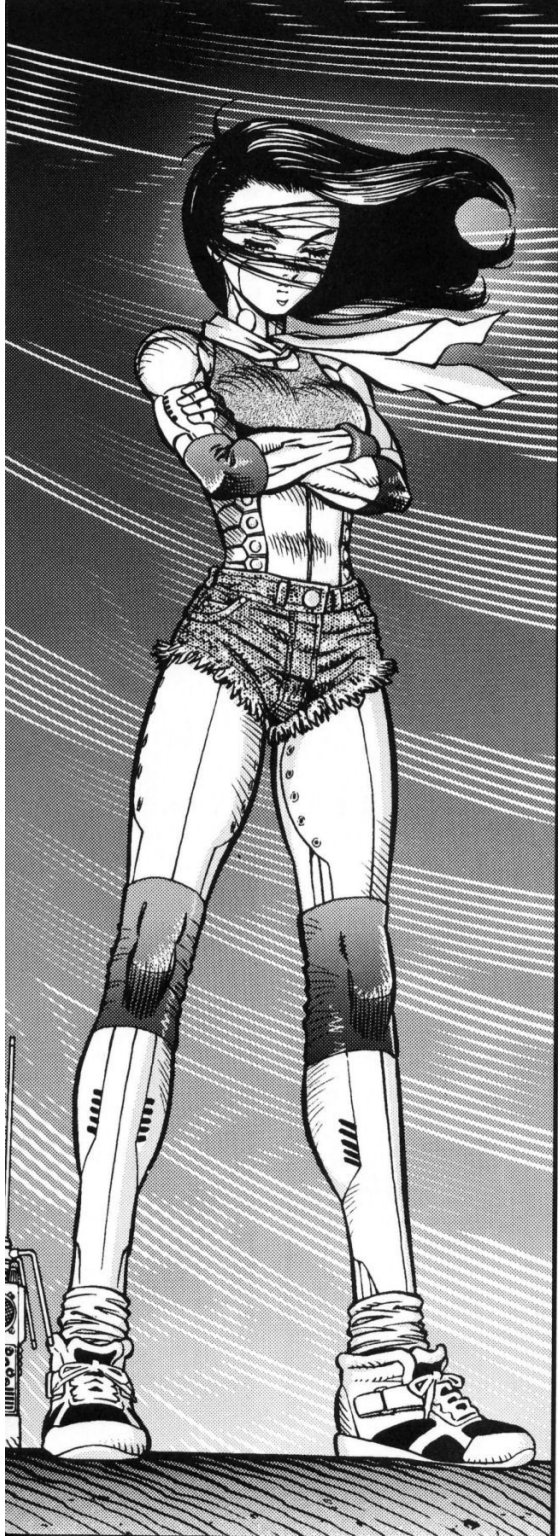
SHI!!!



KRB
RZ
KUKU



BZZZ



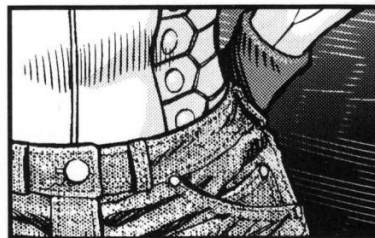
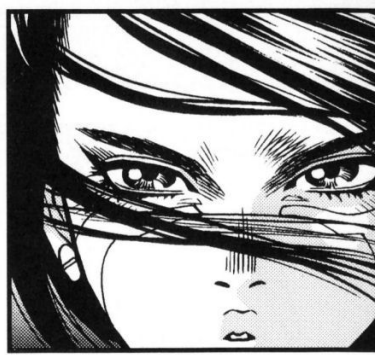


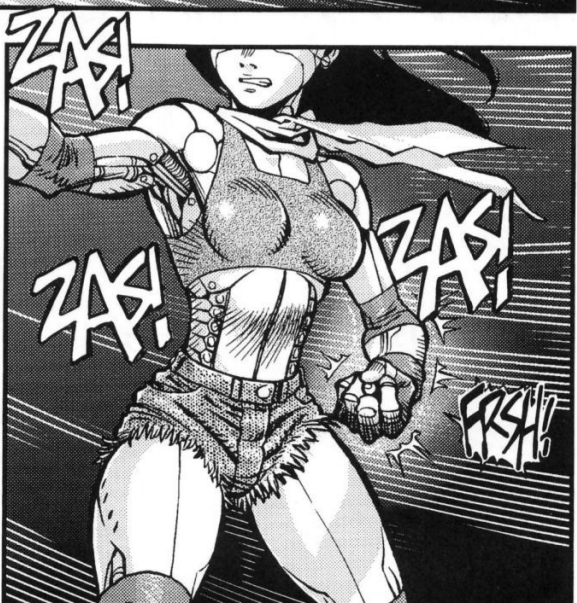
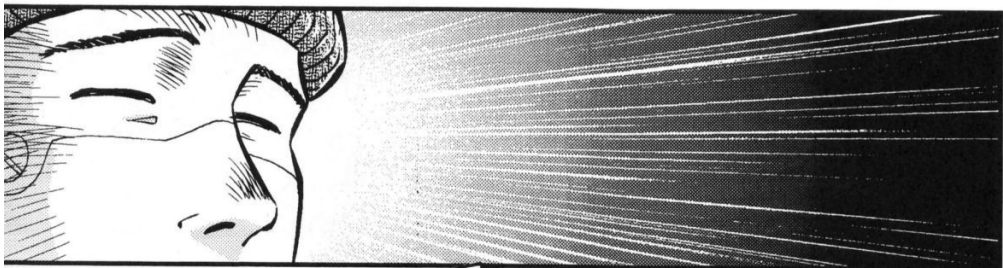
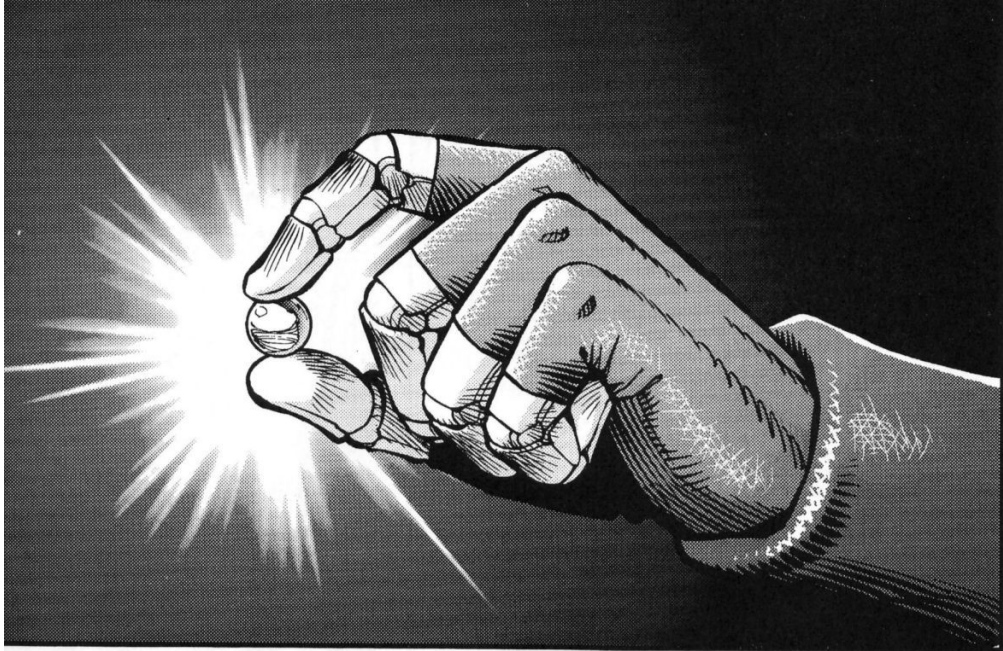
GRACIAS
POR...

...AVI-
SARME.

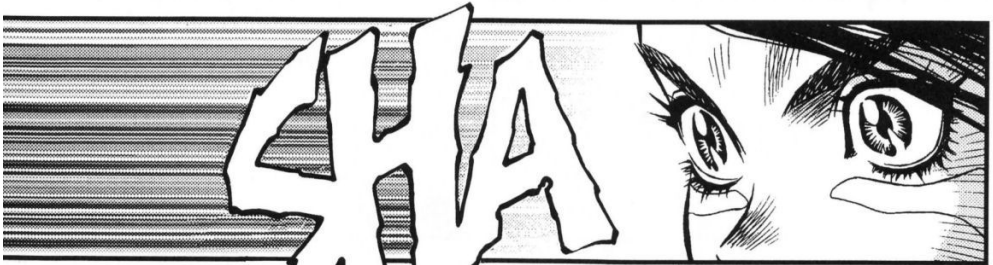
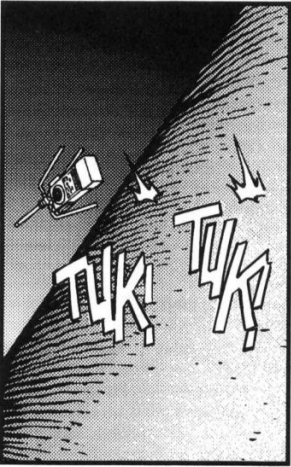
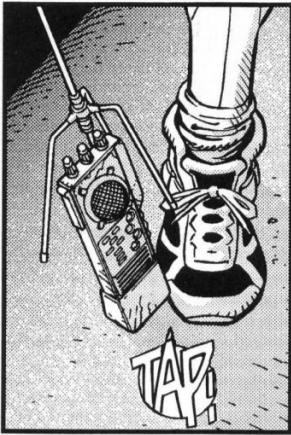


ÉSTE
SERÁ EL
MEJOR RE-
CUERDO
DE MI
VIDA.

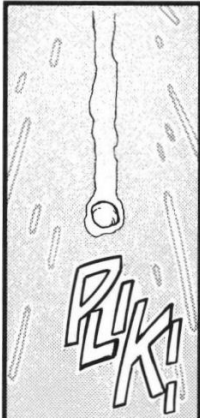
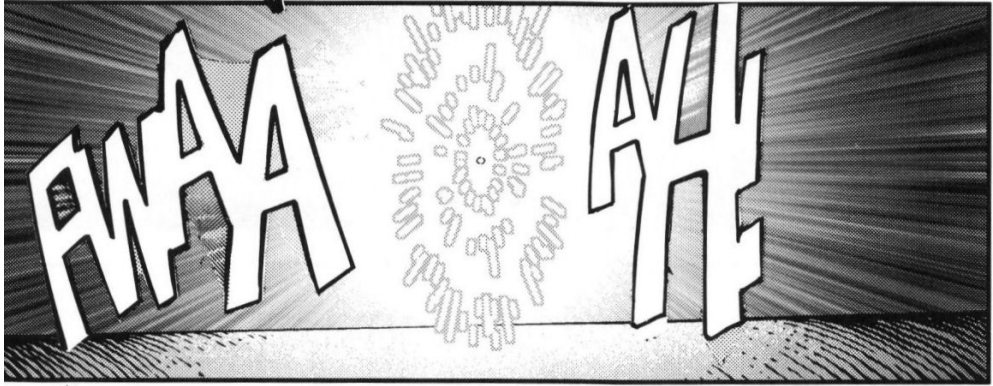


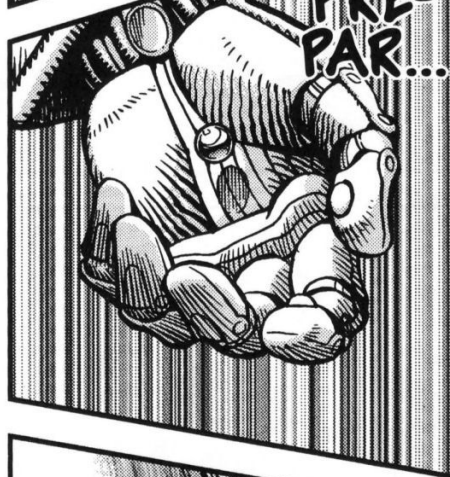
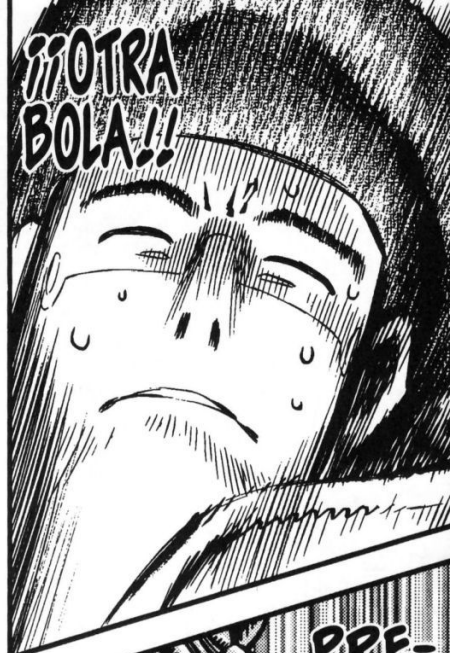




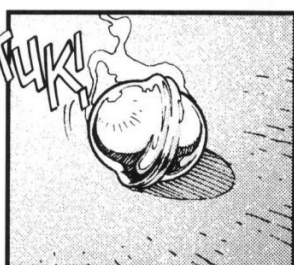
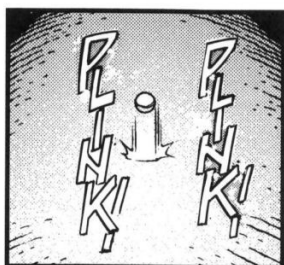
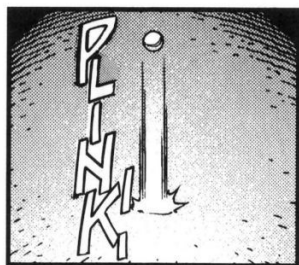


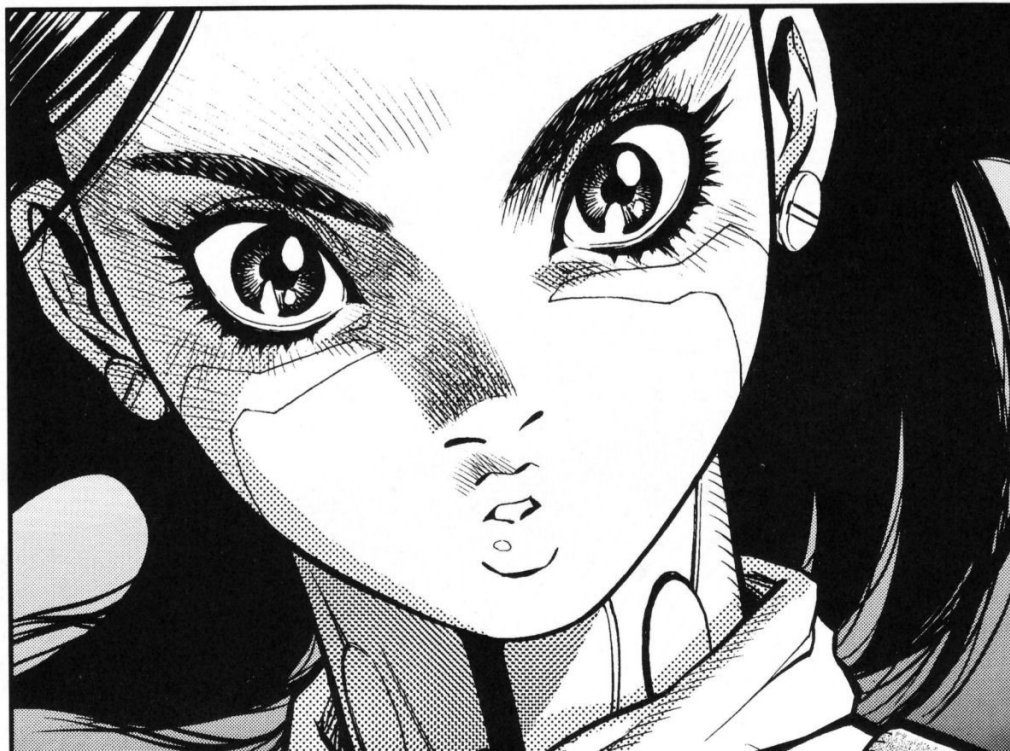
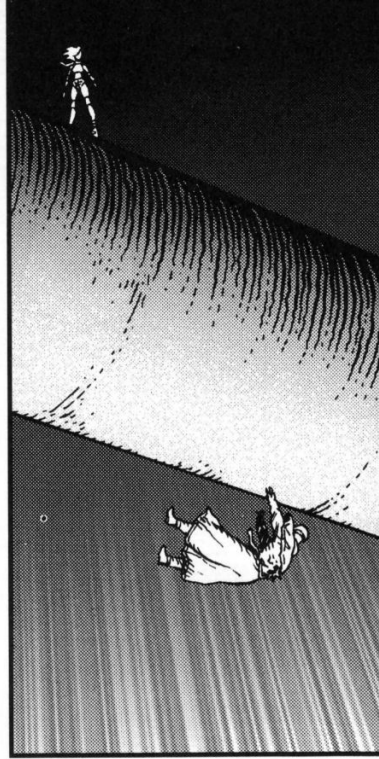




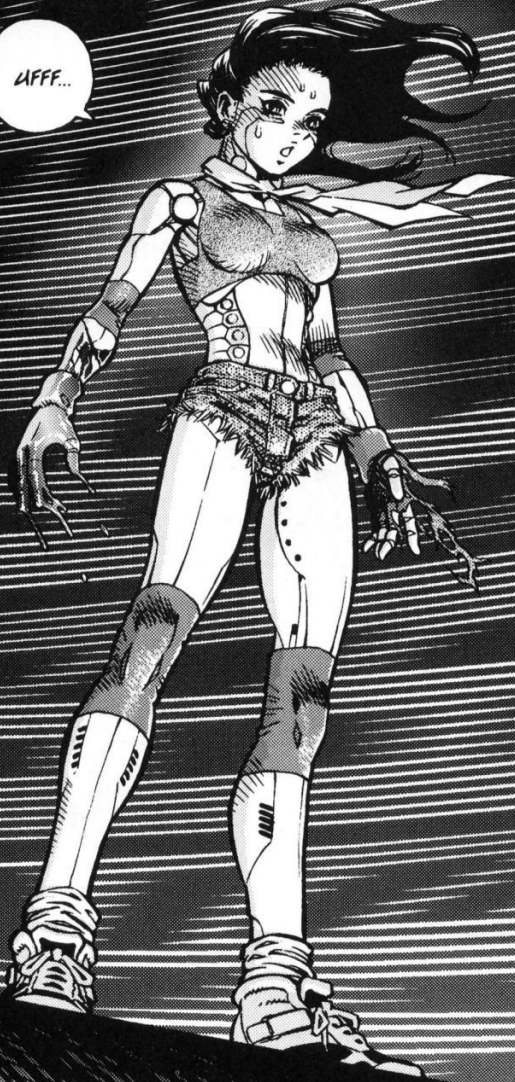








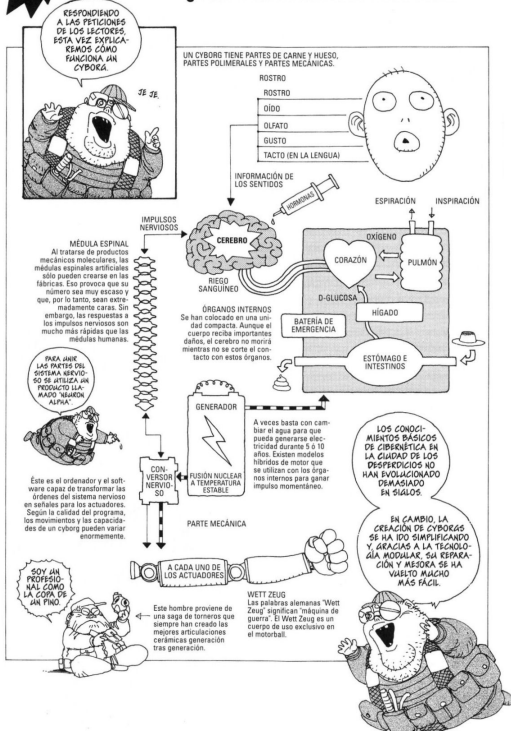
UFFF...





DIAGRAMA

¿CÓMO FUNCIONA UN CYBORG?



NACE EL CIUDADANO A DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS



YUKITO 1993.2.7.

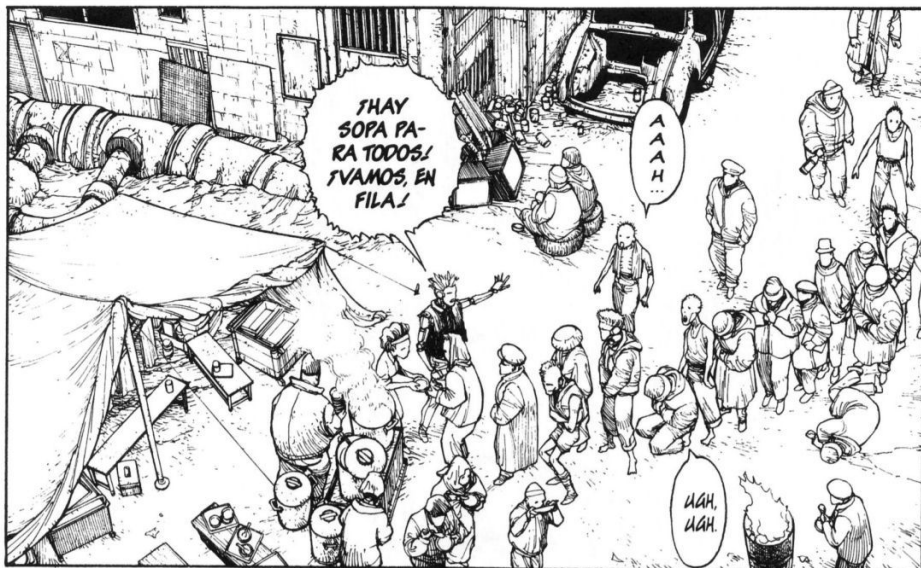
FIN

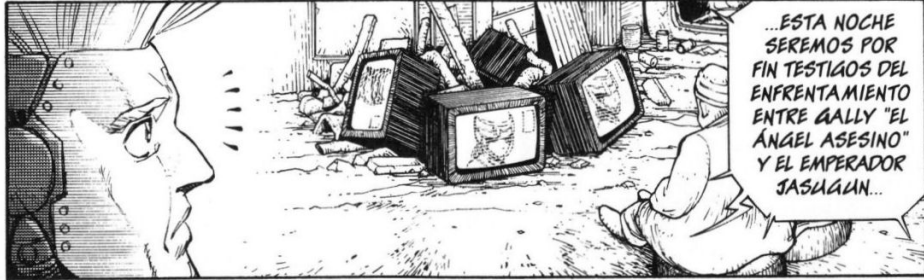


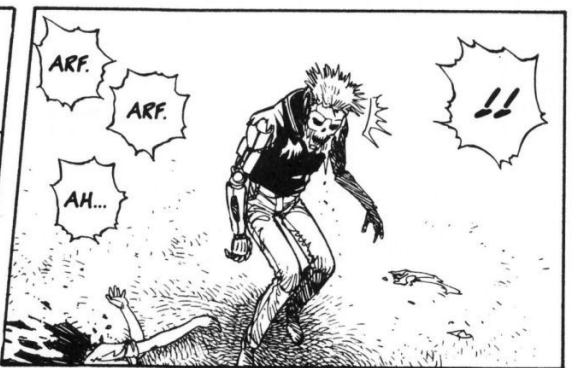
FIGHT 23

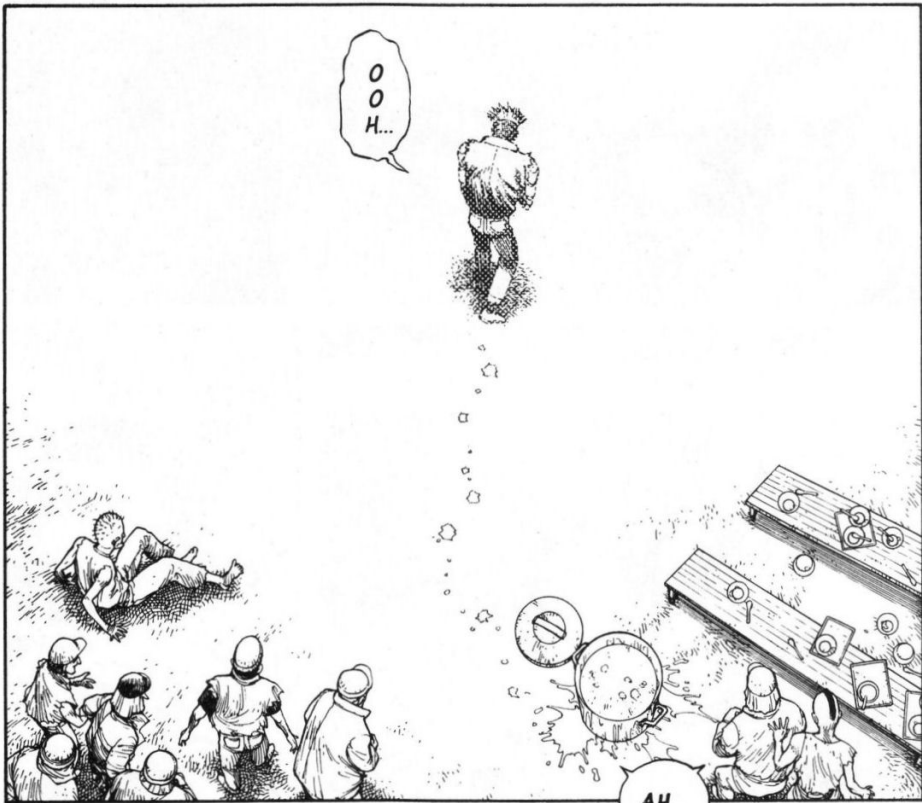
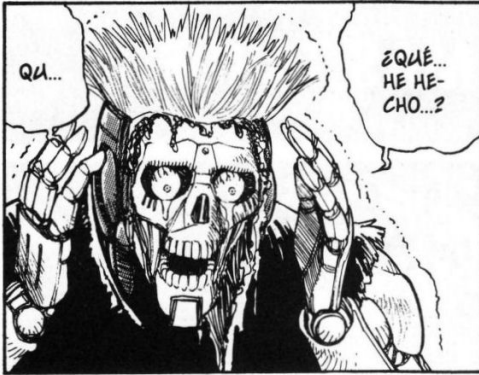
EL MOMENTO
DE LA VENGANZA











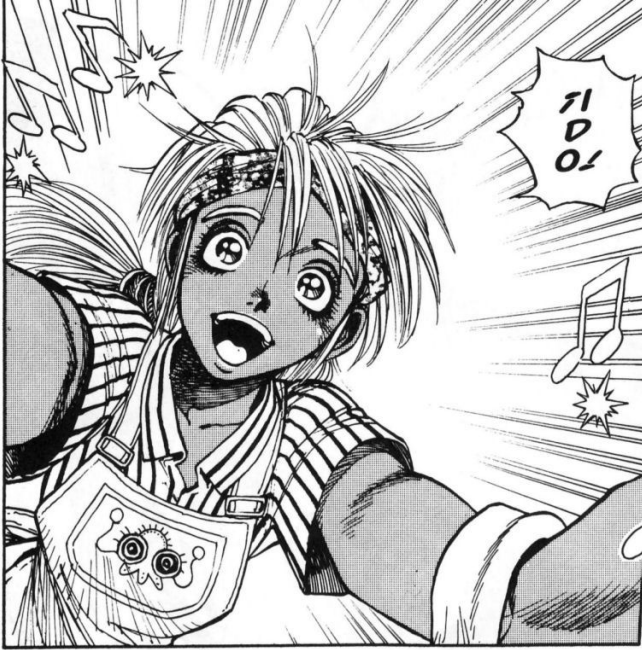
EX CAZADOR-
GUERRERO/HOMICIDA
RECOMPENSA: 50000 CHIPS
OBSERVACIONES:
ROSTRO DESFIGURADO




ZAPAN

DOS AÑOS MÁS TARDE







IN THE DARK
I'LL SEE YOU
...LIKE AN ANGEL...

NO MATTER
HOW YOU TRY
...LIKE AN ANGEL...



YOU'VE NOWHERE
TO RUN AND...

...NOWHERE
TO HIIIIIIIDE!



**BIG
GENERATOR!**

ANGEL'S
DESCENSION...




YOUR
TIME IS
NIGH!

ANGEL'S
DESCENSION...



YOUR SOUL IS MINE!
...ALWAYS MINE...




YOU TRY
TO CLAW

BUT ON
I COME


YOU TRY
TO FIGHT

...MOVING
THROUGH
THE NIGHT




MY WINGS
ENFOLD

YOUR
SHIVERING
FORM

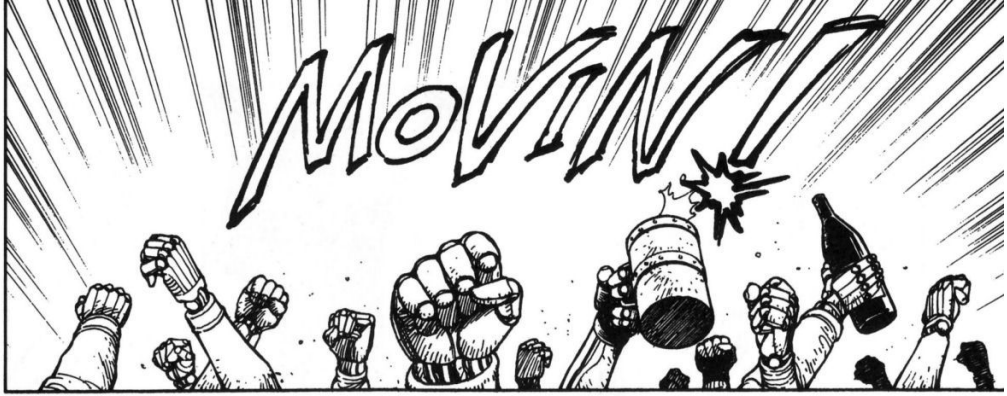


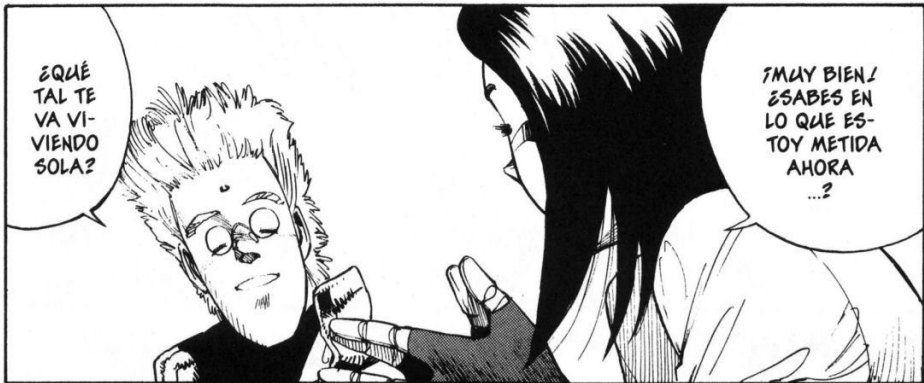
AND AS
YOU SLEEP



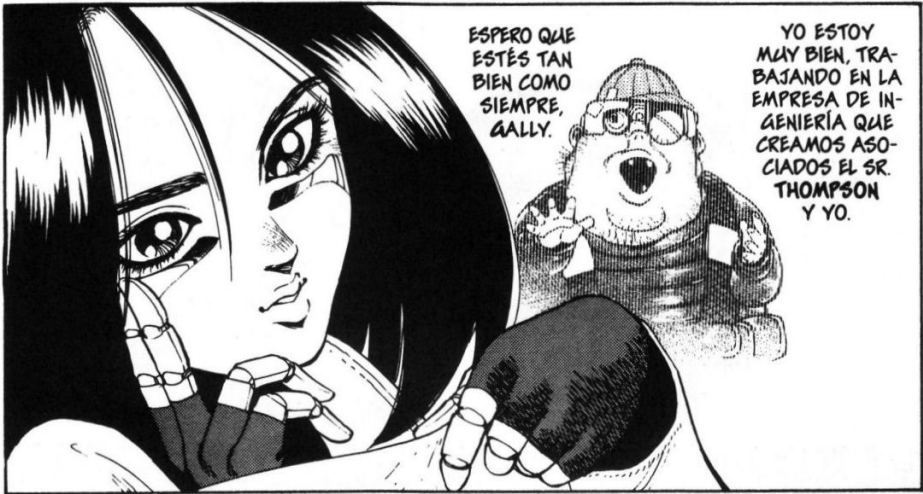
YOUR
SOUL IS MINE!
...ALWAYS MINE...

I'LL TAKE YOU
HOOOME!



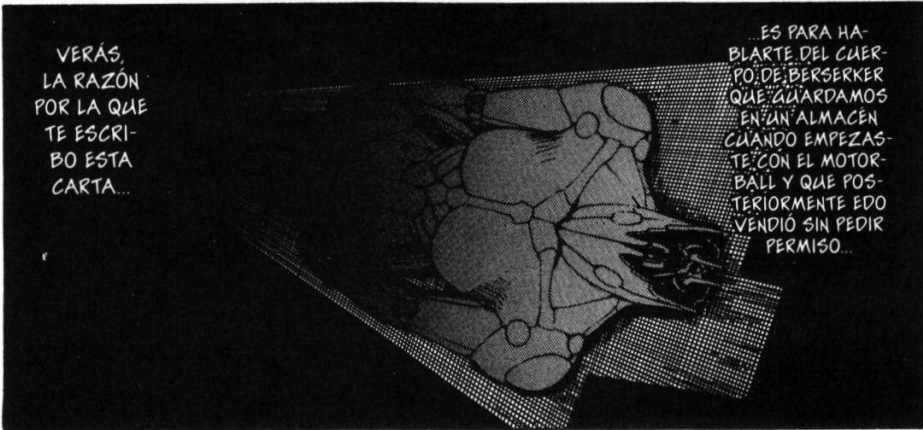


*HANS HENNY JAHNN: 1894-1959 UNO DE LOS GRANDES AUTORES ALEMANES DESCONOCIDOS. SU OBRA MÁS REPRESENTATIVA ES IS NICHT ABENHURE GESCHICHTEN (TRECE HISTORIAS POCO RECONFORTANTES).



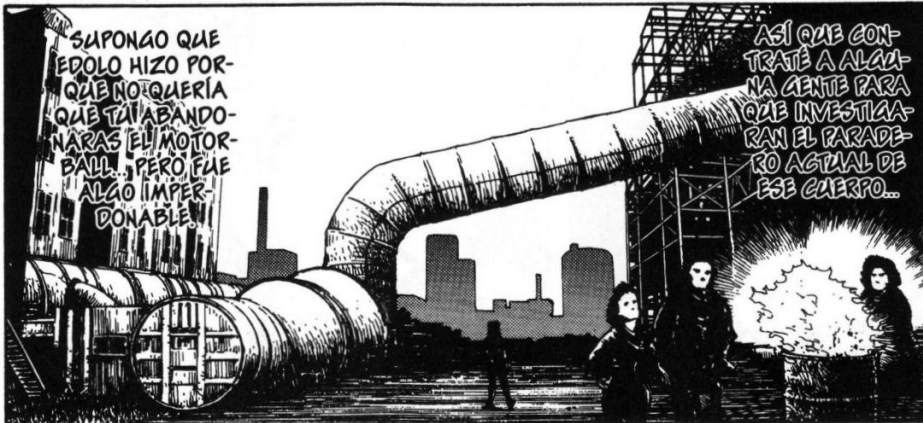
ESPERO QUE ESTÉS TAN BIEN COMO SIEMPRE, GALLY.

YO ESTOY MUY BIEN, TRABAJANDO EN LA EMPRESA DE INGENIERÍA QUE CREAMOS ASOCIADOS EL SR. THOMPSON Y YO.



VERÁS, LA RAZÓN POR LA QUE TE ESCRIBO ESTA CARTA...

...ES PARA HABLARTE DEL CUERPO DE BERSERKER QUE GUARDAMOS EN UN ALMACÉN CUANDO EMPEZASTE CON EL MOTORBALL Y QUE POSTERIORMENTE EDO VENDIÓ SIN PEDIR PERMISO...



SUPONGO QUE EDO LO HIZO POR QUE NO QUERÍA QUE TU ABANDONARAS EL MOTORBALL, PERO FUE ALGO IMPERDONABLE!

ASÍ QUE CONTRATÉ A ALGUNA GENTE PARA QUE INVESTIGARAN EL PARADERO ACTUAL DE ESE CUERPO...

¡DICE QUE HA CONSEGUIDO DAR CON LA PERSONA QUE COMPRÓ EL CUERPO POR ÚLTIMA VEZ!



ESE CUERPO ES DEMASIADO PELIGROSO... ¡HAY QUE RECUPERARLO COMO SEA!



HE ENVIADO VARIAS VEGES A INTERMEDIARIOS PARA TRATAR DE NEGOCIAR UN PRECIO Y COMPRARLO...



...PERO EL DUENO ES UN TIPO MUY EXCÉNTRICO Y NO DA SU BRAZO A TORCER.



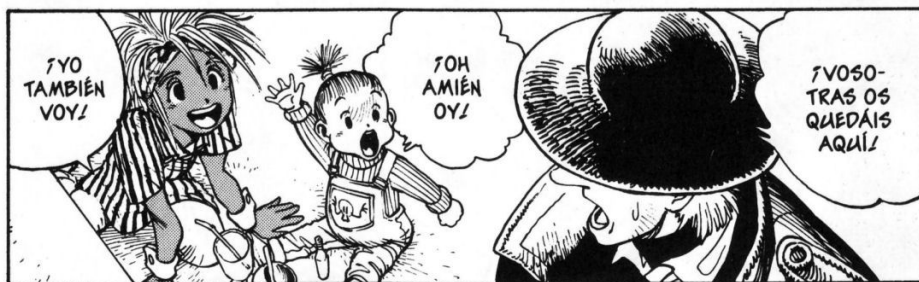
DICE QUE SU NOMBRE ES DR. DESTY NOVA... INCLUSO NOS DA SU DIRECCIÓN.



DESTY NOVA...



ES ÉL...





¡JA!
¡GALLY
ES UNA
PASADA,
TIO!

Y QUE
LO DIGAS... Y
SUS LABIOS...
MM... AUNQUE
FUERA UNA SOLA
VEZ, ME GUS-
TARÍA TANTO...
¡MUACS!

¡JA
JA!



CONQUE
"MUACS",
¿EH? ¡ME
PARECE QUE
LO TIENES
UN POCO
DIFÍCIL,
TIO!

JAA, JA, JA!

OUCH.

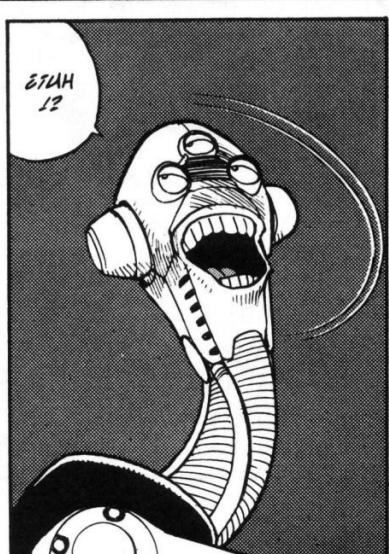


JAA, JA, JA!

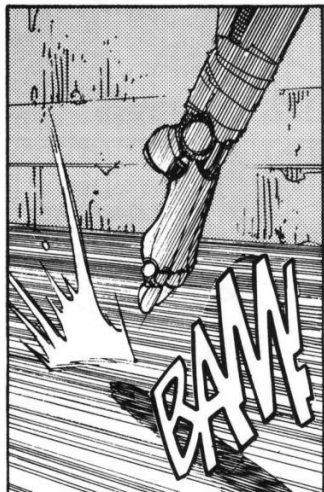
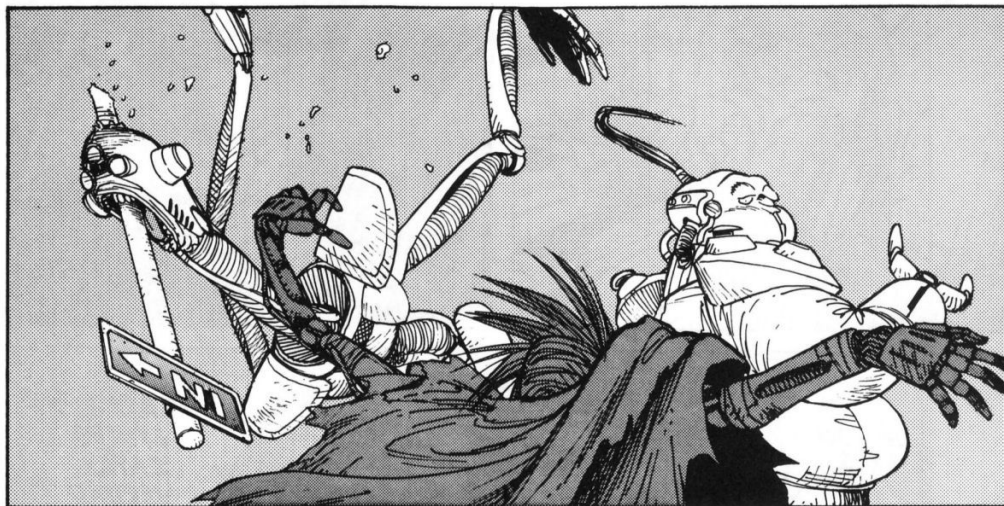
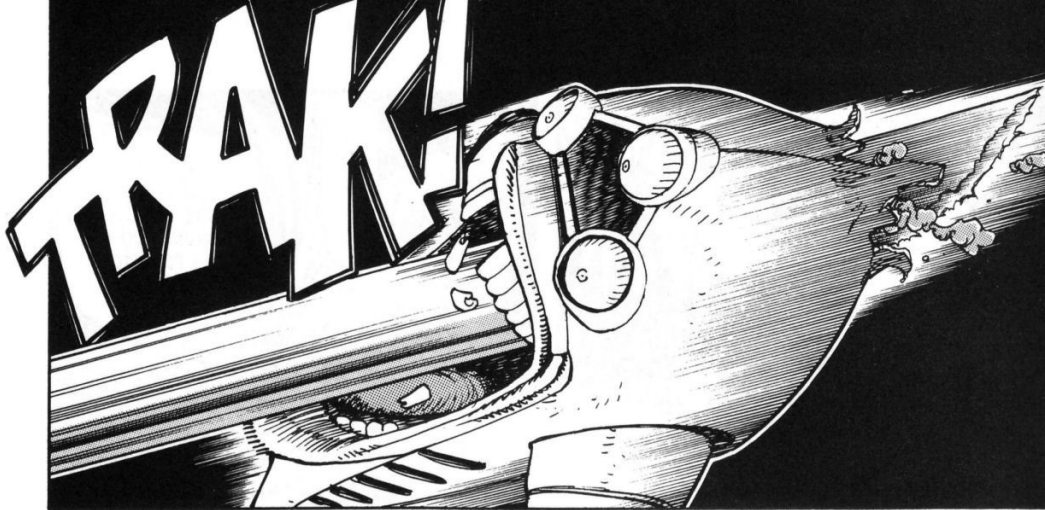
¡DEJA-
ME EN
PAZ!



SHAS!



¿STAH
¿?





A R F.

A A H.

A A H.

DESDE CUÁNDO...
EOS HABÉIS
CONVERTIDO EN
LOS PERRITOS
FALDEROS DE
GALLY?



TÁ... TÁ
ERES...

¿ZAPAN...!
¿TERES
ZAPAN,
VERDAD
...!?



ME ALE-
GRA MU-
CHO... QUE
ME RECO-
NOZCAS.



PO...
¿POR
QUÉ
HACES
ESTO
...?

¿ES
QUE TODA-
VIA ESTÁS
RESENTIDO
PORQUE
GALLY TE
VENCIO
!?



SI... SUPONGO QUE ELLA SE ACUERDA TAMBIÉN, VERDAD...?

SEGURO QUE SE ACUERDA... DE LO QUE ME ARREBATÓ. SI NO, YO MISMO ME ENCARGARÉ DE RECORDÁRSELO...



NO PUEDO ESPERAR...

...A COMPARTIR CON ESA FURCIA EL INFIERNO POR EL QUE HE TENIDO QUE PASAR...



JA, JA, JA... ESTÁS LOCO...

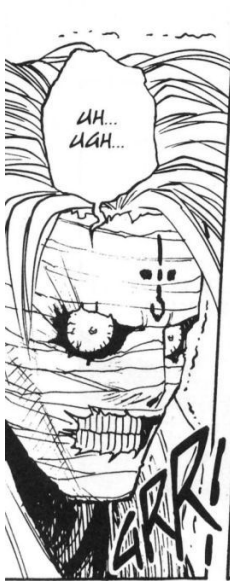
¿CASI SO CREEES QUE CON TU FUERZA PODRÁS MATARLA...?



GALLY ES MUY PODEROSA... ESTO SI NO, QUIÉN SE ENCARGÓ DE ACABAR CON ESE MONSTRUO DE MAKAKA!?

JEHI!

COMPARADOS CON ELLA, NOSOTROS NO SOMOS MÁS QUE MEROS INSECTOS.

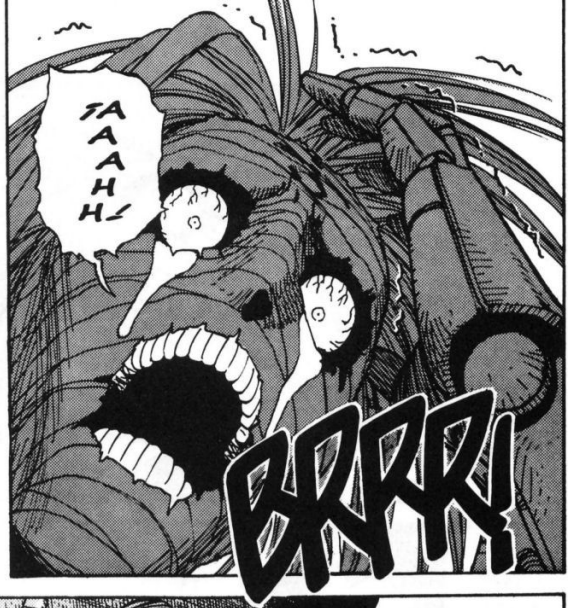


UH...
UGH...

ARR!



FY
ADEMÁS SE
ENCARGÓ DE
CONQUISTAR
EL MUNDO DEL
MOTORBALL
DEL DISTRITO
OESTE!



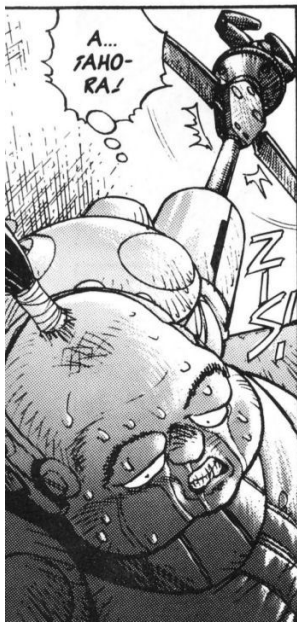
FA
A
A
H!

ERRR!



FES EL
DEMONIO!
FESA FURCIA
ES EL DE-
MONIO!

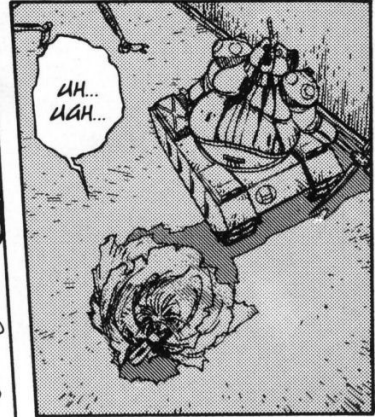
FESO ES!
TAN PERDE-
DOR COMO TÁ
NO TIENE NADA
QUE HACER
CONTRA
GALLY!



A...
SAHO-
RA!



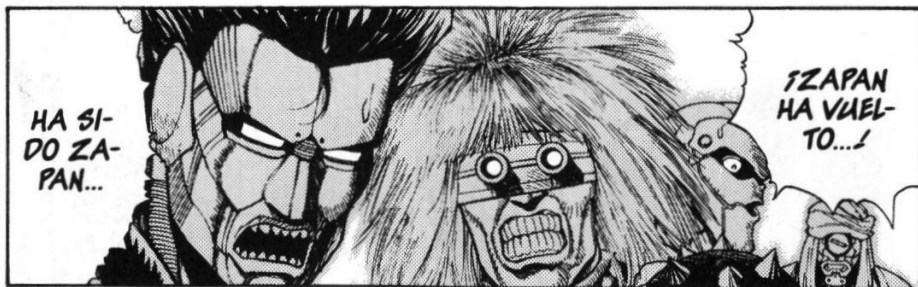
¡MUERE,
PEDAZO
DE BES-
TIA!



FIGHT 24

*BUSCANDO UNA
INDEMNIZACIÓN*





HA SI-
DO ZA-
PAN...

¡ZAPAN
HA VUEL-
TO...!



MI-
RAD,
ES SU
DAAA
...

¿QUE-
RRA
VEN-
GAN-
ZA
...?

¿QU...
¿QUÉ
HACE-
MOS
!?



¿CÓMO QUE
QUÉ HACEMOS?
TÉL ES UN CRIMI-
NAL Y NOSOTROS
CAZADORES-QUE-
RROS! ¡THAY
QUE CAZAR-
LE!

¡¡POR
MUCHO QUE
FUERA NUESTRO
ANTIGUO
COMPARERO,
NO DEBEMOS
ACOBARDAR-
NOS!!



APÁ-
TATE,
JOVEN.

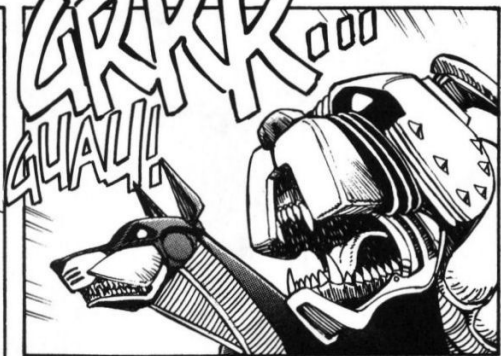
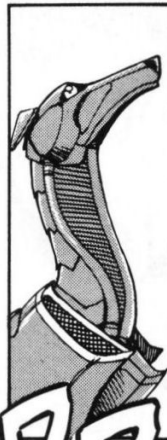
¿EH?

HRRR...

AFF

AFF

AFF



¡BASTA!





DAME ALGO...

DAME ALGO QUE ME quite el TERROR...

¿QUÉ TE PARECE ESTO? ES UN CALMANTE QUE TE HACE VOLAR BIEN ARRIBA Y TE DEJA LA CABEZA TOTALMENTE EN BLANCO.



DAME ALGO QUE ME quite LA TRISTEZA...

RASKIRASKI!

¡TOMA, JUSTO LO QUE NECESITAS! UN ALUCINÓGENO CON EL QUE VAS A VER LAS ESTRELLAS.



¿QUÉ? ¿SÓLO TIENES ESTO? ¡NO TE BURLES DE MÍ, HOMBRE!

DESCUENTO...



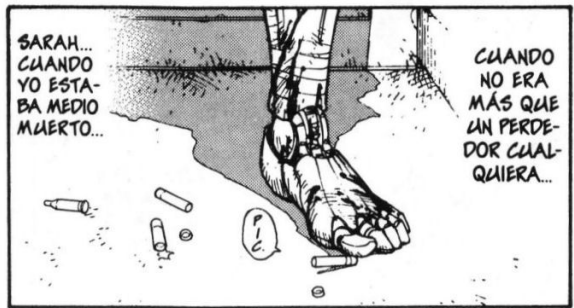
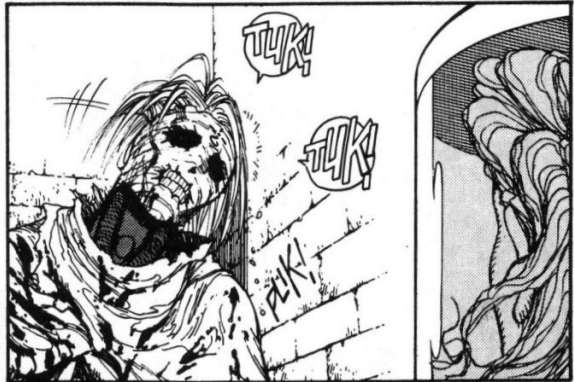
¡OH!



¡SEGURO QUE TIENES ALGO VALIOSO, CHICO! ¡DEJAME VER!

¡H... ¡NO!





MI PADRE TAMBIÉN DIZO QUE LOS PERDEDORES NO NECESITAN COMPASIÓN.



ESPERO CUÁNTOS DE LOS HABITANTES DE LA CIUDAD DE LOS DESPERDICIOS PUEDEN CONSIDERARSE "GANADORES"?

ASÍ QUE... VISTO QUE MI AUTÉNTICA VOCACIÓN ES LA DE SOCORRER AL MÁXIMO DE GENTE POSIBLE Y COMPARTIR MI FELICIDAD CON ELLOS.



AL FINAL... NOS ACABASTE DANDO INCLUSO TU SANGRE Y TU CARNE...

JU, JU... MENUDA ARPIA ESTÁS HECHA.



ESTOY SEGURO... DE QUE SI PUDIESES HABLAR, AHORA DIRÍAS QUE...



"ME SIENTO TAN FELIZ DE QUE ME HAYAS DECAPITADO... NO ME ARREPIENTO DE NADA."

SE... GU... RO...



PERO YO NO PIENSO PERDONARLOS!



INUNCA!

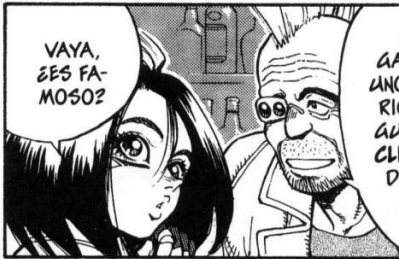


OIGA, JEFE.

¿ES USTED MURDOCK EL PERRE-RO?



...



VAYA, ¿ES FAMOSO?

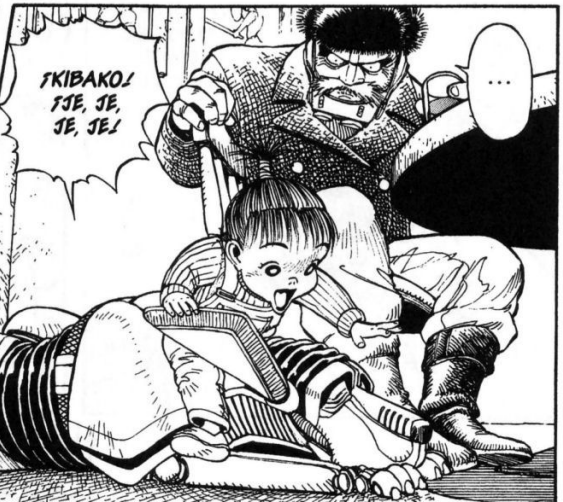
¡Y QUE LO DIGAS! MURDOCK ES UNO DE LOS LEGENDARIOS CAZADORES GUERRERO JUNTO A CLIVE "MANO INCANDESCENTE" LEE, QUE MURIÓ VÍCTIMA DE UN RAYO!



HM...



¡KIBAAA-KOOO!



¡KIBAKO! ¡JE, JE, JE, JE!

...





...!!



ERA UNA MUJER MUY TEMPERAMENTAL...

SI HUBIESE ESCUCHADO LOS CONSEJOS DE SU PADRE, NO HABRÍA MUERTO DE UNA FORMA TAN INÚTIL...



ZAPAN SE DIO A LA FUGA CON LA CABEZA DE MI HIJA.

...



HUM...

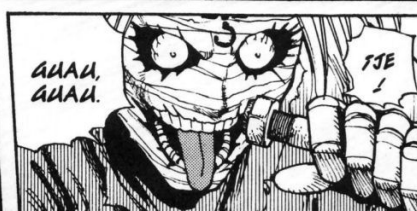
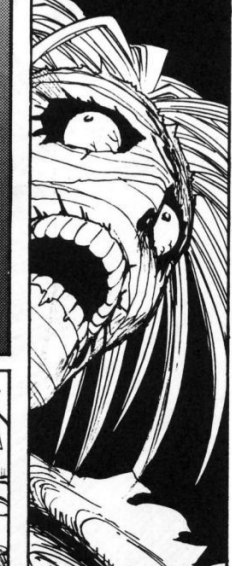
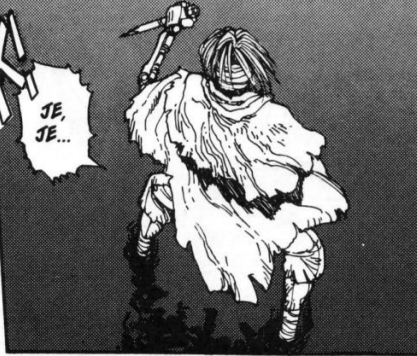
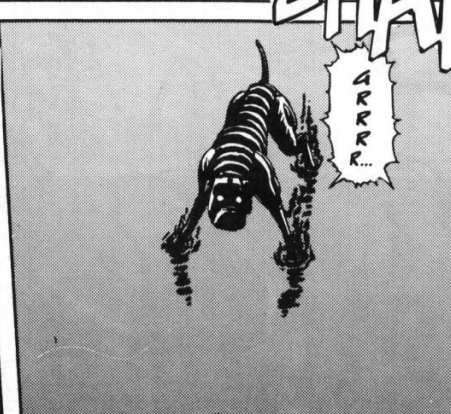


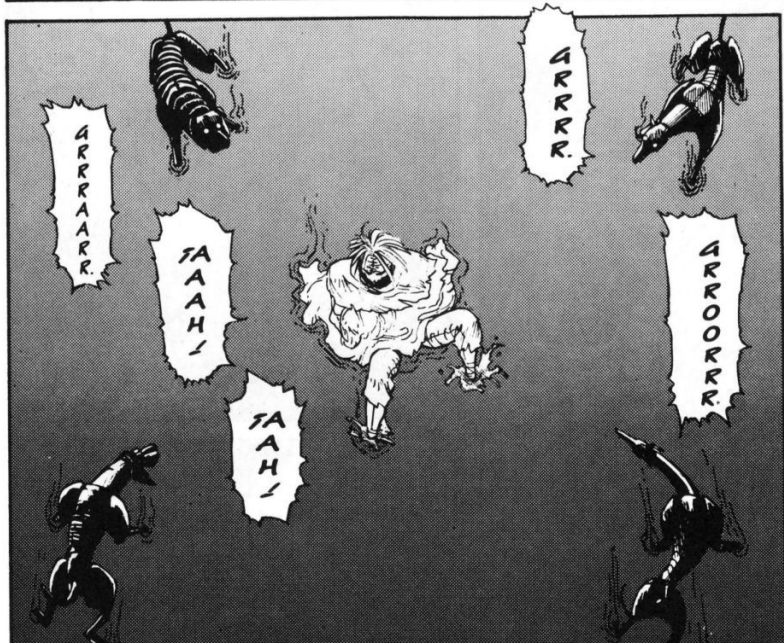
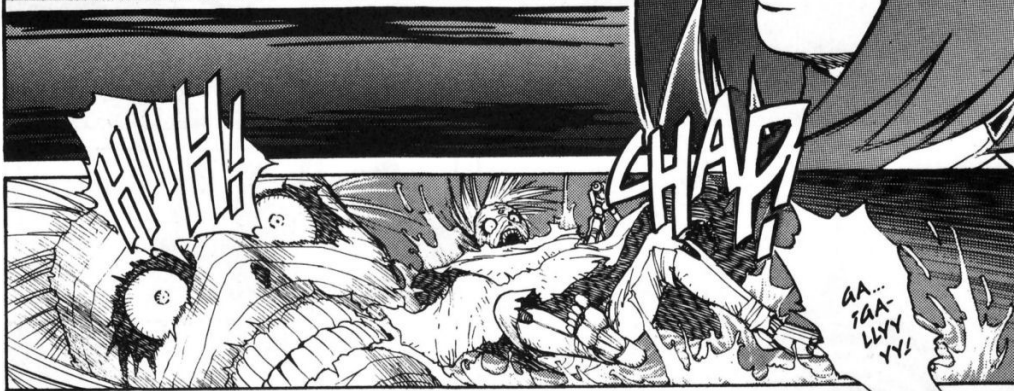
¿ENTIENDES LO QUE QUIERO DECIR ?

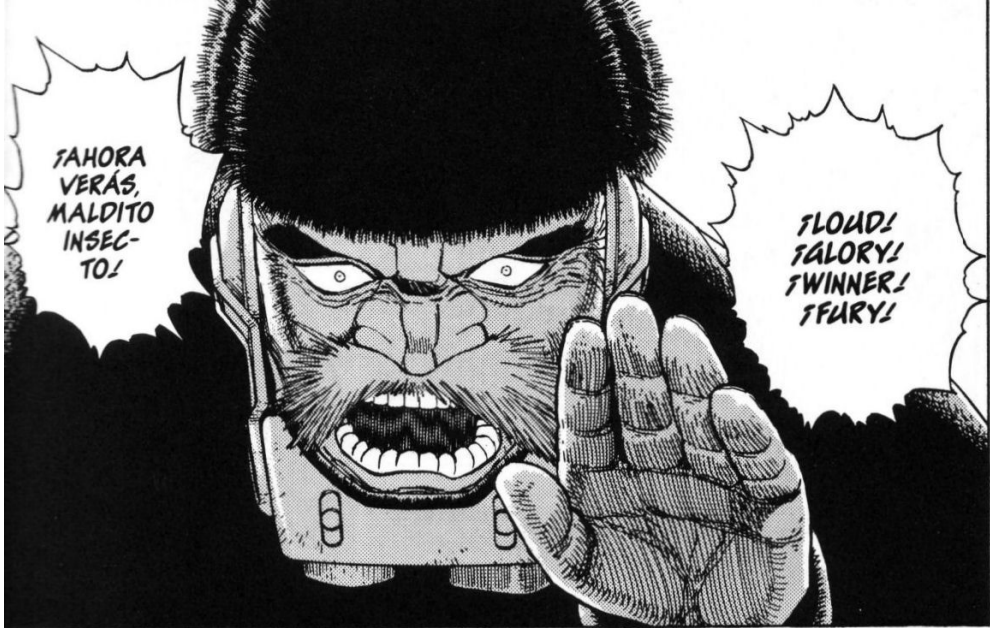
ZAPAN ES MI PRE-SA!

77MÍO Y
DE NADIE
MÁS!!









SAHORA
VERÁS,
MALDITO
INSEC-
TO!

FLOOD!
FALORY!
FWINNER!
FFURY!



GRRA!

TH
I I I I I

NO...
TNO OS
ACER-
QUÊIS !



FES-
PERA,
MUR-
DOCK
!

TH
M!



FESE
TIFE-
JO ES
MIO!



LO SÉ...
PERO DAME
UN POCO DE
TIEMPO.

Z
A
P
A
N
!



¿ME
ODIAS,
ZAPAN?

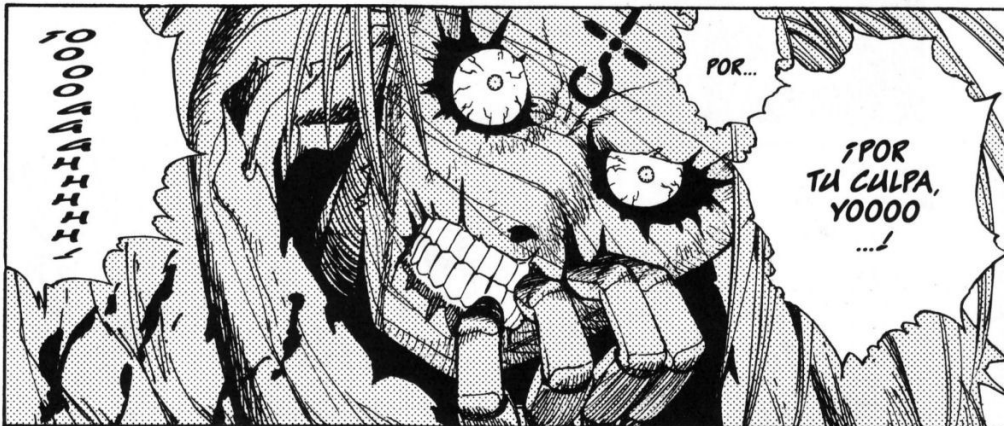


AH...
¡SI!

TE...
¡TE
ODIO
!



¿Y
QUIERES
VENGAR-
TE...?



¡OOOAAAHHH!

FOR...

¡POR
TU CULPA,
YOOOO
...!



Z
K
H

PUES
TE DARÉ
UNA ÚLTI-
MA OPOR-
TUNIDAD.



TIENES
TIEMPO DE
HACER LO
QUE QUIERAS...

...HASTA
QUE ACA-
BE ESTA
CANCIÓN.



!?

SE HA VUELTO
LOCA... ¿PRE-
TENDE DEJARSE
MATAR!?



¿EH
!?

SHAS!
SHAS!



A H.

A R F.

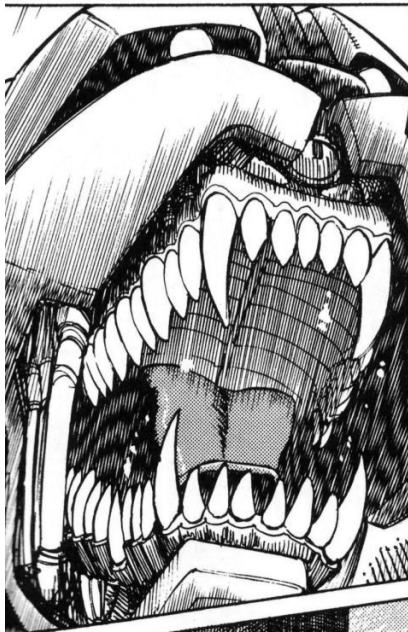
CHAP!



SHAP!

SHAP!

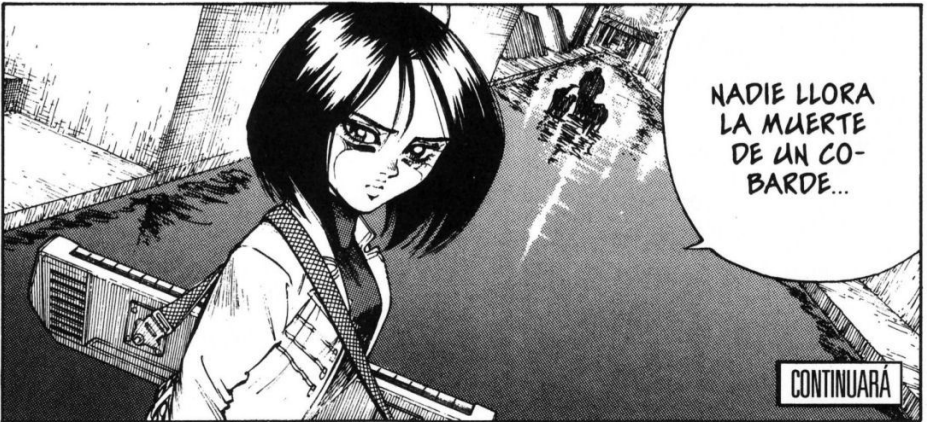




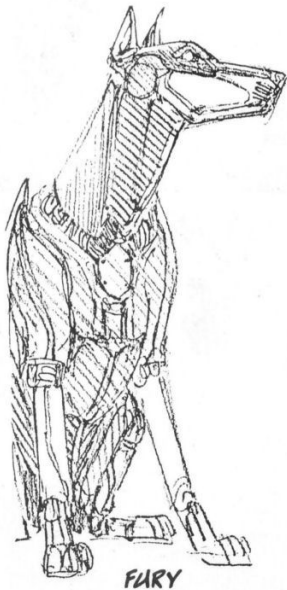
PA-
TÉ-
TI-
CO ...

UN
HOM-
BRE
DE LO
MÁS
PATÉ-
TI-
CO ...

¡IAAAAAHHH!



CONTINUARA



GUNNM WORKS

Las páginas que componen la sección "**Gunnm Works**" se centran en la presentación de los diseños preliminares y de las notas con las ideas de **Yukito Kishiro** con relación a **Gunnm**.

La obra **Gunnm** no es únicamente un cómic que se puede leer en las páginas de una revista o de un tomo, sino que también se han desarrollado una novela, dos OVAs y un videojuego alrededor de la idea. Así, **Gunnm** ha acabado tomando la forma de una retahíla de diferentes obras

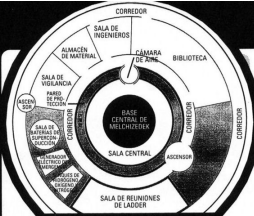
"multimedia". En dichas obras se cuenta con personajes exclusivos y con explicaciones desde puntos de vista que difieren ligeramente de la versión en cómic, aunque los temas y personajes principales en los que se basan cuentan con personalidades y presencias sólidas y consolidadas.

Bien podría afirmarse que todo ello ha sido gracias a la fuerza y la energía del creador **Yukito Kishiro**, si bien es verdad que el mundo y los personajes que él creó no nacieron en cuestión de una noche. Para crear todas estas obras, **Kishiro** tuvo que invertir ingentes cantidades de esfuerzo y trabajo. Los bocetos y diseños que se muestran en estas páginas no sirvieron solamente como bases para no olvidar la idea preliminar, sino que podría decirse que constituyeron el campo de batalla o el líquido amniótico a través del que se desarrollaron las distintas obras.

Así pues, las obras de las que ahora podemos disfrutar todos no fueron más que uno de los caminos tomados por **Yukito Kishiro**, que tuvo que elegir entre innumerables bifurcaciones y disyuntivas en todos y cada uno de los pasos del proceso de creación. Por ello, aprovechando la salida al mercado de esta "Edición Definitiva", queremos aprovechar la oportunidad de presentar, aunque sea de refilón, las raíces

de esta obra y las bases y disyuntivas del creador **Yukito Kishiro**. Creemos que de este modo proporcionamos una ayuda para poder disfrutar todavía más de **Gunnm**. Es muy posible que, presentando a los lectores el "trabajo" que **Kishiro** desarrolló alrededor de **Gunnm**, el lector pueda degustar todavía más la obra, profundizando en el entendimiento de la visión del mundo que ésta presenta.

Éstos son, a grandes rasgos, los objetivos de "**Gunnm Works**". Entre estos documentos se pueden encontrar ideas desechadas y errores de argumento previos a la publicación, por lo que sin duda constituyen un valioso elemento. Esperamos que disfrutes de la sección. (Equipo editorial.)



FLOOR 2

- 7.A.K. Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial, el punto de partida del posterior "Machitecto".
- 7.A.K. Leo deseara. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que cambia alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continentes desastrosos terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
- 40.A.K. Empieza el plan de recuperación humana gracias a Machitecto. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
- 37.A.K. Machitecto crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
- 36.A.K. Se crea el sistema de ascensor circular que usa la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jacobo".
- 34.A.K. Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con helio-3.
- 33.A.K. Se crea la primera colonia en Marte.
- 31.A.K. Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empezan las operaciones de terraformación en Venus.
- 30.A.K. Se crea una colonia en Gálaxi, satélite de Júpiter. En esta época se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
- 29.A.K. Surge la técnica Panzer Knight en Marte.
- 28.A.K. La Federación Joviana de Gálaxi empieza la construcción de Tobak.
- 28.A.K. Machitecto altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeryu y Salm.

- 22.A.K. Machitecto empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita alta del Sol.
- 20.A.K. El gobierno de Nueva envía a un grupo de técnicos a Encluido, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y sus ataques, lo cual provoca un "Incidente de Encluido". Este fue el inicio de las guerras de transformación.
- 20.A.K. La nave interplanetaria en construcción es destruido. Ello hace que Machitecto se encierre. Salta corta entre sus vehículos con el mundo exterior. La construcción de Jeryu del proyecto Ladozder pasa fin a sus hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yllo desaparece. Entra en operación el sistema de Fabricas.
- 19.A.K. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Knight acaba siendo abandonado y olvidado.
- 18.A.K. Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fabricas.
- 17.A.K. La población que rodea las Fabricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
- 16.A.K. Las Fabricas introducen a los circuitos y el Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
- 15.A.K. Empieza el establecimiento de circuitos de vida subterráneos.
- 15.A.K. Se inaugura el primer circuito de metalúrgica en el distrito oeste.
- 15.A.K. Construcción de la "Tidopder" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
- 14.A.K. Nueva escapa de Salm.
- 13.A.K. Nacimiento de Yugo.
- 13.A.K. Nacimiento de Kaos.

- 13.A.K. "Jardines de Jeryu". Se trata de un parque con frondosa vegetación. Cuando se celebra el Centenario Espacial de Lucha se instala un ring espacial en el centro del parque y éste se convierte en un estadio de deportes.
- 12.A.K. "Embajada de Venus". Esta embajada ocupa una gran superficie. Su interior está profusamente decorado ya que muestra detalles sobre el funcionamiento y recepción. Si va a visitar la embajada, es muy probable que sea forzado a asistir a la fiesta, lo que supone, que lo obligan a asistir a los banquetes. En el caso de que continúe la función como banquete, es posible que sea forzado con generosas propinas.
- 12.A.K. "Embajada de la Luna". Aquí se encuentra el representante de los continentes autónomos de la Luna y de las distintas colonias espaciales que se encuentran en orbitación en los puntos de equilibrio de Lagrange incluido el Levantón II. Crear profusamente en los banquetes que cubren el Panzer Kunit por lo que se instala la embajada tras haber ganado el campeonato espacial de Lucha con Gally y se muestra muy feliz que asista.
- 12.A.K. "Embajada de la Tierra". Aquí se encuentran los escenarios que representan los intereses de la Tierra. Se dice que han llegado a través de este ascensor orbital que se encuentra en la zona del planeta.

- 12.A.K. "Embajada de Júpiter". Al igual que la Embajada de Venus, la Embajada de Júpiter ocupa una gran superficie. Su interior es tan imponente e impresionante como una fiesta, y el tri-va júpiter, lo recomienda a otra vez que sea visitada los representantes de Venus.
- 12.A.K. Gally visita, entonces, asistiendo asistido con un invitado. Con esta asistencia, Gally cuenta con un evento y acontecimiento. El lugar más íntimo y el más atractivo que se va a la Luna por el momento que las empuja a Júpiter. Los representantes de Venus encuentran en el área de influencia de Júpiter una gran variedad de servicios y comodidades. De vel Antrodios a marcer de oro. Un Puller ambiental de algunas características impresionantes. Lo ha hecho el viaje un ser muy poderoso y digno de respeto. El hecho de estar asistido al ring en el estadio para nada es un suceso con fines de lucro. El Centenario con Nueva, ni es obligatorio a cualquier otro antiguo asistente.
- 12.A.K. "Embajada de Marte". Aquí, en primer lugar, y con infame poder, se ha organizado un espacio minúsculo y sucio, un hecho que ya representa de la embajada marciana encuentra entrementes, cuando sale con el recién adscrito, por lo que para irse.
- 12.A.K. "Embajada de Saturno". Los representantes de Saturno se han interesado a través de una cámara de vídeo a la embajada orbital, con el propósito de intentar a través de un espacio muy reducido. Sin embargo, los representantes saturninos no dan importancia a este hecho. Desde aquí se puede ver a la pared orbital de Jeryu.
- 12.A.K. "Centro general de la Liga de los Antrodios". La Liga de los Antrodios es una federación con los siguientes compromisos que operan a través de un distrito de las afueras. Al no tener un gobierno común, no pueden participar en las reuniones de LAODEZ, pero se permite influir en algunas de las decisiones. Para dar una idea de la importancia por lo que, cuando el "Receptor del espectroscopio". Si no lo lleva consigo, no podrá acceder a los niveles de altura.
- 12.A.K. "Núcleo de atracción". Lugar desde donde parten y llegan los trenes espaciales.
- 12.A.K. "Tercer ascensor". El punto de Jeryu que da el inicio de la construcción de Gally, la construcción de la "Tidopder" y el ascensor orbital que se encuentra en la zona del planeta.



FLOOR 3

- 7.A.K. Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial, el punto de partida del posterior "Machitecto".
- 7.A.K. Leo deseara. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que cambia alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continentes desastrosos terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
- 40.A.K. Empieza el plan de recuperación humana gracias a Machitecto. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
- 37.A.K. Machitecto crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
- 36.A.K. Se crea el sistema de ascensor circular que usa la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jacobo".
- 34.A.K. Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con helio-3.
- 33.A.K. Se crea la primera colonia en Marte.
- 31.A.K. Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empezan las operaciones de terraformación en Venus.
- 30.A.K. Se crea una colonia en Gálaxi, satélite de Júpiter. En esta época se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
- 29.A.K. Surge la técnica Panzer Knight en Marte.
- 28.A.K. La Federación Joviana de Gálaxi empieza la construcción de Tobak.
- 28.A.K. Machitecto altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeryu y Salm.

- 22.A.K. Machitecto empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita alta del Sol.
- 20.A.K. El gobierno de Nueva envía a un grupo de técnicos a Encluido, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y sus ataques, lo cual provoca un "Incidente de Encluido". Este fue el inicio de las guerras de transformación.
- 20.A.K. La nave interplanetaria en construcción es destruido. Ello hace que Machitecto se encierre. Salta corta entre sus vehículos con el mundo exterior. La construcción de Jeryu del proyecto Ladozder pasa fin a sus hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yllo desaparece. Entra en operación el sistema de Fabricas.
- 19.A.K. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Knight acaba siendo abandonado y olvidado.
- 18.A.K. Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fabricas.
- 17.A.K. La población que rodea las Fabricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
- 16.A.K. Las Fabricas introducen a los circuitos y el Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
- 15.A.K. Empieza el establecimiento de circuitos de vida subterráneos.
- 15.A.K. Se inaugura el primer circuito de metalúrgica en el distrito oeste.
- 15.A.K. Construcción de la "Tidopder" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
- 14.A.K. Nueva escapa de Salm.
- 13.A.K. Nacimiento de Yugo.
- 13.A.K. Nacimiento de Kaos.



FLOOR 4

- 7.A.K. Se crea en Norteamérica un ordenador con inteligencia artificial, el punto de partida del posterior "Machitecto".
- 7.A.K. Leo deseara. A raíz del choque de un enorme meteorito con la Tierra, se produce un desplazamiento de los polos que cambia alteraciones geográficas y un aumento del nivel del mar. Los continentes desastrosos terminan con la civilización y amenazan seriamente con extinguir la humanidad.
- 40.A.K. Empieza el plan de recuperación humana gracias a Machitecto. Se logra restaurar la civilización en una parte de Norteamérica.
- 37.A.K. Machitecto crea colonias industriales en la órbita terrestre y en la Luna.
- 36.A.K. Se crea el sistema de ascensor circular que usa la superficie con las colonias orbitales, denominado "La escalera de Jacobo".
- 34.A.K. Se crea un cohete de fusión nuclear que funciona con helio-3.
- 33.A.K. Se crea la primera colonia en Marte.
- 31.A.K. Se crea una colonia espacial en la órbita de Venus. Empezan las operaciones de terraformación en Venus.
- 30.A.K. Se crea una colonia en Gálaxi, satélite de Júpiter. En esta época se establece la tecnología para crear cyborgs completos.
- 29.A.K. Surge la técnica Panzer Knight en Marte.
- 28.A.K. La Federación Joviana de Gálaxi empieza la construcción de Tobak.
- 28.A.K. Machitecto altera la estructura del ascensor orbital y crea Jeryu y Salm.

- 22.A.K. Machitecto empieza la construcción del sistema de transporte interestelar. Paralelamente, empieza la creación de un satélite productor de antimateria en la órbita alta del Sol.
- 20.A.K. El gobierno de Nueva envía a un grupo de técnicos a Encluido, satélite de Venus, pero el gobierno de Júpiter se muestra contrario y sus ataques, lo cual provoca un "Incidente de Encluido". Este fue el inicio de las guerras de transformación.
- 20.A.K. La nave interplanetaria en construcción es destruido. Ello hace que Machitecto se encierre. Salta corta entre sus vehículos con el mundo exterior. La construcción de Jeryu del proyecto Ladozder pasa fin a sus hostilidades. Poco antes de estos hechos, Yllo desaparece. Entra en operación el sistema de Fabricas.
- 19.A.K. Debido a la fuerte opresión, el Panzer Knight acaba siendo abandonado y olvidado.
- 18.A.K. Se empieza a formar un núcleo de población alrededor de las Fabricas.
- 17.A.K. La población que rodea las Fabricas crece, y la zona empieza a recibir el nombre de "Ciudad de los Desperdicios".
- 16.A.K. Las Fabricas introducen a los circuitos y el Sistema de Seguridad en la Ciudad de los Desperdicios.
- 15.A.K. Empieza el establecimiento de circuitos de vida subterráneos.
- 15.A.K. Se inaugura el primer circuito de metalúrgica en el distrito oeste.
- 15.A.K. Construcción de la "Tidopder" en las afueras de la Ciudad de los Desperdicios.
- 14.A.K. Nueva escapa de Salm.
- 13.A.K. Nacimiento de Yugo.
- 13.A.K. Nacimiento de Kaos.



GUNNM CRONOLOGIA

Esta tabla cronológica fue creada por el mismo autor, Yakuho Kishino. En ella se encuentran todos los personajes, episodios y sus distintas correlaciones aparecidas en el total de la obra. Se trata de un cósmico elemento para comprender el trasfondo de GUNNM, que en la versión cómo suelto aparece en forma de imágenes y diálogos. (Equipo editorial).

* Esta tabla cronológica fue confeccionada respecto a la historia narrada en la versión como de GUNNM.

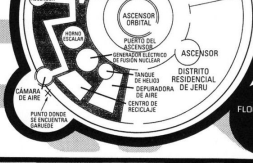
Esta tabla está basada en el nacimiento de Koyumi. El año en el que nació es el año 1 D.K. (Después de Koyumi), mientras que los años anteriores son A.K. (Antes de Koyumi).

- 7.A.K. Emite el "Escándalo Adam" en el mundo del motorball → "Ashen Victor" los conoce a Carl → "Noche de paz"
- 7.A.K. Jirungu y Edlog sufren un terremoto accidental. Nova interviene el centro de Jirungu, que se conoce como campo.
- 3.A.K. El hermano de Jeryu es asistido a mano de un cazador-guano. Nova proporciona a Makaku el campo de guano.
- 5.A.K. Katoa se ve victor y se trasplanta la mano de su hermano. Rigui suelta a un TR-50 a la superficie como preparación para el Proyecto LUNED.
- 10.D.K. Ilo descubre a Yllo entre una montaña de residuos y la Ima Gally. Nace Koyumi.
- 10.D.K. Gally se convierte en cazador-guano y derrota a Makaku. Yllo empieza a vivir solo.
- 20.K. Gally empieza a practicar el motorball. Lucha a muerte contra Jirungu. A los 160 se obtiene una recompensa por Zapan.
- 30.K. Se inaugura el bar "New Kansas". Ilo adopta a Shuma y Gally empieza a vivir sola.
- 30.K. Lucha a muerte de Gally con Dado Sónico. → "Miedo Sónico". Nova proporciona a Det. una de las personalidades de Kaos, en un cuerpo amovible. Det va a la frontera para entrenarse en las artes de la lucha.
- 40.K. Kaos va a la frontera junto a Jasme. Gally derrota a Zapan, que se había convertido en berserker. Muere Ilo.
- 40.K. Gally se recluta por LUNED.
- 50.K. Termina la construcción del laboratorio secreto de Nova. La Cúpula de Koyumi.
- 60.K. Nova devuélvase la vida a Ilo.
- 60.K. Det organiza el momento Barjact. Al mismo tiempo, empieza Radio Kaos.

- Empieza la construcción en la frontera sur de Ciudad Bahaku (Oficina Industrial de Bahaku).
- Ilo descubre el secreto de los samainos y acaba burlándose la memoria después de sufrir una gran angustia.
- Escapa el desfilamen negro de Salm. → El su escape del asunto → "La patria".
- Buica se convierte en periodista militar de Barjact.
- El coronel Bozuz se rinde ante Barjact.
- Foggy se especializa en cibernetica y llega a la Ciudad de los Desperdicios.
- Se empieza a vivir en la Drosita II, ocupada por Barjact, en calidad de médico permanente.
- Gally conoce a Foggy. Angustia de Boing Metal.
- Ryu entra a trabajar como operador.
- Koyumi entra en Barjact.
- Rescateamos de Gally con Ilo.
- Puerta amañada del proyecto TUNED de múltiples producción.
- Termina la rebelión de Barjact. Restauración de la Oficina de Vigilancia de Seguridad.
- Gally es rescatado por Nova en Salm.
- "Miedo Sónico" enriquece y se suicida. Gally entrega su vida para salvar a Salm de la destrucción y convertirse en ascensor orbital en un árbol nomenclado.
- Kaos se une con Victor para controlar una rebelión en la Ciudad de los Desperdicios. Empieza la construcción de la Torre de Salm.
- Koyumi publica el recopilatorio de fotografías. Comienza de la Guerra de Bahaku, que se convierte en un bar bestial.
- Se reconstruye el Bar Kansas 4.
- Termina la construcción de la Torre de Salm.
- Revela Gally que crea muerte. Rescateamos con Foggy.
- Publicación del recopilatorio de fotografías La Torre Celeste.

MAPA DE JERYU

Este es un mapa de Jeryu que fue diseñado expresamente para el juego. Cuando se consigue derrotar al jefe enemigo "Superdoggo", que se encuentra en la parte más baja de Salm, el ascensor orbital se pone de nuevo en marcha. Gally y Nova reciben cierta posición de Pochkonn, uno de los administradores de Jeryu, y en el trascurso de dicha misión y verificaron los hechos acerca del pasado y del estado actual del sistema solar.



- "Torre central del ascensor orbital". Esta es la puerta de entrada y salida del ascensor orbital que conectamos Bahaku con Salm.
- "Habitación de Gally". Habitación que Pochkonn posee a disposición de Gally. Es el centro de su planta única y también construida con fines que se han quedado en Salm, gracias a sus dispositivos tecnológicos.
- "Salm". Tierra de origen de Gally, que se encuentra en la zona del planeta. Es una enorme distrota de Salm, "Salm", que es común en todo el sistema solar. El valor del nivel es de 100. El nivel de Salm es un terreno arenoso.
- "Distrito residencial de Jeryu". Se trata del punto de partida desde el que se inicia el juego. Los personajes se encuentran en el manuscrito de Jeryu y se puso en marcha el proyecto LAODEZ antes de partirse mediante de Jeryu. Se levanta unos 2000 kilómetros.
- "Sala de control del espectroscopio". Parte esencial de Jeryu. Se trata del budo donde Gally descubre y descubre los personajes de Salm.



LIMEYLA

Se trata de una joven princesa heredera al trono que Gally conoce en Marte. Limeyla es una chica inocente y extremadamente curiosa que fue criada con todos los lujos del mundo a su alrededor. A pesar de su lujosa vida la inocencia de Limeyla se guarda intacta puesto que sus movimientos se encuentran estrictamente controlados. Es de más en el curso donde desconfía Gally, que había sido invitado por la Dirigente Marciana, para preguntarle sobre el Pasador Kunit.



GALLY

Su primo es castaño y ondulado. Genéticamente se le atribuye la mente de Gally.

El adorno que lleva en la cabeza no es un simple accesorio, sino que garantiza protección contra calamidades y caídas a todas las mujeres de la casa real. Las líneas azules en zigzag simbolizan al dios generador de la casa real de Marte, la Serpiente Azul.



JEFF DEL CIRCO

Siempre va montado encima de una gran pelota, y cuando baja de ella no se cree capaz de mantenerse en pie.

PERSONAJES DE LA SAGA DE MARTE

El climax del videojuego diseñado por **Yukito Kishiro** se encuentra en la llamada "saga de Marte". En dicha saga se reúnen absolutamente todas las características y particularidades del mundo de **Gumma** y se despliega una historia con grandes dosis de aventura y emoción. Ahora presentaremos a ciertos personajes con un papel secundario en la saga, ya que el auténtico protagonista se lo llevarán los "rivales". (Equipo editorial).

DR. HERBEN (aparición de hace 200 años) Experto tecnológico que hace tiempo instaló un dispositivo antidevolución en la academia Dirigente Marciana. Es originario de Venus, y hace 200 años su cuerpo todavía no había empezado a degenerar.



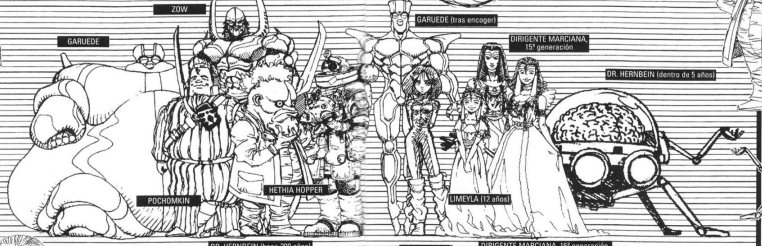
DR. HERBEN Esta es su apariencia cuando aparece en el epílogo del juego. Su creador funciona como un sistema ecológico cerrado, ya que absorbe la energía luminosa y la convierte en energía motriz. También puede usar la energía sobrante para emitir luz.

PERSONAJES DE LA SAGA ESPACIAL



BOCETO DE LIMEYLA

LIMEYLA
Unos 13 años



GARUEDE

ZOOM

GARUEDE (trae el empuje)

DIRIGENTE MARCIANA
10ª generación

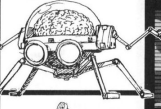
DR. HERBEN (dentro de 5 años)

POCHOMKIN

METHIA HOPPER

GALLY

DIRIGENTE MARCIANA (10ª generación)
LIMEYLA (13 años)



Normalmente la boca se encuentra oculta.



DR. HERBEN (hace 200 años)

DIRIGENTE MARCIANA, 10ª GENERACION (Actualmente reina de Marte) Es la madre de Limeyla y tiene unos 45 años. Desde el acuerdo LADDER de hace 200 años en Marte, su destino real (que los desechos del planeta rojo. Se trata de una dimensión mágica, es decir que solo las mujeres pueden acceder al punto de reinas, y misteriosamente que todos los mundos llamados "reinas consortes") acabó mudando inesperadamente. El padre de Limeyla no fue ninguna excepción: murió cuando ella tenía 3 años. La evidencia es que su cuerpo era un robot viviente que fue liberatizado por la academia dirigente marciana que se ocultó en las armatas del Castillo de Marte) y que ahora controla o su amigo mediante la telepata. Los científicos más videntes conocen el secreto, pero permaneciendo a la academia dirigente marciana que nunca osaría decirlo y revelar.

LA PRIMERA DIRIGENTE MARCIANA



LINTERNAS APARATOS DE HOPPER



SARACON CAMARA ELEC. TONICA. (Estaban todos los que fabricó el Hopper van)

METHIA HOPPER



MOCHILA DE HOPPER

Se trata de un sofisticado arqueólogo de las artes marciales, originario del planeta Ceres que Gally conoce en el Valle del Pasador Kunit de Marte. Tiene unos 22 años y hará cosa de dos que no se nota porque cree que el dispositivo antidevolución por sí mismo es suficiente. Se trata del autor de La historia del Pasador Kunit, un libro que ayuda a Gally a comprender alguno de los misterios de su pasado.



WOLF (ROBO)



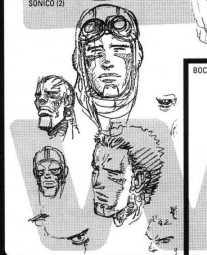
BOCETOS DE DEDO SÓNICO (1)



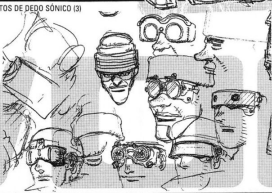
BOCETOS DE DEDO SÓNICO (2)



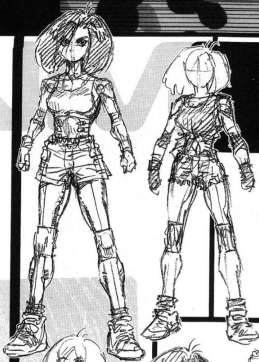
EL MALETÍN DE DEDO SÓNICO



BOCETOS DE DEDO SÓNICO (3)



HISTORIA PARALELA



En principio había planeado crear un total de tres historias paralelas de **Gunnm**. Después de crear una historia con tantas implicaciones filosóficas y morales como "Noche de paz", me dije que debía dedicarme a crear una historia simple de lucha y acción.

Sin embargo, como la acción por sí misma se "come" muchas páginas, algo así no sería ni mucho menos apropiado para una historia corta.

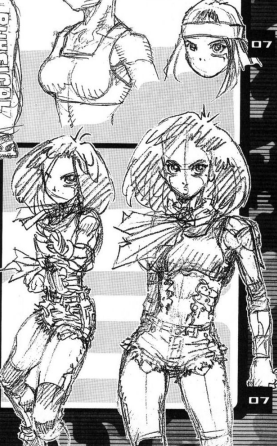
La primera idea tuvo que ser desechada por su excesiva longitud... Y tampoco pude concretar la segunda, que debía basarse en el planeta Marte, respondiendo así a las numerosas reticencias de los lectores, por lo que tuve que abandonarla.

El último recurso estaba en la idea de "Dedo sónico". Conque en esta historia el argumento no era lo esencial, pude dedicarme a trabajar especialmente el dibujo. En esta ocasión pude usar particiones de viñetas y disposiciones de página que nunca había podido experimentar en la serie regular de **Gunnm**.

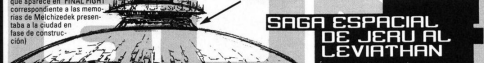
Así que "Dedo sónico" fue mi primera obra entregada totalmente en formato digital. Al utilizar un Mac para darle los últimos retoques al cómic, en este caso no he usado ni una sola lámina de tramas. (Text by **Kishiro**)



BOCETO DE LA ROPA DE BALLY
La ropa interior y el suter fueron incluso un top-pensado.



■ Jero en la actualidad (la imagen que aparece en FINAL FRONT corresponde a la versión de Melchizedek presentada en la ciudad en fase de construcción)



SAGA ESPACIAL DE JERO AL LEVIATHAN

Estos son los bocetos y documentos creados especialmente para el juego de PD (Dungeons & Dragons) *El Reino de los Cielos: Momentos de Marte*. En este caso presentamos las partes pertenecientes a la saga espacial que va desde la subsección de Jero a la subsección del Leviathan. Al ser un juego de rol de acción, se han creado varios desafíos y aparecen muchos nuevos personajes. La acción transcurre tal como se había pensado para el trasfondo de la serie regular en cómo, por lo que en este caso íbamos a ser testigos de una gran aventura espacial. (Equipo editorial)



MILITAR JERUMANA



POCHOMKIN



BLOC ELECTRÓNICO JERUMANO

Puede funcionar como tarjeta de identidad y también como dispositivo de comunicación. En el caso del menor desarrollo de la tecnología se sentirá débil, pero no cambia con el tiempo. (Equipo editorial)



PORTA-BLOC ELECTRÓNICO

Es un libro de texto que almacena en sí mismo, uno de los accesorios más sencillos de usar.



GUARDIA DE SEGURIDAD DE JERO



PROTECCIÓN ESPECIAL

Una capa de polímeros que permiten formar el casco autoconstruible. El usuario lo cubren las partes del traje.

Botas especiales

de plástico de vaporización en el espacio.

RESUMEN DE LA SAGA DE JERO

En el cómic original se estableció que era el mismo Melchizedek el que controlaba la ciudad flotante de Salem, pero en el juego se decidió que sería el computador loco "Superdogma" el que aldira el planeta. Una vez Gally consigue derrotar a Superdogma, se pone en marcha el ascensor orbital, abriéndose así el camino hacia Jero (via Cally y Nova) hacia el juego con recibidos por el funcionario técnico Pochomkin, que les encarga la reparación de Melchizedek. En ese momento, Gally y Nova se ven en la situación actual en el Sistema Solar. Aprovechando la gracia de Melchizedek, se empieza a desarrollar energía de todo tipo en los distintos planetas. Paralelamente, hay distintos subgrupos programados que han que esperar para conocer qué hay a cabo la misión: el Torneo Interplanetario de Artes Marciales y las luchas contra Santini y Caravita. Tras superar todos estos obstáculos, Gally encontrará el camino libre para desplazarse a la nave interplanetaria Leviathan, la cual tiene prohibido ser en el espacio.

BOCETOS DE OAVIRUM, EL INFORMADOR



BOCETOS DE NODOS EL INVESTIGADOR



BOCETOS DEL CONDUCTOR DEL CAMIÓN DE RECICLAJE



BOCETOS DEL CAZADOR MACCLAJERO



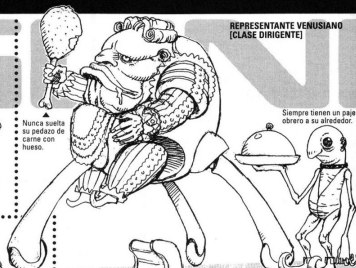
CAMIÓN DE RECICLAJE

(CLASE OBRERA)



Nunca suelta su pedazo de carne con hueso.

REPRESENTANTE VENUSIANO (CLASE DIRIGENTE)



Siempre tienen un paje obrero a su alrededor.

(CLASE GUERRERA)



AMAGUINA DE SECCIONAMIENTO

REPRESENTANTES TERRESTRES

Son todos unos ancianos con una edad media de unos 130 años. Se desplazan montados en dispositivos antigravitatorios. Su posición como representantes de la Tierra es un poco especial y distinta de los demás embajadores, ya que como presidentes del Consejo LADDER actúan de mediadores entre Malchizedek y los distintos planetas.

REPRESENTANTES SELENTAS

La escasa gravedad de su satélite ha hecho que su cuerpo sea largo y delgado. Visten unos trajes que recuerdan a unos fedatos. A pesar de que la Luna se encuentra en la esfera de influencia terrestre, ahora cuenta con un gobierno autónomo. Los seleitans son un pueblo tranquilo, amantes de la lirica y la música. Por otro lado, en la Luna se sigue practicando el arte marcial espacial más antiguo: el jujitsu de 0 G.

REPRESENTANTES MARCHIANOS

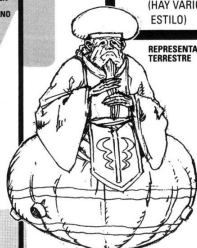
Los representantes marcianos son nombrados por el dirigente marciano, la reina del planeta. Al ser uno de los planetas derrotados en la última guerra, hace relativamente poco que Marte se ha incorporado al Consejo LADDER. Los marcianos son despreciados por las gentes de otros planetas y apenas tienen voz y voto en el consejo LADDER.

REPRESENTANTES JOVIANOS

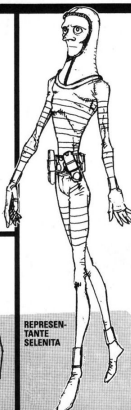
Los jovianos se reproducen a partir de técnicas de manipulación genética: sólo se genera el sistema nervioso, que luego se coloca en otros artificiales que generan cyborgs completos alrededor del sistema nervioso en cuestión. Su forma de gobierno se basa en el comunismo totalitario. Sus nombres consisten en códigos y números: reman de su hipotética condición humana y desprecian a los hombres en general, creyendo seriamente que ellos son la especie humana más evolucionada.



REPRESENTANTE MARCHIANO



REPRESENTANTE TERRESTRE



REPRESENTANTE SELENTA



REPRESENTANTE SATURNINO



← ADELANTE

EMBAJADORES LADDER (HAY VARIOS PERSONAJES DEL MISMO ESTILO)

REPRESENTANTES SATURNINOS

Su forma es un poco extraña, pero al fin y al cabo son humanos creados artificialmente mediante ingeniería genética. En realidad se trata de obreros jovianos creados especialmente para el trabajo en el espacio absoluto. En un momento dado, los jovianos establecieron una colonia en un satélite de Saturno, que posteriormente consiguió la independencia y que hace muy poco ha obtenido el derecho a tener representación en el Consejo LADDER. Su inteligencia es equivalente a la de un niño de diez años. Su sociedad se basa en una especie de comunismo primitivo. Suelen depender de Júpiter y son seres simples e inocentes. Su esperanza de vida es de doce años.

CLASES DE VENUSIANOS

(CLASE DIRIGENTE)

Su forma actual se debe a la manipulación genética. Los pierres están subdesarrollados debido a que dependían de máquinas de desplazamiento para moverse. Su gobierno se basa en

una democracia parlamentaria, aunque sólo son los de la clase dirigente los que cuentan con derecho a voto. Los derechos humanos de las demás clases no están contemplados.

(CLASE OBRERA)

Serán manipulados genéticamente para que puedan efectuar trabajos sencillos. Su inteligencia es comparable a la del mono.

(CLASE GUERRERA)

Serán manipulados genéticamente para que puedan efectuar trabajos pesados. El representante venusiano en el Torneo Interplanetario de Ajedrez Marciales es uno de ellos. Actualmente se exportan a los distintos planetas donde realizan trabajos de todo tipo: desde guardias de seguridad de Jertu a hombres escupe-fuego en el círculo.

LEVIATHAN 1

LEVIATHAN Y COLONIA ESPACIAL

Unos 40 km de largo. Visto desde la Tierra, su posición se encuentra en lo que correspondería al punto L2 del Lagrange de la cara oculta de la Luna. Fue abandonado con su parte posterior (dentada) apuntando hacia la Luna. La colonia está completamente cerrada y no entra luz solar del exterior. La energía eléctrica se obtiene a partir de la fusión de helio 3 que se obtiene desde la Luna, mientras ellos, a su vez, exportan muchos de los productos agrícolas que necesitan.

Los tanques de combustible de antimateria fueron retirados por el acuerdo LADDER, por lo que ahora se pueden observar los motores desuados.

Algunas partes están dañadas por el impacto de proyectiles, rebotes...

Las torres herméticas se utilizan como balsas de ataque.

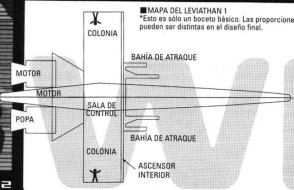
Ciertas partes siguen aún sin estar completas.

Dirección de la rotación. La fuerza centrífuga genera gravedad.

Anchura: 2 km. Dentro de esta especie de concha se encuentra la colonia. (La parte circular es idéntica a la que aparece en FINAL FANTASY durante las memorias de Mochizuki)

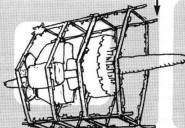
CONCEPTO DE LA SAGA DEL LEVIATHAN 1

En principio, el Leviathan 1 fue construido como una nave interestelar, pero tras las guerras de terraformación se estableció un acuerdo según el cual se le desnegaba el derecho a surcar el espacio. Ahora mismo, el Leviathan 1 flota como un estado de abandono en la cara oculta de la Luna, funcionando básicamente como colonia agrícola y habitado sólo por campesinos. Gally sale de Jeru en una pequeña nave espacial persiguiendo al hombre que trató de averiar a Mochizuki, pretendiendo así sembrar el caos en toda la esfera de influencia terrestre, y en un momento dado llega a la cara oculta de la Luna. Lo que le espera a Gally al llegar al Leviathan 1 es un poderosísimo enemigo: una trampa tendida con premeditación. Las células P.P.T. atacan a los colonos y Gally deberá despedirse de sus nuevos amigos casi tan rápido como entra en contacto con ellos. Se trata de una durísima experiencia para ella. Tras todo esto, y sintiendo que una nueva guerra que afectará a todos los planetas del sistema solar está a punto de estallar, Gally sigue el camino marcado por su karma desde hace más de 200 años y se dirige al planeta Marte.

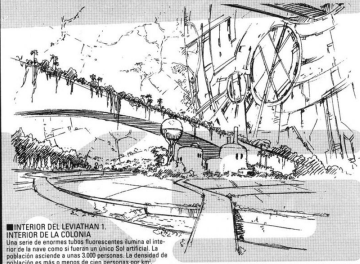


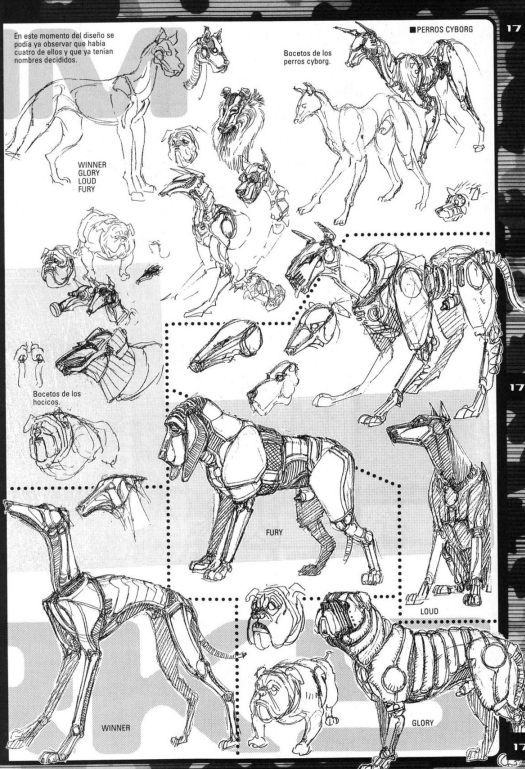
PLATAFORMA DE TRABAJO

El lugar donde se celebra la fiesta de despedida del egipcio del juego fue construido sobre esta plataforma. Gira sobre su eje al mismo ritmo que el Leviathan 1.



Campeón del Leviathan 1





SAGA DE TUNED

FOEVA



VECTOR

Vuelve a aparecer después de la saga de Tóp. Barject lo tiene preocupado.

Al principio se había pensado que podría ser un motorista.

Los bocetos de este personaje datan de una fecha, incluso anterior al "Prototipo de Gummy".

Se puede decir que esta versión fue cambiando y refinándose a lo largo de mucho tiempo.

LA SECRETARIA DE VECTOR

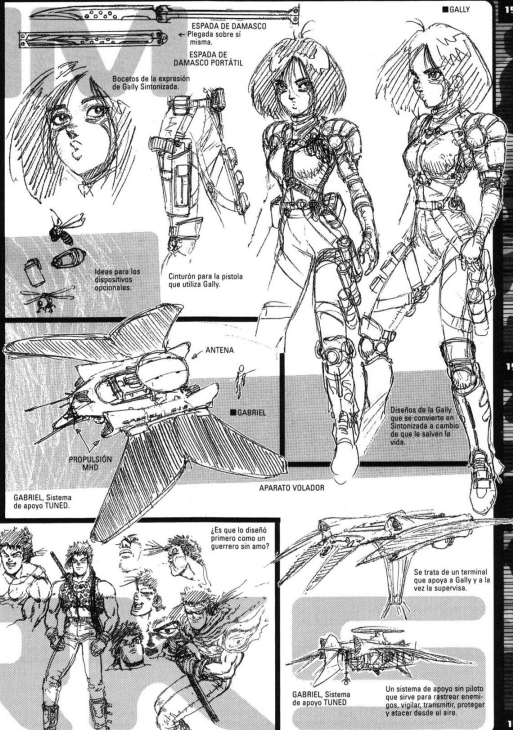
DR. RUSSELL

Bocetos del Dr. Russell. Es meridianamente oneroso al Dr. Nova.

Al parecer ya estaba pensado que fogu se enfrentara a Den.

Se buen humor ensaba ahí desde el principio.

GALLY



ESPADA DE DAMASCO
← Plegada sobre sí misma.
ESPADA DE DAMASCO PORTÁTIL

Bocetos de la expresión de Gally Simonsen.

Cinturón para la pistola que utiliza Gally.

Ideas para los dispositivos apropiados.

ANTENA

GABRIEL

GABRIEL. Sistema de apoyo TUNED.

APARATO VOLADOR

Diseños de la Gally que se convierte en Simonsen a cambio de que la salven la vida.

(Es que lo diseñó primero como un guerrero sin amor)

Se trata de un terminal que apoya a Gally y a la vez la supervisa.

GABRIEL. Sistema de apoyo TUNED

Un sistema de apoyo sin piloto que sirve para rastrear, energizar, vigilar, transmitir, proteger y escapar desde el aire.

Funciones de las partes del fusil

■ FUSIL DE ÁLGUILER

Dispositivo de autodestrucción. Diseño del fusil de ángulo.

El cierre y la munición —res (x500) se encuentran en la izquierda.

Idées para los carros del fusil de ángulo.

■ BARJACK

Bocetos de los miembros de Barjack.

Movimiento del fusil.

Bugge que recoge Galty.

Vehículo armatrazora de la Unidad Boeing Metal.

Un tipo de bugge de Barjack.

Idées para los vehículos de guerra de Barjack.

BUGGIE

Bocetos del ferrocarril.

La silueta de locomotora de vapor se ve un aspecto imponente.

Podemos ver que desde el principio se había pensado en el tren con el concepto de un "tractor no crear con ruedas".

Idées para los detalles.

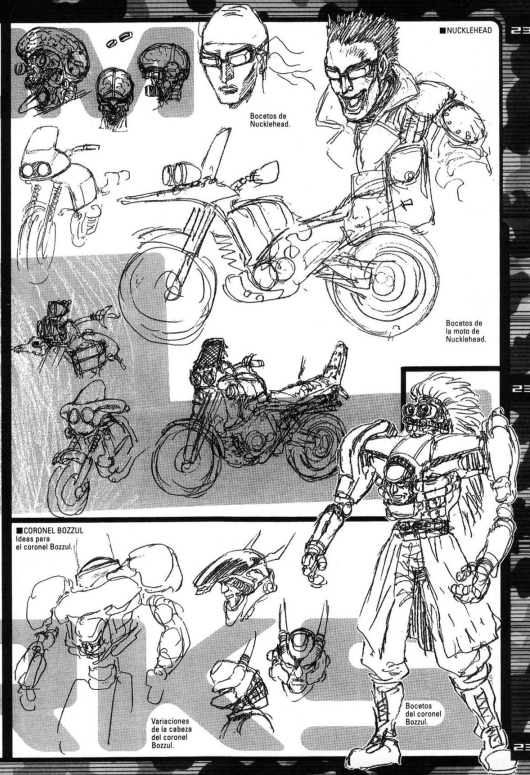
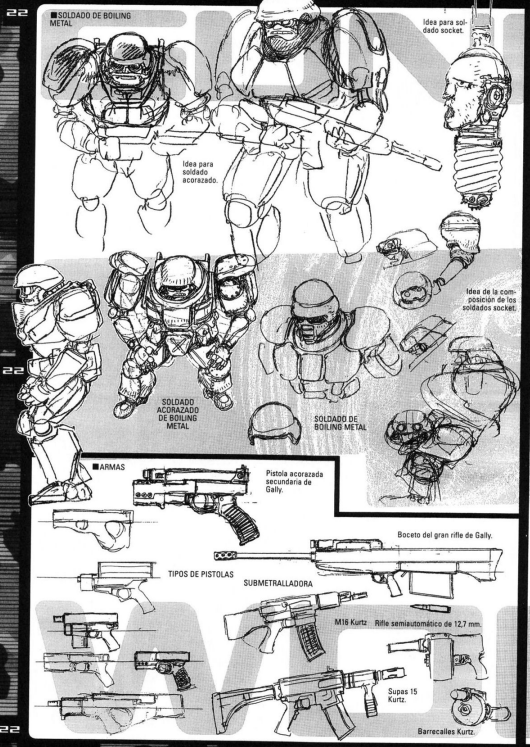
■ FERROCARRIL DE LAS FABRICAS

Bocetos del líder y de Yolg.

Los miembros que van en el mismo fusil que Galty.

Bocetos del épprog que se cuece en la cola y se mezcla con Foggy.

Bocetos de los mercenarios.



DATOS BÁSICOS DE MARTE

DATOS GEOFÍSICOS
 Período de revolución alrededor del Sol (1 año): 687 días
 Período de rotación sobre su eje: 24 horas, 40 minutos
 Inclinación del ecuador: 25.1°
 Diámetro del ecuador: 3,797 km
 Velocidad de fuga: 5,02 km/s
 Masa: 0.11 y 1/3 terrestre
 Gravedad en el ecuador: 3.8 g
 Presión atmosférica media: 0.1 Torr
 Temperatura media: -50° C
 Oscilación de temperatura: -142 a +20° C

• Campos magnéticos: Marte no cuenta con campos magnéticos, por lo que las brújulas no se pueden utilizar para orientarse en el planeta con Ferehillo. Hay que confiar exclusivamente en las señales que emiten los satélites artificiales.
 • Tormentas de arena: Dichas tormentas se originan

en las regiones de la Helia Planicie de Noachia, se extienden a toda el planeta en 10 a 30 días y alcanzan el cabo de 50 a 100 días. Durante el topico de desarrollo y crecimiento de estas espesas nubes el Espirituero Olympus se vuelve extraordinariamente complicado. Todas las tormentas, excepto el gran subterráneo, dejan de funcionar.

LOS SATÉLITES

FORMAS
 Distancia de la superficie marciana: 5,000 km
 Era mayor: 25 km
 Período de rotación: 1 hora, 20 minutos
 Gravedad superficial: 1.8
 Composición: Atmósfera carbónica

DEMO
 Era mayor: 13 km
 Distancia de la superficie marciana: 20,000 km
 Período de rotación: 30 horas, 18 minutos
 Composición: helio y nitrógeno

• Vista desde la superficie: Fobos aparece en el horizonte del lado y se desliza rápidamente hacia el este hasta desaparecer. En cambio, Deimos aparece por el lado contrario y tarda una hora dos días en salir.

[CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES]

EL ROSTRO DE MARTE
 Posición: 41° de latitud norte y 832 de longitud.
 Situado en la región de Colchis.
 Tamaño: Unos 2,3 km de ancho y 2,8 km de largo
 • Se trata del monumento central de la Ciudad del Rostro, la capital de Marte. En la tierra se sitúa el imponente Castillo de Marte. Tanto el Castillo como la Ciudad del Rostro fueron construidos después de que se firmara los acuerdos del proyecto LADDER. En el Castillo de Marte se encuentran la torre de control de los satélites Soletta, que distribuyen la energía solar que necesitan para la generación de alimentos.



■ ASENTAMIENTO AGRÍCOLA MARCIANO
 Los asentamientos agrícolas (zonas de producción de alimentos) más comunes en Marte se encuentran en áreas naturales. Las zonas de cultivo y de residencia están cubiertas por cúpulas herméticas, mientras que los tanques de aire y agua, las instalaciones de tratamiento de residuos y los convertidores de energía se encuentran en el exterior. En el caso de que se aprovechara un gran cristal natural de varios kilómetros de diámetro, suele darse el hecho de que el agua residual se encuentra también en su interior. Estas comunidades importan la electricidad, el agua y el oxígeno a las ciudades de alimentos producidos. El área en la que los satélites reflejan la luz solar "Solart" pueden proporcionar una cantidad de luz solar equivalente a la de la Tierra así limitado a unos pocos cientos de kilómetros, por lo que en ciertas zonas se encuentran grupos de asentamientos agrícolas que gestionan automáticamente su riego.



■ ZONAS RESIDENCIALES DE LOS ASENTAMIENTOS AGRÍCOLAS
 Al encontrarse dentro de una cúpula completamente cerrada, no hace falta construir los edificios herméticamente. Las casas están construidas con adobe negro y pintadas de marrón, lo que "hace" mucho de los marcos de puertas y ventanas han sido realizados de vidrio construcciones herméticas o incluso de naves espaciales. Al no tener dentro de la cúpula el ambiente más bien seco, hay que ir con mucho cuidado con el fuego. Todas las casas disponen de calefacción central.

■ NAVE DE GIRA DEL GRAN CIRCO DEL NESTER ZOLAN
 La nave rotativa que utiliza la fuerza centrífuga para desmenuzarse de planeta en planeta suele quedarse en órbita mientras la nave de gira desmenuza la tierra y efectúa la gira por el planeta en cuestión. La cámara de plantas, en forma de toro, mientras que el globo tiene un área de 500 m de diámetro. La nave en sí se mantiene en el aire gracias al globo, pero que dispone de unos motores escalares que la permiten volar. El globo no es más que un reclamo para que la gente acuda al circo. Cabe mencionar que la carga hermética no es transparente.



■ CIUDAD DEL ROSTRO - IMAGEN DE UN DISTRITO RESIDENCIAL
 Todos los edificios son herméticos y en general de poca altura, por lo que pueden albergarse formando una masa de edificios bajos sin fin. Los materiales básicos de construcción son cemento y ladrillos de alta calidad, aunque también se utiliza aluminio y otros metales. Al ser edificios completamente cerrados, existen de chimeneas o balcones. En algunas calles se han instalado techos transparentes para que la gente pueda pasear tranquilamente.

VALLE DEL PANZER KUNST
 Posición: 24.8° de latitud norte y 103.22 de longitud.
 Situado al norte de Mono Aclivian.
 • Actualmente es una área abandonada donde no vive nadie.
TERRITORIO DE ZOW (OFFICIA CHASSA)
 Posición: 4.22° de latitud sur y 71.9° de longitud.
 Situado en el interior del Valle Maratón.
 • Se trata de una de las mayores plantas generadoras de energía de Marte. En el mismo Valle Maratón se encuentran también las plantas de Marsa Chama y Eka Chama, controladas (posiblemente por gobernadores como Zow). Junto al agua y la luz del sol, estas plantas son de vital importancia para Marte, por lo que la dirigente marciana trata de asegurar sus flujos regulares enviando a hombres de confianza como Zow a dirigirlas.

VALLE MARINERS
 Tamaño: Unos 5,000 km de longitud, con una máxima anchura de 900 km una profundidad máxima de 8 km.

• En esta región se colocó una cobertura transparente y hermética que permitió que se convirtiera en la mayor ciudad de Marte.
MONTE OLYMPUS
 Posición: 32.06° de latitud norte, 130.9° de longitud.
 Tamaño: 21,000 m de altura, 600 km de diámetro de la base.
 • El cráter situado en la cima de la montaña, de 65 km de diámetro, ha sido nombrado así el mayor espacio de desarrollo del planeta, un espacio donde funciona como una ciudad. Esos un gran baso, capaz de albergar a la Ciudad del Rostro en 23 horas, que incluye y vitalidad sorprendente unos profundos túneles en los que se ha hecho el riego.

PARTICULARIDADES VARIAS
 Agua y aire: En el subsuelo de Marte se encuentran capas de hielo permanente, que se evapora y se mueve. En cuanto al aire, se obtiene de la extracción de carbono específico que contiene oxígeno y dióxido de carbono del subsuelo y un reactor dispo-

nición por fusión nuclear. Existen enormes plantas, entre las que destacan la de extracción de hielo del polo norte y las de generación de aire del Valle Maratón.

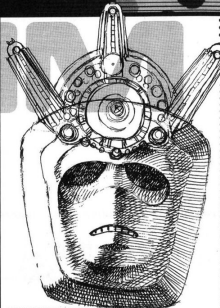
• Algunas veces cubren hornos y se crea el ganado dentro de una zona de cúpulas transparentes. Al ser completamente la totalidad de los satélites reflejan la luz de la superficie de Marte, se crean las plantas en el interior de la cúpula, es imprescindible contar con la ayuda de los satélites reflejados de la nave solar "Solart". En el Valle Maratón se encuentran aproximadamente 100% de los alimentos consumidos en el planeta entero.

• Las naves A, una nave de unos 2,000 m de longitud, una serie de satélites artificiales cuya misión es la de reflejar la energía solar. Estos satélites, tanto desde el suelo, es como si el caso anterior adaptado por una nave de propósito único. Escucha, tanto desde el espacio como en el caso de la tierra y el espacio en el mismo o satélites artificiales, para el mismo propósito que contiene oxígeno y dióxido de carbono, siendo uno de los símbolos de su poder.

LA CIUDAD DEL ROSTRO

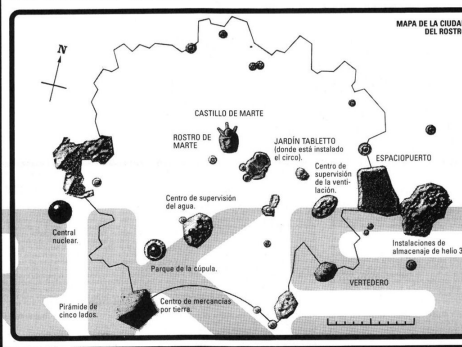
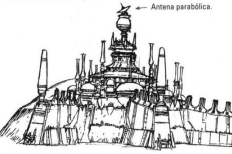
En la historia de Marte confluyen por fin todos los conceptos vistos en *Gamm* al mismo tiempo que se desvela el secreto del nacimiento de Gully y la misteriosa verdad que surge tras la guerra de hace 200 años. Además, todo en la historia acaba confluyendo, los destinos de numerosas personas se entrelazan y se abre el camino para una nueva gran aventura. El nacimiento de esta época surge, como no, el planeta Marte, cuyo centro neurálgico se encuentra en la Ciudad del Rostro. Todas las notas y explicaciones de los distintos lugares fueron escritas por **Yukito Kashiro** en persona. (El equipo editorial.)

■ CASTILLO DE MARTE
 La torre central, que hace las veces de torre de control de los Soletta, supera el kilómetro de altura. El exterior está totalmente recubierto de ladrillo, que brilla vigorosamente al sol. Por supuesto, se trata de una estructura totalmente hermética, por lo que, se exceptúan los adomos exteriores, los materiales y el sistema de ventilación son muy parecidos a los de una estación espacial.



■ EL ROSTRO DE MARTE
 Destacan las estructuras del Castillo de Marte en la frente, de modo parecido a los cuernos de cierta raza de robots. El tamaño del rostro de Marte es: anchura 2,3 km, largo 2,8 km.

■ PERAL DEL ROSTRO DE MARTE



MAPA DE LA CIUDAD DEL ROSTRO

• **ENERGÍA:** Lo más normal es generar electricidad a partir de la fusión de helio 3, que se importa prácticamente en su totalidad del planeta Júpiter. El hecho de que no se construyan más plantas de energía solar responde a fuertes presiones por parte de Júpiter.

• **TRANSPORTE:**
Intranplanario:

— **Autopistas.** Se trata de las vías más comunes. El transporte de mercancías entre las ciudades y los asentamientos agrícolas se efectúa con camiones herméticos que recorren una red de autopistas. Al ser imposible construir carreteras asfaltadas porque quedarían inmediatamente enterradas por el efecto de las terribles tormentas de arena, se han instalado sólo indicadores y señales. A veces los camiones son atacados por bestias berserker.
 — **Tren subterráneo al vacío.** El espacio puerto orbital y las grandes plantas están unidas con la Ciudad del Rostro gracias a este tren subterráneo al vacío. Se trata del transporte más seguro que existe.
 — **Por aire.** Excepto en la época de tormentas de arena, el transporte aéreo es el medio de transporte más seguro junto al tren subterráneo. Sin embargo, al tener Marte muy poca gravedad y presión atmosférica, es muy difícil para los aviones normales conseguir suficiente impulso y las operaciones de despegue y aterri-

zaje se vuelven extremadamente complicadas. Normalmente, el problema se soluciona instalando unos cohetes que permiten el despegue y el aterrizaje en vertical. Para transportes de larga distancia, también existen aviones-cohete que aprovechan la pobre velocidad de escape del planeta para desplazarse trazando trayectorias balísticas.

• **Interplanetario:**

— **Al no existir un ascensor orbital,** las opciones se limitan a despegar y aterrizar directamente desde un espacio situado en tierra o, en el caso de las naves espaciales incapaces de penetrar en la atmósfera, atracar en alguna de las estaciones espaciales situadas en la órbita satelital y transportar el cargamento o los pasajeros a una nave de alquiler. Las estaciones espaciales y las naves de alquiler no pertenecen al gobierno marciano sino a la Liga de los Asteroides.
 — **Entre la Tierra y Marte:** El tiempo de vuelo con una nave de propulsión nuclear de la Tierra a Marte es de: 3,5 días a 1 G, 6 días a 1/3 G, 9 días a 1/6 G y 11 días a 1/10 G.
 • **Fábricas:** Las fábricas llevan un considerable retraso y ahora mismo no son capaces de invertir ni en naves ni en estaciones espaciales porque no cuentan con los medios técnicos y económicos para hacerlo. Se dice

que la culpa radica en la política de cerrazón que sufrió Marte a raíz del acuerdo LADDER. La mayoría de aparatos y productos que se utilizan ahora en Marte, como los camiones herméticos de transporte, son de fabricación joviana o venusiana.

• **ECONOMÍA:** A primera vista, las diferencias entre ricos y pobres son abismales, y la mayoría de la población trabaja en el sector primario. En algunas zonas las condiciones de vida son francamente severas, por lo que muchas familias, ante las dificultades para alimentar a todos sus miembros, deciden enviar a algunos de sus hijos a la Ciudad del Rostro, a las plantas de deshielo del polo norte o incluso fuera del planeta, a la Liga de Asteroides, por ejemplo.

• **GOBIERNO:** Monarquía. Los reyes reciben el título de "Dirigente Marciano", aunque hace ya muchas generaciones que por alguna razón sólo acceden mujeres al puesto supremo. La monarca nombra a los gobernadores de las zonas de comunidades agrícolas y de las distintas plantas, afianzando así su poder. La historia de la monarquía actual se remonta a hace 200 años, cuando las presiones del acuerdo LADDER obligaron a los marcianos a instaurar un régimen monárquico. Hace más de 200 años, la actual dinastía real no era más que uno de los poderosos clanes que luchaban entre sí para

■ **EL PUEBLO DEL PANZER KUNST**
 El tronco resquemado del primer plano es el árbol de los recuerdos de Gally (Yóko).

■ **CAMIÓN HERMÉTICO DE TRANSPORTE**
 Se trata de un enorme vehículo que se utiliza para el transporte de mercancías y pasajeros. Al construir un vehículo hermético hay que hacer una cabina de pilotaje enorme, por lo que incluso un utilitario de sólo cuatro plazas acaba siendo tan grande como un autobús contemporáneo.

■ **EL VALLE DEL PANZER KUNST**
 En un principio se trataba de un valle natural sobre el cual se instaló una cobertura hermética, permitiendo así la construcción de residencias, pero la persecución del Panzer Kunst tras la guerra hizo que la zona fuera atacada y totalmente destruida. Gran parte del valle acabó derrumbado y, en la actualidad, está desierto. En las ruinas de las pocas casas que se salvaron del desastre, todavía hoy se pueden encontrar un gran número de huesos y de partes de ciborgs que delatan la crueldad de las torturas a las que fueron sometidos. La montaña que se ve al fondo es el Monte Ascreus, que forma parte de los Montes Tharsis. Los edificios son de un estilo muy parecido a los que se construyen ahora en los asentamientos agrícolas.

■ **PAISAJE MARCIANO**
 Ruinas de una enorme nave espacial.

■ **EL CIELO MARCIANO**
 El sistema de satélites Soletta hace que parezca que haya varios soles en el cielo.

■ **SATÉLITES REFLEJANTES DE LUZ SOLAR "SOLETTA"**
 Cada uno de los espejos reflejantes que orbitan alrededor de Marte mide unos 10 km de diámetro. Están hechos de plástico y cables. El espacio que se abre entre cada uno de ellos es muy irregular. Esto se debe a que durante las guerras de terraformación muchos de ellos fueron destruidos, y desde entonces las tareas de reparación y reubicación han marchado muy lentamente a consecuencia de los problemas económicos. Se puede cambiar la orientación de cada uno de los espejos desde la torre de control situada en el Castillo de Marte.

hacerse con el poder. En algunas regiones siguen existiendo poderosos clanes descendientes de los rivales de la actual dinastía rival y muchos de ellos esperan una oportunidad para hacerse con el poder.

• **CARÁCTER:** Se suele decir que los habitantes de Marte fueron en un momento dado unas gentes muy orgullosas y ambiciosas. Además, desde hace unos 200 años no ha habido disputas internas y la economía ha experimentado una notable mejora. Sin embargo, existe un profundo trauma colectivo derivado de la humillación de haber sido los únicos derrotados en la guerra de hace 200 años, un trauma que sigue latente todavía. Tal vez sea por ello que la mayoría de marcianos son ahora de carácter servil y que muchos de ellos se refugian en la religión o las drogas para escapar del sentimiento de carrazón. Aparte, hay muchos habitantes de Marte que, desesperados al ver que su planeta no avanza ni mejora, eligen emigrar e ingresar, por ejemplo, en la Liga de los Asteroides.

• **PANZER KUNST:** Actualmente quedan muy pocos marcianos que si quisiera conocieran el nombre de esta arte marcial nacida en Marte hará unos 300 años y que fue absolutamente prohibida tras la derrota en la guerra de hace 200 años.

• **SÍNDROME FACIAL:** Al principio de la historia de Marte como colonia, la enfermedad facial era con diferencia la más temida de las enfermedades marcianas. El síndrome se daba por culpa de la automultiplicación anómala del ADN de seres vivos y se manifestaba con la aparición de diversos rostros completos (con cerebro, ojos, nariz, etc.) tanto en el exterior como en el interior del cuerpo. La enfermedad terminaba con la vida del afectado cuando los rostros invadían el cuerpo por completo o cuando el infectado enloquecía, feneciendo, por el impacto psicológico que le producía observar su propio aspecto. Parece ser que el origen de esta anomalía reside en cierta peculiar proteína que se encuentra en los vegetales y hortalizas, así como en el ganado, criados en Marte. Hasta hace 200 años no existía cura alguna que no fuera sustituir todo el cuerpo, excepto el cerebro y la médula espinal, por dispositivos ciborg. Sin embargo, gracias a la aplicación efectiva de la nanotecnología, ahora se puede localizar y erradicar el agente causante de la enfermedad.

• **CÉLULAS BERSERKER:** Las células de los soldados berserker que Nisuri introdujo en Marte con motivo de las guerras de terraformación sufrieron una mutación súbita e infectaron a animales y humanos, haciendo que enloquecieran y se convirtieran en "bestias berser-

ker". Dichas bestias están causando graves problemas sociales, ya que pueden sobrevivir y reproducirse en un ambiente con tan poca temperatura y presión atmosférica como Marte, creando incluso su propio ecosistema. Las bestias berserker no requieren de proteínas para alimentarse, por lo que no atacan a los humanos para comérselos. En cambio, como sí pueden metabolizar metales y electricidad, suelen atacar a vehículos y asentamientos. Respondiendo a los daños causados por las bestias berserker, el gobierno monárquico ha creado el sistema de "Cazador de Berserkers", que consiste en ofrecer recompensas por cada bestia cazada. Los cazadores de berserkers deben tener permiso y las recompensas se cobran en cada uno de los territorios. Biólogos de otros planetas han comenzado a considerar a las bestias berserker como una nueva especie de seres vivos, lo que ha provocado que ciertos grupos ecologistas de Venus hayan reaccionado e inicien de vez en cuando campañas contra la práctica de cazar a los berserkers.

(Text by Kishiro.)



El QRG

lo hacemos

todos

6° Aniversario



<http://lamansion-crg.net>

Visita mi blog

En mi blog encontrarás los mejores mangas, con la mejor calidad, edición y traducción de todo internet.



<https://descargamangaspormega.blogspot.com/>

También te invito a visitar mis otros blogs y seguirme en mis redes sociales para estar informado cada vez que publique nuevo contenido ó actualice algún manga/anime.



[Anime]

<https://descargar-animes-por-mega-gratis.blogspot.com>



[Hentai]

<https://hentaiparaiso.blogspot.com/>



<https://www.facebook.com/JoseAlvares97>



https://twitter.com/@Jose_AlvarezYT



<https://www.instagram.com/josealvarezyt>



<https://www.paypal.me/JoseAlvarez98>

PD: Soy Venezolano, cada dolar equivale a días de trabajo aquí, así que me estarías ayudando mucho...

Blog de respaldo

Si eliminan mis blogs principales, búsqüenme en mis redes sociales o aquí:

<https://animanganimes.blogspot.com>