

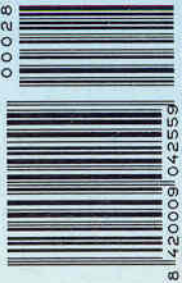
28 BARRIDOS POR LA TORMENTA



KATUHIRO
OTOMO

AKA
K
R
A

P.V.P. 450 PTAS

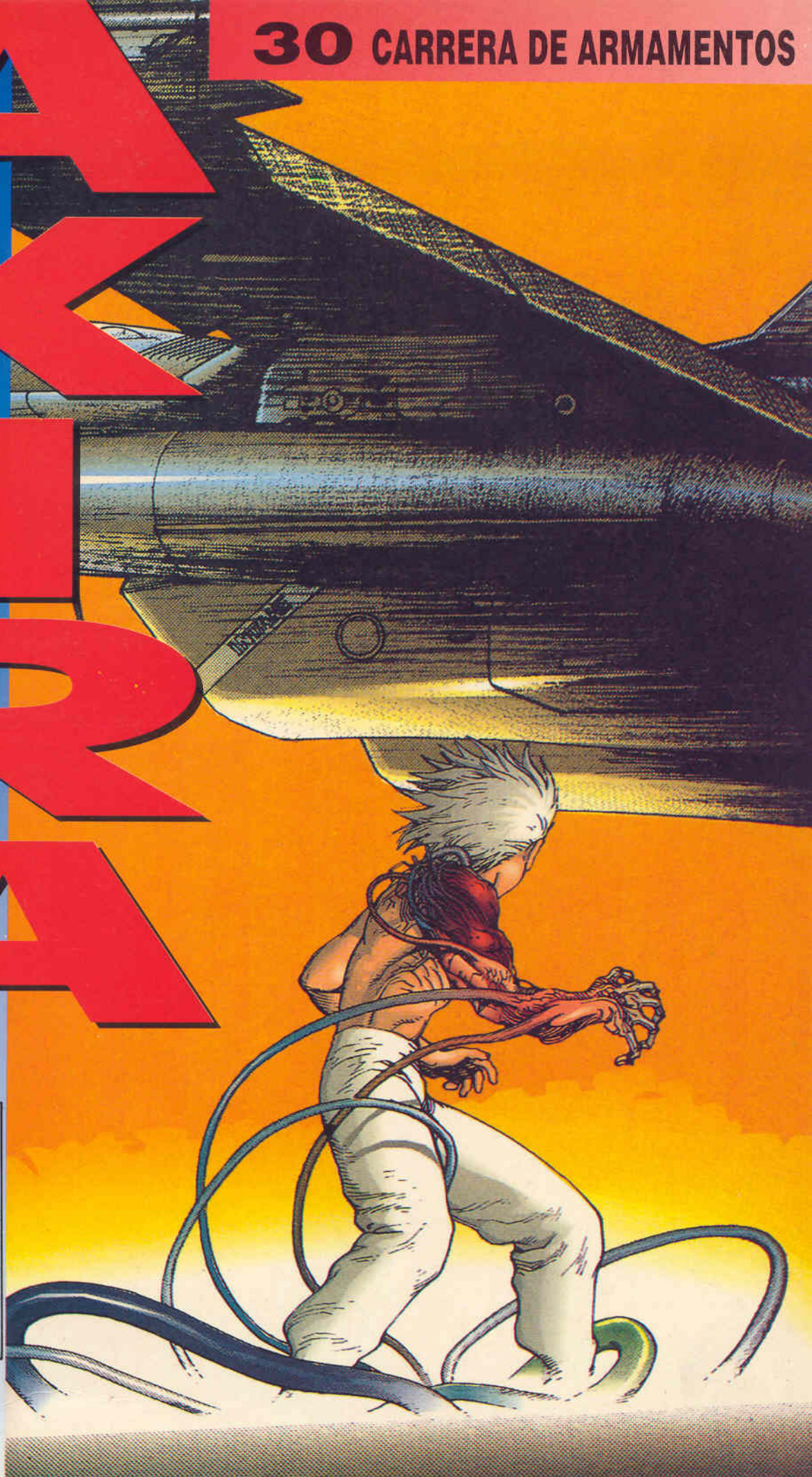


Dragon
Glénat

30 CARRERA DE ARMAMENTOS

AKIRA

**KATSUHIRO
OTOMO**

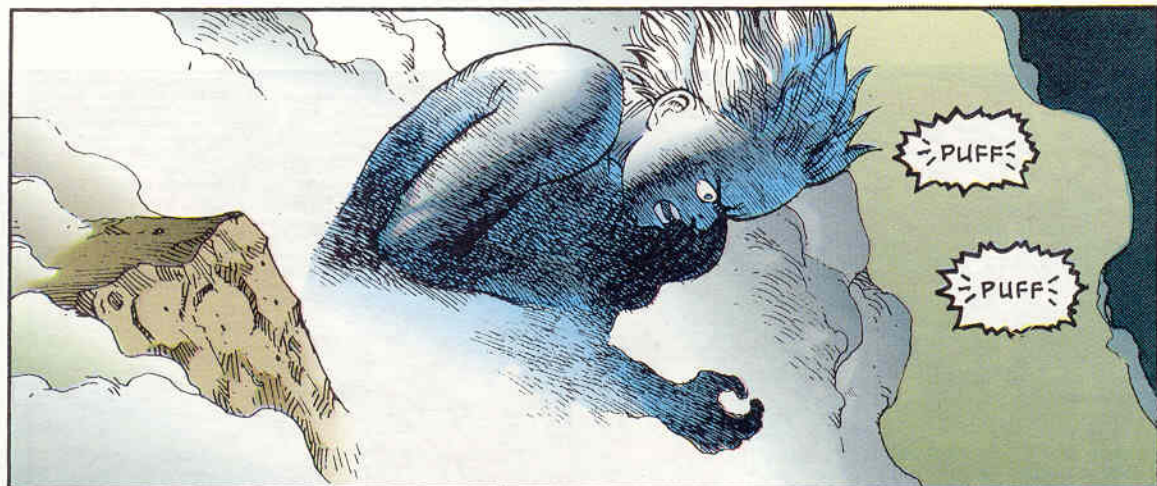


P.V.P. 450 PTAS



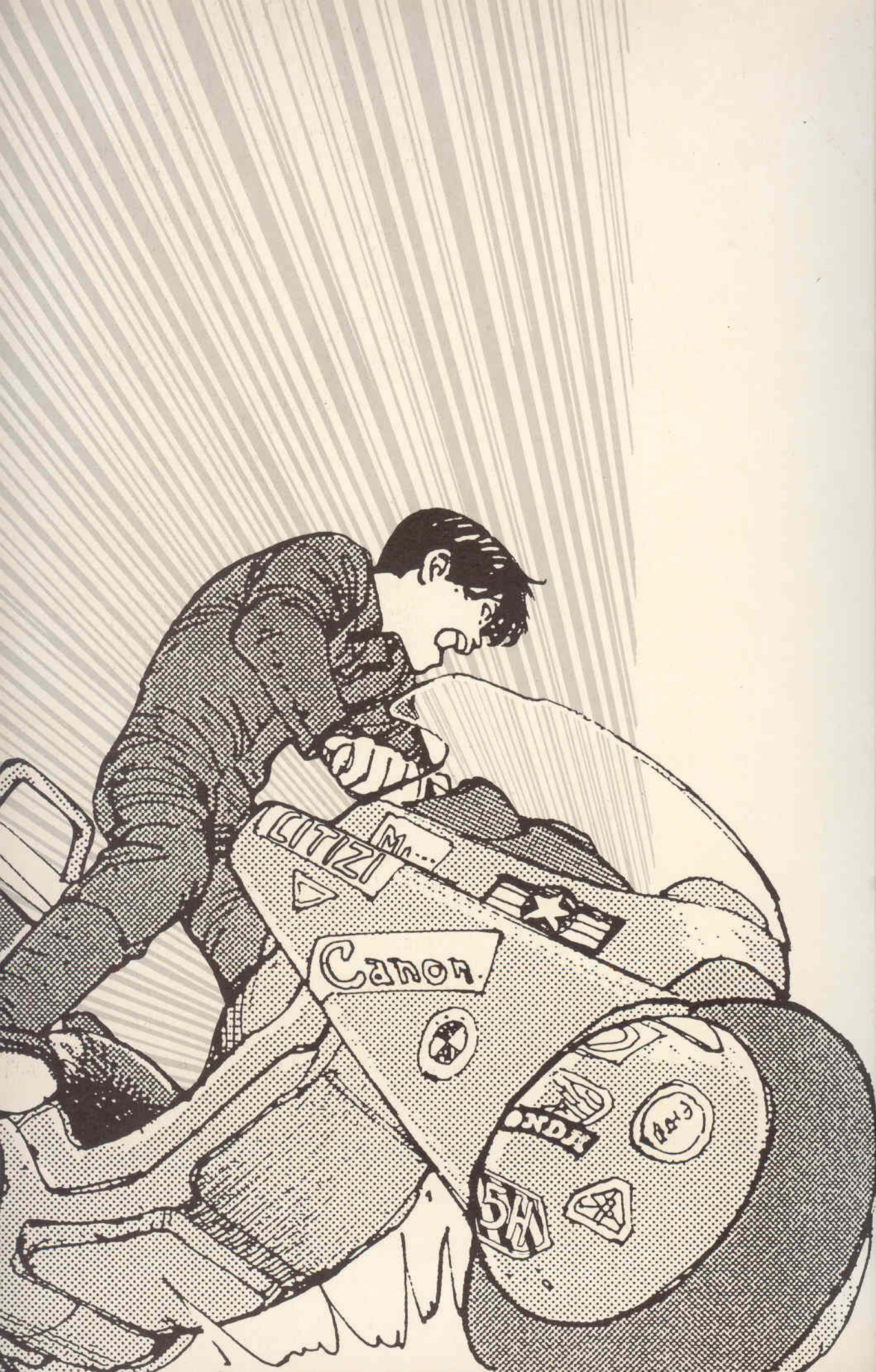
4255-0030

**Dragon
Glénat**

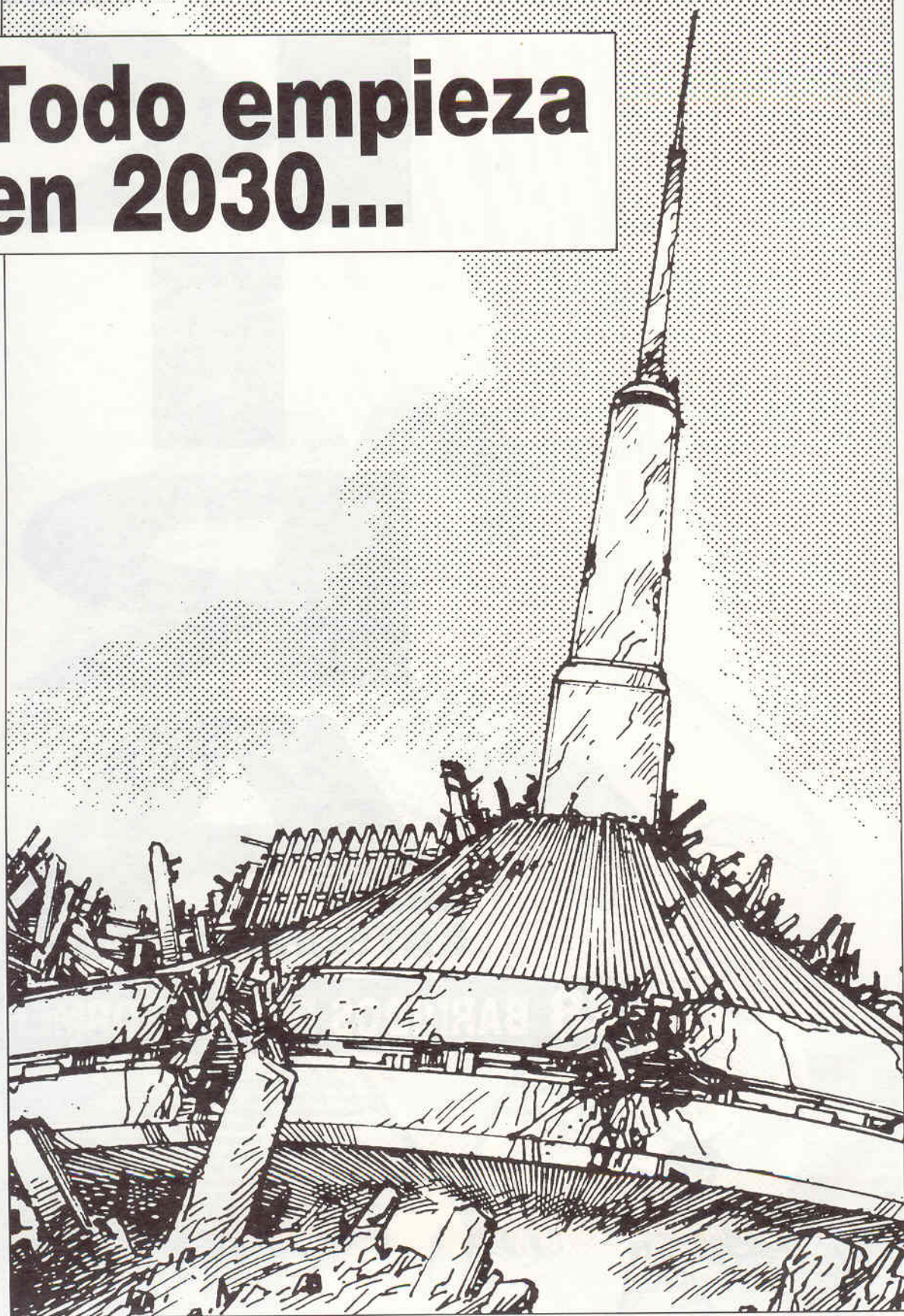


**-¡Le mataré!
¡Aunque para ello tenga que
reducir a escombros
la ciudad de Neo-Tokyo!**

PRÓXIMO EPISODIO: SHOW EN EL ESTADIO



**Todo empieza
en 2030...**



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

El más poderoso de esos niños superdotados es **AKIRA**, el **número 28**. Ha pasado cuarenta años sumido en un sueño criogénico, a raíz de haber provocado la Tercera Guerra Mundial. Pero ha sido despertado por el celoso y ambicioso Tetsuo. Ahora bien, el antiguo amigo de Kaneda no puede dominar sus poderes y provoca un nuevo cataclismo en Neo-Tokyo. Todo el Japón está en alarma roja. Las fuerzas del ejército y de la resistencia traban feroz combate. Los formidables robots-guardianes patrullan las calles. En la parte oeste de Neo-Tokyo se yergue una nueva fuerza: El Gran Imperio de Tokyo. Una monarquía que tiene a Akira en el trono y a Tetsuo como primer ministro. Ambos se sirven de sus poderes para curar a los enfermos y organizar unidades de combate que defiendan su territorio. El brazo derecho de Tetsuo, empeñado en

acabar con lady Miyako para apoderarse de Kiyoko y Masaru, lanza a las tropas del Imperio al asalto del templo. En el Imperio menudean los espías procedentes del mundo exterior, a los que se da muerte sin cuartel. De los espías, el único que escapa con vida es el teniente Yamada, a quien salva Ryu, que no tarda en saber por Tetsuo que Yamada ha venido para matar a Akira. Por su parte, el Coronel se dispone a acabar con Tetsuo. Hay que evitar, cueste lo que cueste, que un nuevo mutante alcance una fuerza comparable a la de **Akira**. Eso sería sumamente peligroso... Lady Miyako y sus monjes recogen a Masaru y Kiyoko, que no disponen de drogas para canalizar sus poderes mentales. Todos esperan el regreso de Kay, Kaneda y Chiyoko, acosados por las fuerzas del Imperio. Lady Miyako siente un interés muy especial por la persona de Kay, pues se ha enterado de que la chica es un poderoso médium...

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

Tetsuo, que no alcanza a dominar el flujo de su energía psíquica, provoca un nuevo cataclismo en Neo-Tokyo. Los sabios

llegan a la conclusión de que esta explosión no tiene ni la fuerza ni la intensidad de las provocadas por **Akira**. Tetsuo decide hacer una visita a los científicos, burlándose de ellos y de sus conclusiones. ¿Qué pueden ellos contra él y contra **Akira**? Tetsuo puede volar, ir a la Luna, derribar aviones... Tetsuo desaparece de repente, causando una explosión de energía...

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



Kaneda



Kay



Kai



Akira



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

PRÓXIMO EPISODIO: EN POS DE LA VENGANZA

AKIRA



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




AKIRA


KATSUHIRO
OTOMO

P.V.P. 450 PTAS

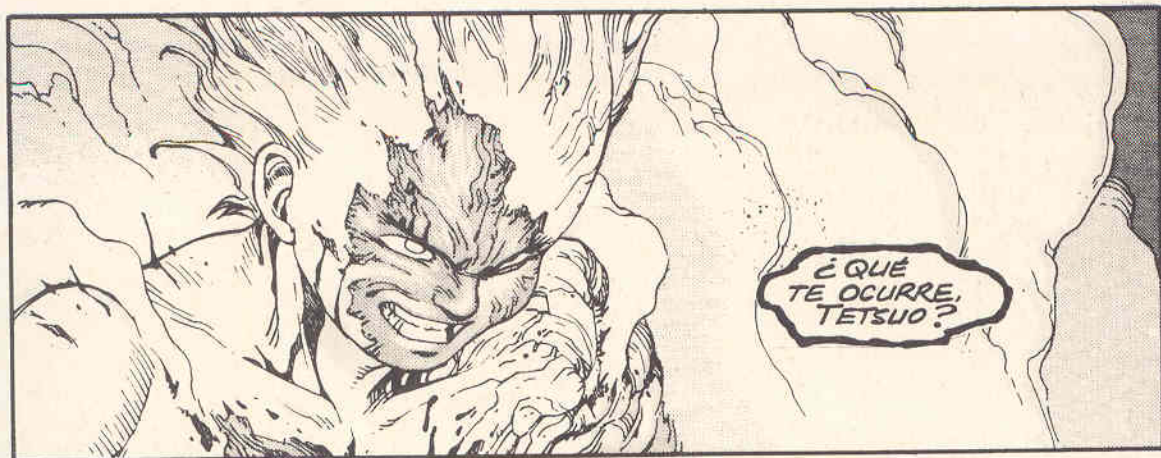
0.0029



8 1420009 042559



Dragon
Glénat



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

PRÓXIMO EPISODIO: CARRERA DE ARMAMENTOS



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

AKIRA

BY KATSUHIRO OTOMO



AKIRA

KATSUHIRO OTOMO



**BOOK
SIX**



DARK HORSE COMICS®

translation and english-language adaptation

YOKO UMEZAWA, JO DUFFY, STUDIO PROTEUS,
and **DARK HORSE COMICS**

graphics adaptation and sound effects lettering

DAVID SCHMITT for DIGIBOX
and **ÉDITIONS GLÉNAT**

digital lettering and additional graphics adaptation

DIGITAL CHAMELEON
and **DARK HORSE COMICS**

publisher

MIKE RICHARDSON

original series editor

KOICHI YURI

editor

CHRIS WARNER

consulting editors

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

collection designer

LIA RIBACCHI

art director

MARK COX



THE STORY SO FAR

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

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

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

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

Kei, Chiyoko, and Ryu, along with the incapacitated Masaru and Kiyoko, have survived Akira's fury, but

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

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

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

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

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

Katsuko leads Kaneda through the barrier town grown around the temple to Kaneda's old adversary

Joker, who has set up a salvage operation. Miyako summons Kaneda and implores him to find Kei. Katsuko and Katsuko "borrow" Joker's rebuilt motorcycles and head off Empire soldiers, having already freed Kei and the Colonel. Tetsuo and Kiyoko are attacked by an Empire psychic and is injured before the Colonel can shoot her attacker. Kaneda, and Katsuko, drawn by a psychic projection of Kei, arrive and head up the operation to liberate Kei and Chiyoko to Miyako's temple.

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

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

A special Akira attachment equid links up with Yamada, and the Americans breach SOL's security to take control of the weapon. A Project scientist impedes the system takeover, giving the Colonel time to enter Tetsuo's temple on PINKO Tower. The Colonel finds Tetsuo — his body beginning to mutate horribly from the Power — but Tetsuo disappears before the Colonel can strike. Tetsuo attacks the U.S. fleet, wreaking incredible destruction, including the freezing of major weapons. As Tetsuo rages on the deck of the command carrier, Kei appears and aids Miyako in striking Tetsuo with an errant missile. Tetsuo survives and counterattacks, but Kei disappears, and Tetsuo follows suit.

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

AKIRA BOOK SIX

© 2002 MASH+ROOM Co. Ltd. Translation and English-language adaptation © 1991, 1992, 1994, 1995, 2002 MASH+ROOM Co. Ltd. and Kodansha Ltd., Tokyo. Graphics adaptation © 2000 Éditions Glénat. All other material © 2002 Dark Horse Comics, Inc. All rights reserved. Publication rights arranged through Kodansha Ltd., Tokyo. Originally published in Japan in 1988 and 1989 in Young Magazine by Kodansha Ltd., Tokyo. No portion of this publication may be reproduced, in any form or by any means, without the express written permission of the copyright holders. Names, characters, places, and incidents featured in this publication are either the product of the author's imagination or are used fictitiously. Any resemblance to actual persons (living or dead), events, institutions, or locales, without explicit intent, is coincidental. Dark Horse Comics, Inc. and the Dark Horse logo are trademarks of Dark Horse Comics, Inc., registered in various categories and countries. All rights reserved.

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

Published by Dark Horse Comics, Inc., 10956 S.E. Main Street, Milwaukee, WI 87222 • www.darkhorse.com

To find a comics shop in your area, call the Comic Shop Locator Service toll-free at 1-888-296-4226

First edition, March 2002 • ISBN 1-56971-529-9

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



KANEDA

TETSUO



LADY MIYAKO

CHIYOKO



KEI



TETSUO'S AIDE



THE COLONEL



KAORI



MASARU

KIYOKO



JOKER

AKIRA

IN A DEVASTATED 21ST CENTURY

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

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

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



AKIRA

6

**KATSUHIRO
OTOMO**

ISBN 1-56971-528-9



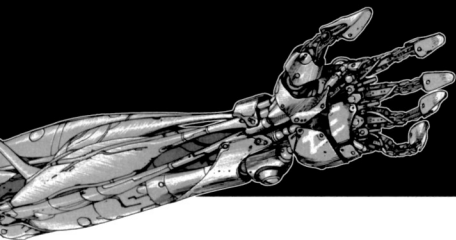
9 781569 715284



\$29.95 U.S.

www.darkhorse.com

**DARK
HORSE
COMICS**





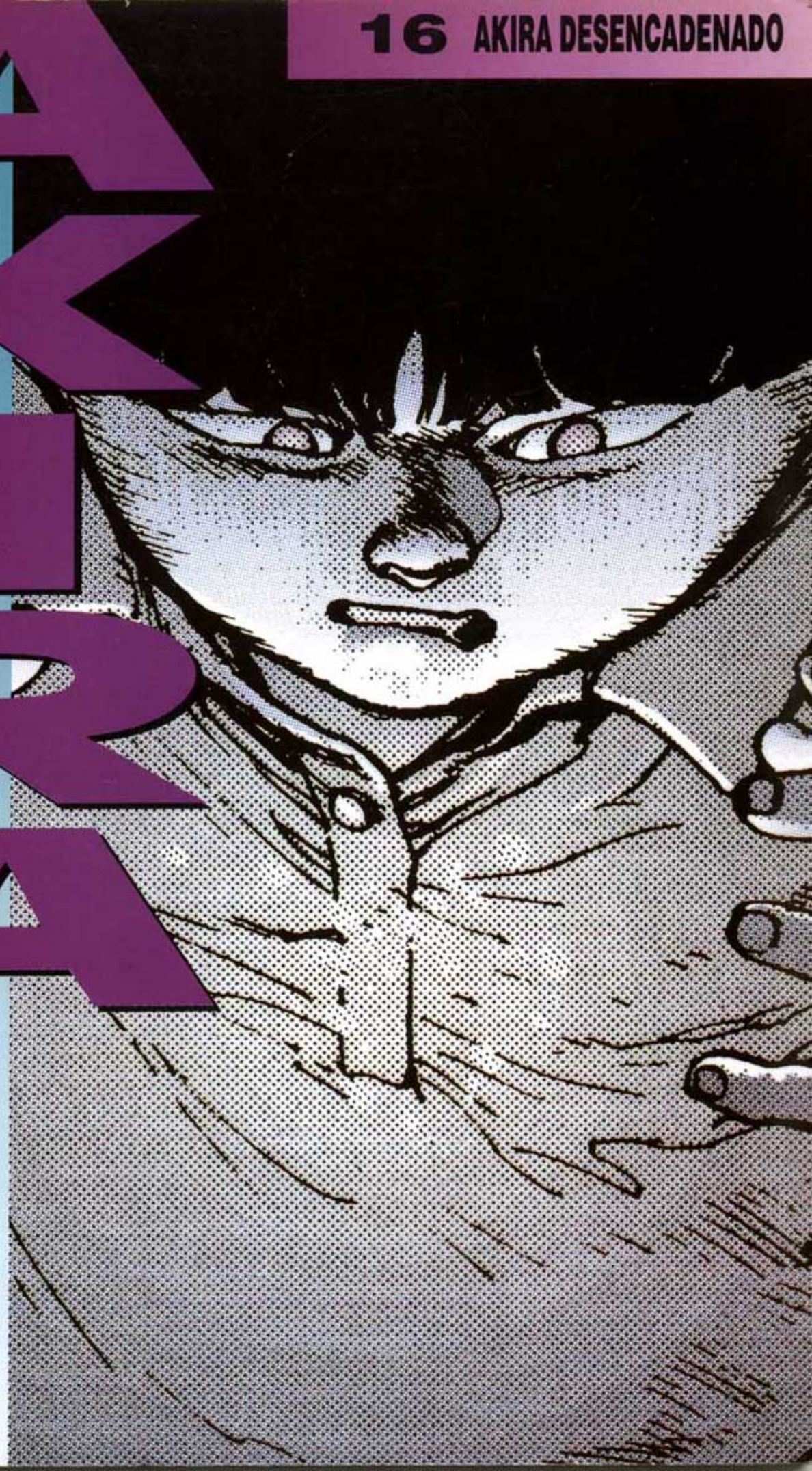
AKIRA

BY KATSUHIRO OTOMO

SEXTO TOMO


AKIRA

**KATSUHIRO
OTOMO**




P.V.P. 450 PTAS

4255-0016

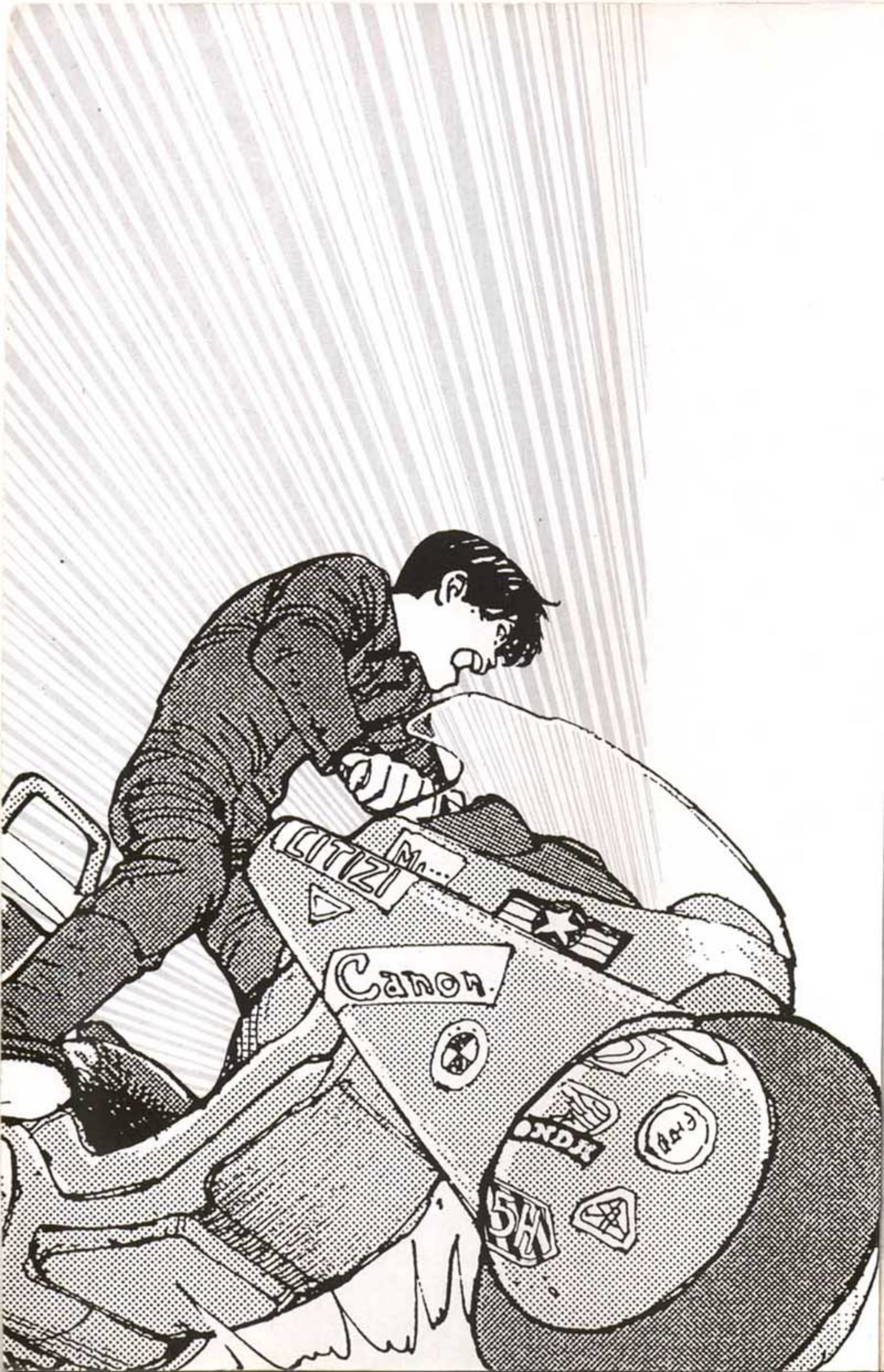


0.0016



8 420009 042559

**Dragon
Glénat**



AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

16 AKIRA DESENCADENADO



© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japón en 1984 por KODANSHA Ltd., Tokio.
Ningún extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.

La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.

Todos los personajes que aparecen en esta revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.

© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.

Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/ Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España.

ISBN: 84-406-1575-2

Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.
C/ Londres, 2-4 - Tel.: (93) 419 02 41

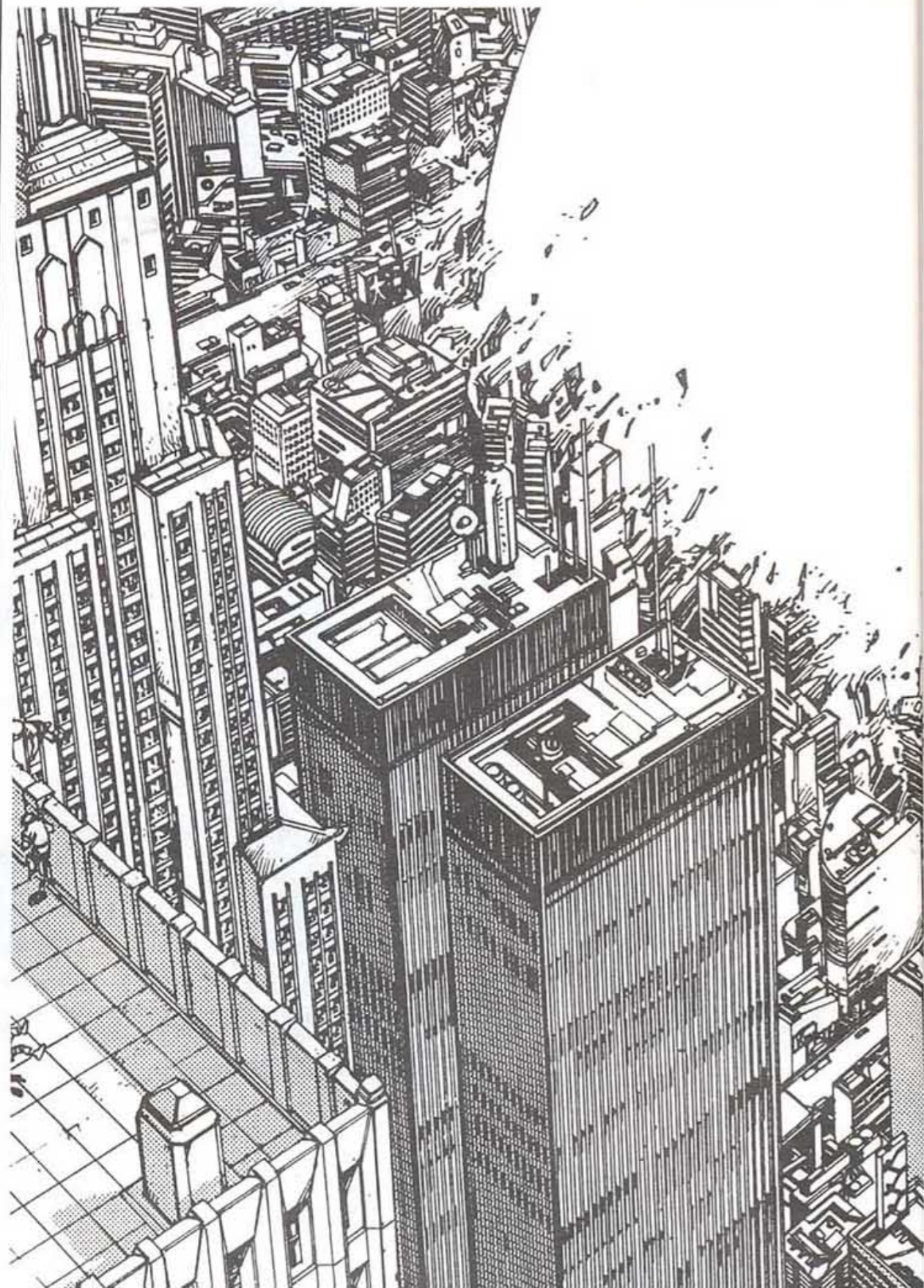
08029 Barcelona / España

Impreme: Lufusa/Espugas LL. Dpto. Legal: B-8 634-91

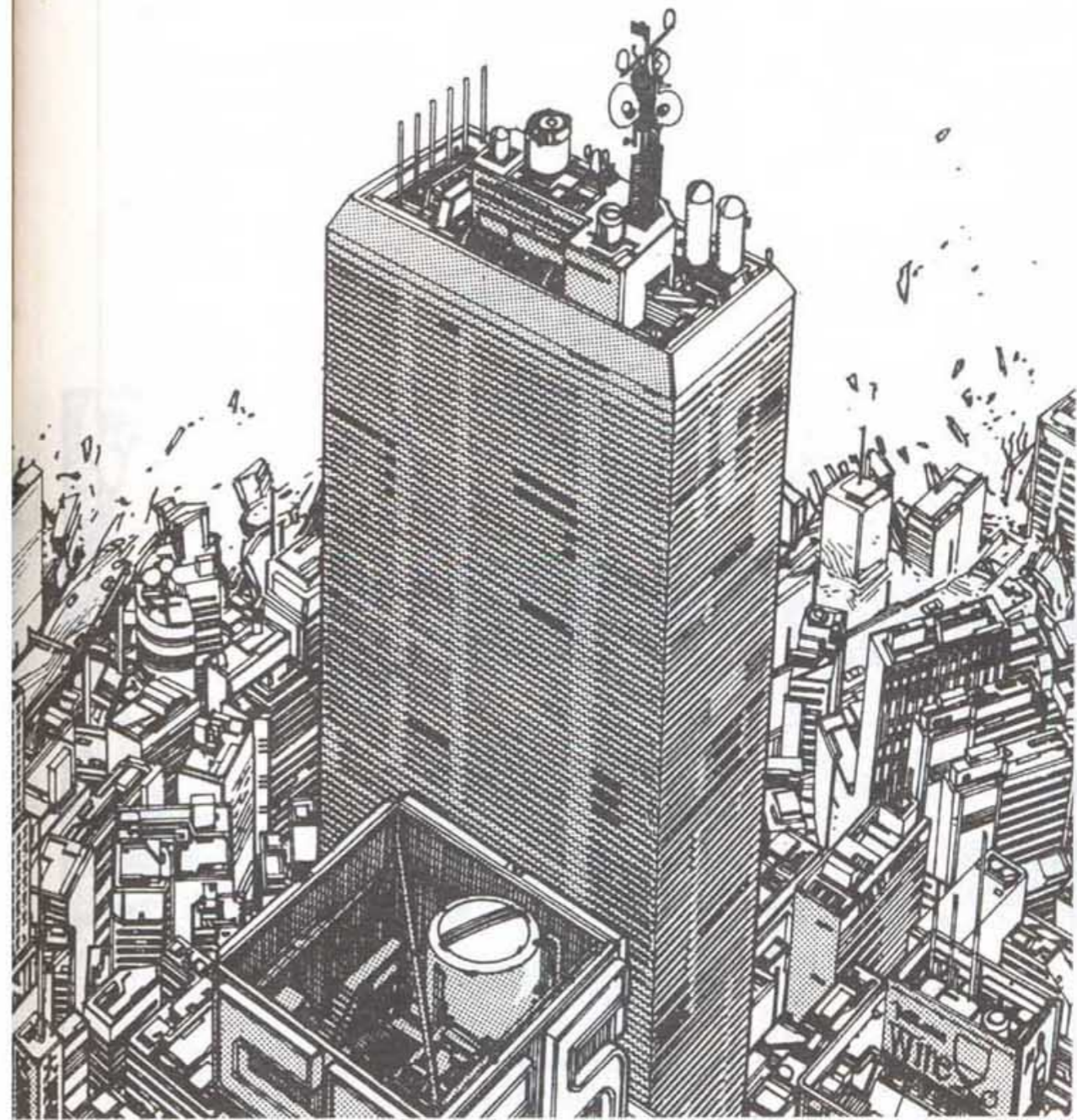
Coordinación central: G.F.NAT / PARIS

Impreso en España - Printed in Spain

Dragon/Glénat



**Todo empieza
en 2030...**



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

KANEDA Y SU BANDA

La noche, la velocidad, la autopista, y de repente todo se precipita... Un niño con cara de anciano surge de la nada. ¿Quién es? ¿De dónde viene? ¿Y por qué ha herido a Tetsuo?

¡El niño desaparece!

No se conoce nada más que su nombre: «Número 26»...

En un bar de mala nota, Kaneda quiere ligar con Kay... Olvidado Tetsuo, el ejército se lo lleva al hospital militar. El jefe de la banda bromea ante sus colegas. Pero Kay no está allí para divertirse. Con Ryu, su presunto hermano, forma

parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

TETSUO sale del hospital y vuelve a los cursos en el centro de educación. Pero el coronel, jefe de las fuerzas especiales, va a buscar al muchacho.

Los tests han revelado una fuerza psíquica extraordinaria en Tetsuo.

En las entrañas de la sede olímpica, el coronel realiza experimentos con un grupo de mutantes.

Estudian y analizan sus comportamientos.

Kiyoko, una niña con rostro de centenaria a cuyo alrededor gravitan los mutantes, advierte al coronel:

«Akira se despertará pronto...»

NEZU, jefe de los opositores, decide emprender una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda intentan escapar de las tropas del coronel. Se refugian en las

alcantarillas y descubren el lugar donde los militares y algunos científicos realizan extraños experimentos. Una vez a salvo, comunican a los resistentes el emplazamiento de la base del coronel.

Nezu y Ryu se dan cuenta de la importancia del proyecto Akira.

Lady Miyako, líder de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «Akira no debe despertar... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

¡KANEDA NO SE INMUTA!

Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. Ahora, Tetsuo es un mutante. Su nombre de código: Número 41... Acorralados por el ejército, Kay y Kaneda han visto demasiado y poseen más información de la cuenta...

Prisioneros en la base del coronel, logran fugarse y se internan en el santuario de los mutantes. Y sorpresa: ¡allí encuentran a Tetsuo!

Aterrorizando a Kiyoko y tras poner fuera de combate al coronel, el ex amigo de Kaneda se vale de sus poderes excepcionales para averiguar dónde se halla el escondite de Akira.

Tetsuo, seguro de su poder y fuerza, quiere medirse con Akira.

Kaneda y Kay se han arriesgado de forma insensata para seguir de lejos a Tetsuo.

EL CORONEL hace un último intento:

«¡Número 41! ¡No vayas! Akira posee poderes desconocidos. Una vez despierto, será demasiado tarde...»

Tetsuo saca a Akira de la base del coronel.

Iracundo, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir a un satélite militar. Los cañones-láser machacan



Kaneda



Kay



Chiyoko



Akira



Tetsuo



Sakaki



El coronel



Lady Miyako

toda la zona y Tetsuo desaparece...

Kay y Kaneda han presenciado toda la escena...

Y antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

LADY MIYAKO se entera de la evasión de Akira...

Y ordena a Sakaki, una niña de aire extraño, llevar al mutante a su templo...

El coronel también intenta hacerse con el muchacho...

Kay, Kaneda y Akira encuentran refugio en casa de Chiyoko, una heroína de la resistencia.

Pero Sakaki se anticipa a todo el mundo y secuestra a Akira...

Kay, Chiyoko y Kaneda siguen en sus trece...

Quieren recuperar a Akira a toda costa...

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

NEZU ha tendido una trampa. El político está dispuesto a servirse de Akira para establecer su propio poder y traicionar a los resistentes...

Rapta a Akira y ordena a sus hombres que maten a Kay, Kaneda y Chiyoko... Chiyoko salva a sus amigos y Kaneda localiza dónde se esconde Nezu.

El coronel decide luchar contra el gobierno, que le ha dado la orden de abandonar la búsqueda de Akira... Con tropas leales, toma el control de la calle...

Y los soldados decretan el toque de queda...

Ante las narices de Kaneda y sus dos amigas,

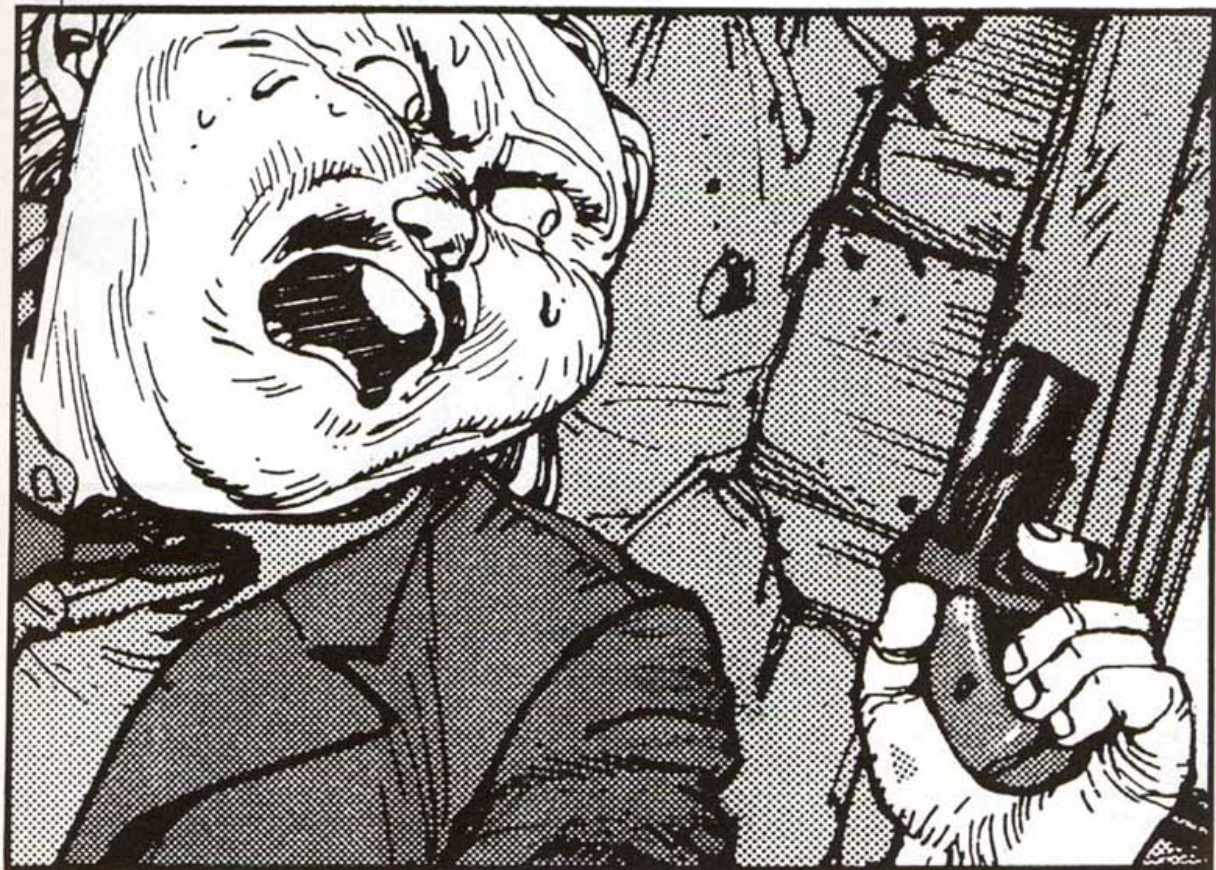
Sakaki ha rescatado a Akira...

Ayudada por Miki y Mozu, la enviada de Lady Miyako quiere sustraer al muchacho de las fuerzas del coronel y los intereses de Nezu. El coronel hace acordonar la zona...

Con él van tres mutantes: Kiyoko, Takashi y Masaru, que han venido a luchar contra los poderes de los sicarios de Lady Miyako. Durante los enfrentamientos, Kaneda, Kay y Chiyoko se apoderan de un tanque del ejército...

Miki sacrifica su vida para que Sakaki pueda escapar con Akira...

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





Mozu ha muerto...
¡Eliminada por Takashi!
Sakaki huye y oculta a
Akira... en unas basuras.
No le queda otra solución
pues lleva al ejército
pisándole los talones.
Ryu descubre a Akira por
casualidad... De repente, se

da cuenta del doble juego
de Nezu. Cara a cara... Ryu
hiere gravemente al político
y salva a Akira.
Por su parte, Sakaki,
traumatizada por la muerte
de Mozu, pero resuelta a
cumplir su misión, provoca
a Ryu...

Gracias a sus poderes,
recobra a Akira... Kay,
Kaneda y Chiyoko, de
nuevo enfrentados a los
hombres del coronel,
asisten impotentes al
enfrentamiento ente
Takashi, el mutante, y
Sakaki...



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

PRÓXIMO EPISODIO: EMPERADOR DEL CAOS

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

AKIRA



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

AKIRA

KATSUHIRO OTOMO

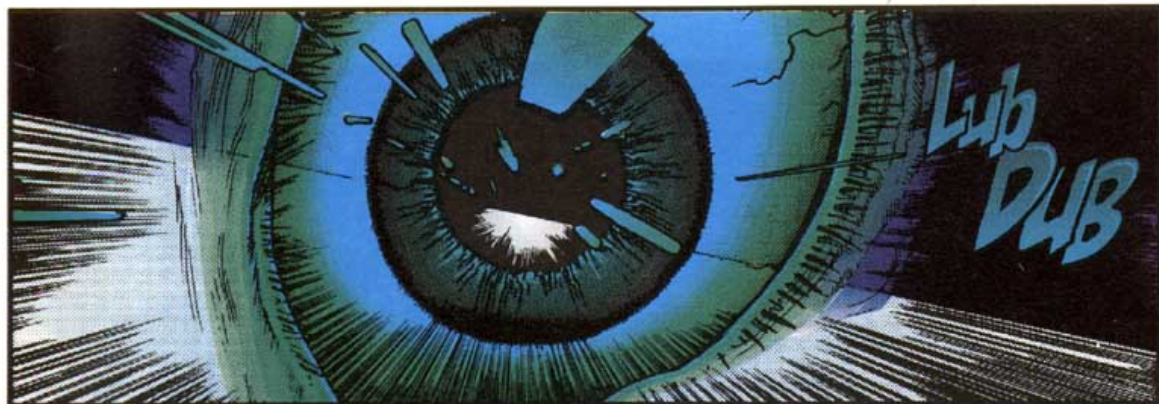


P.V.P. 450 PTAS



Dragon
Glénat





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

PRÓXIMO EPISODIO: ENTRE LAS RUINAS

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

AKIRA



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

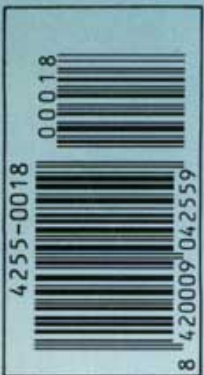
18 ENTRE LAS RUINAS

AKI R

**KATSUHIRO
OTOMO**



P.V.P. 450 PTAS



**Dragon
Glénat**

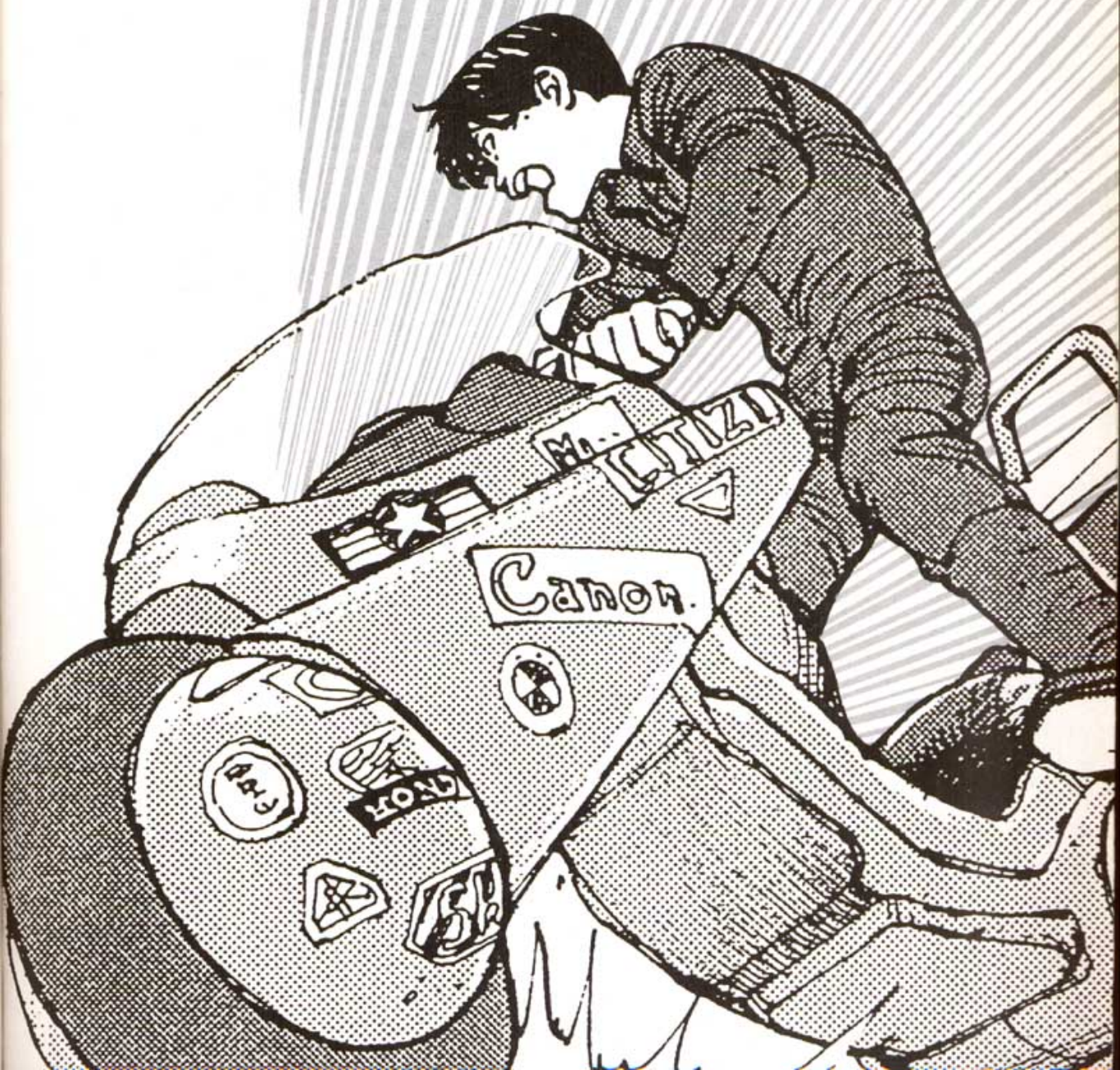


**—¡Chiyoko! ¡No, yo no!
¡Eso no!...**

PRÓXIMO EPISODIO: SALVAD A LOS NIÑOS

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

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



AKIRA



¿Número 19?

¿Quién me demuestra que eres tú?...

Mis ojos ciegos ya no lo ven...

Pero en mi mano se encuentra la prueba.

19 SALVAD A LOS NIÑOS

AKI R

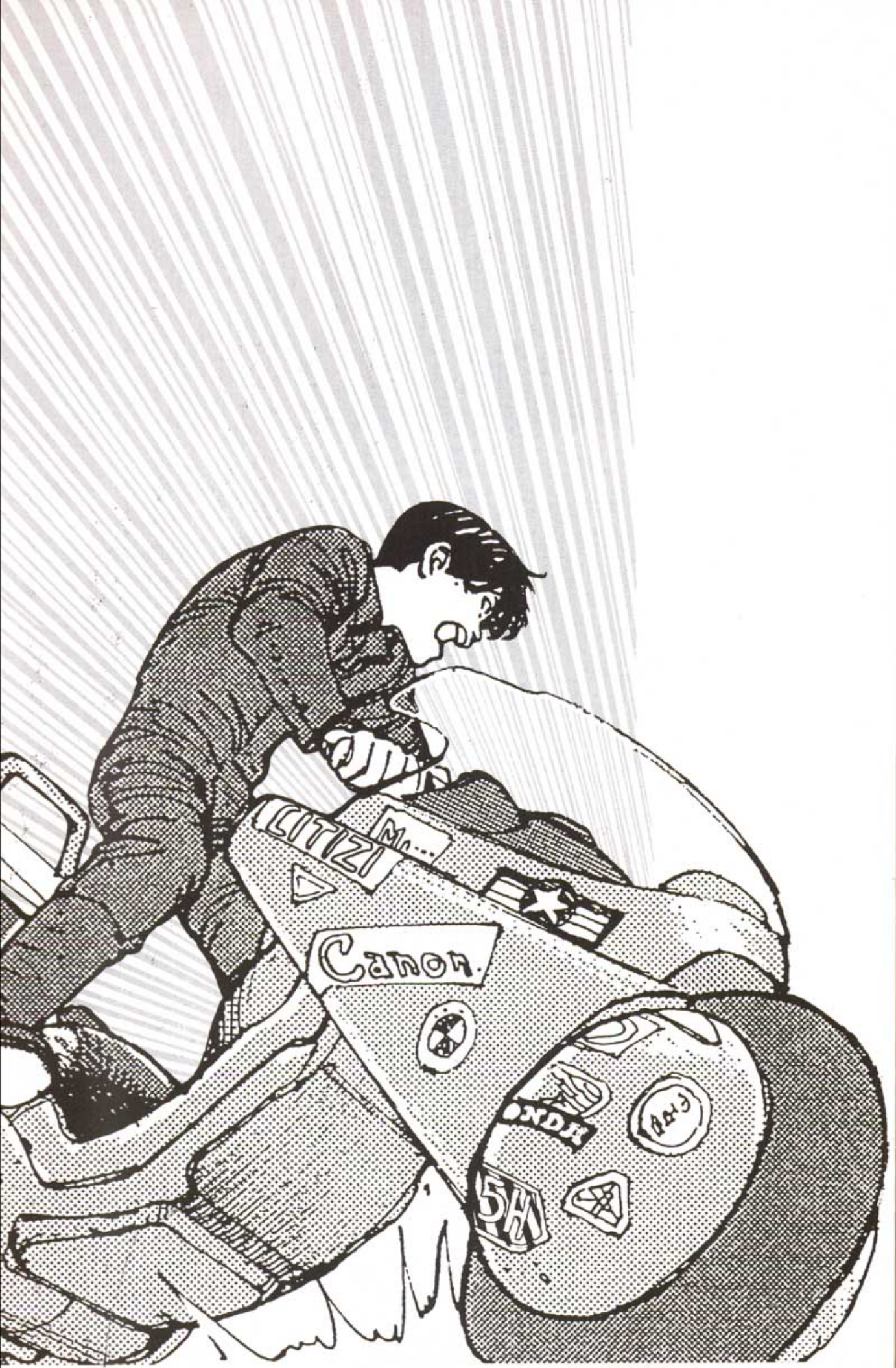
**KATSUHIRO
OTOMO**



P.V.P. 450 PTAS



**Dragon
Glénat**



A K I R A

KATSUHIRO OTOMO

19 SALVAD A LOS NIÑOS



© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japon en 1984 por KODANSHA Ltd., Tokio.
Ningun extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.

La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.

Todos los personajes que aparecen en esta revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.

© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.

Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/. Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España

ISBN: 84-406-1938-3

Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.

C/. Londres, 2-4 - Tel.: (93) 419 02 41

08029 Barcelona / España

Imprime: Lufusa/Esplugas L.L. Dpto. Legal: B-8.634-91

Coordinación central: GLENAT / PARIS

Impreso en España-Printed in Spain

Dragon/Glénat

**Todo empieza
en 2030...**



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

KANEDA Y SU BANDA

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

parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

TETSUO sale del hospital...

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

NEZU, jefe de los opositores, decide lanzar una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda descubren el lugar donde los militares y algunos científicos se entregan a extraños experimentos. Salvados, comunican a los resistentes el emplazamiento de

la base del coronel. Nezu y Ryu toman conciencia de la importancia del proyecto Akira. Lady Miyako, dueña de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «¡Akira no debe ser despertado!... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

¡KANEDA NO SE INMUTA!

Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre de código: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa: Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex-amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite de Akira. Tetsuo se lleva a Akira fuera de la base del coronel. Loco de rabia, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-láser han desgarrado el suelo y hecho desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han seguido toda la escena... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

LADY MIYAKO se entera

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



Kaneda

Kay

Kiyoko

Akira



Tetsuo

Kaori

el coronel

Ayudante
de Tetsuo

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



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

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





¡Enfermos, Masaru y Kiyoko! Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al N.º 19...

Lady Miyako posee el medicamento que salvará a los dos mutantes.

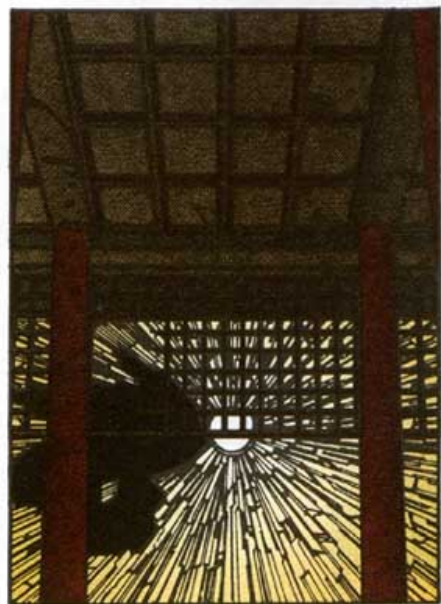
A cambio, le pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando estén restablecidos...

Gran Imperio de Neo-Tokyo: Perseguidos por unos videntes, los espías que han venido del exterior para descubrir los secretos de aquel extraño país son

exterminados por criaturas monstruosas. Sólo el teniente Yamada logra matar una de aquellas criaturas y huir. Los hombres de Tetsuo están a punto de volver a capturarlo cuando Ryu salva al líder de los espías. El compañero de Kay se ha aislado y ha naufragado en la depresión y el alcohol. Todos sus amigos resistentes han desaparecido, él ya no cree en nada... Tetsuo hace reinar el terror en su Imperio.

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

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



—Bienvenido Número 41...

PRÓXIMO EPISODIO: **REVELACIONES**

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

AKIRA



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

20 REVELACIONES

AKI R

**KATSUHIRO
OTOMO**



P.V.P. 450 PTAS



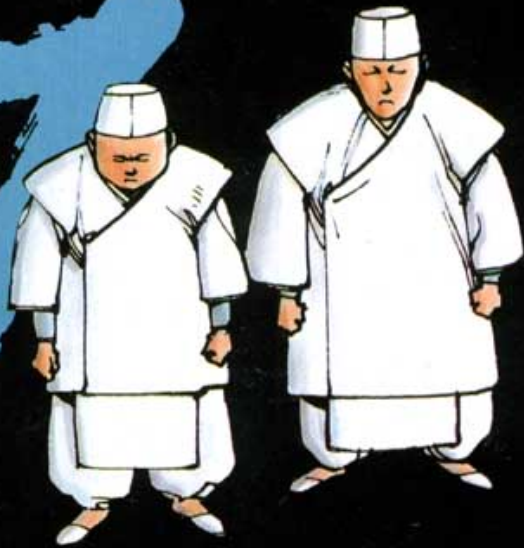
**Dragon
Glénat**



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

PRÓXIMO EPISODIO: LA RABIA Y EL TORMENTO

AKIRA



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

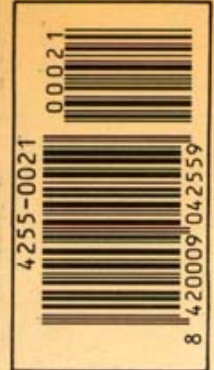
21 LA RABIA Y EL TORMENTO

**KATSUHIRO
OTOMO**



AR

P.V.P. 450 PTAS



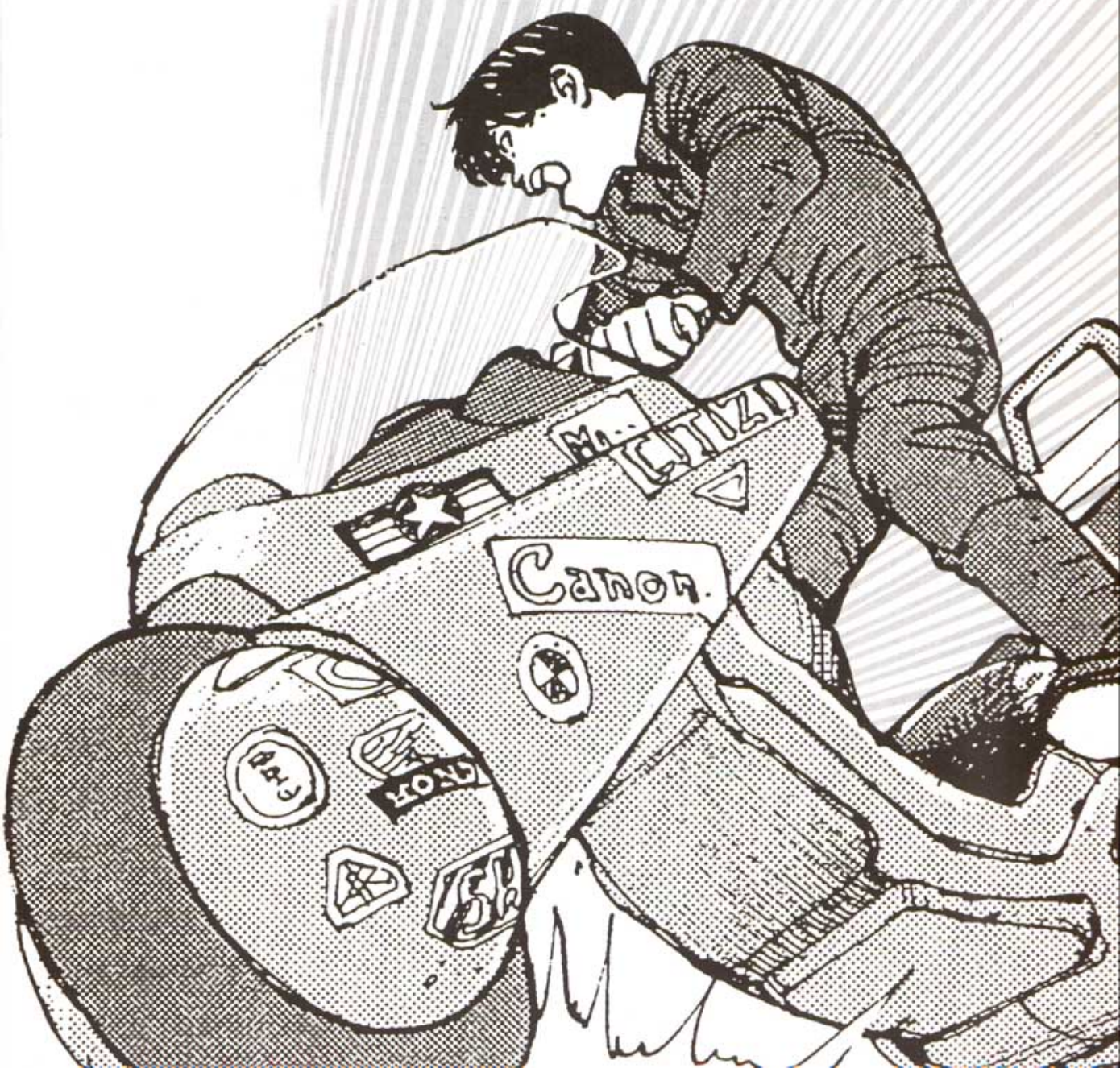
**Dragon
Glénat**



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

PRÓXIMO EPISODIO: ASEDIO SANGRIENTO

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



AKIRA



¡Hasta solo, Akira es peligroso!

AKIRA

KATSUHIRO
OTOMO



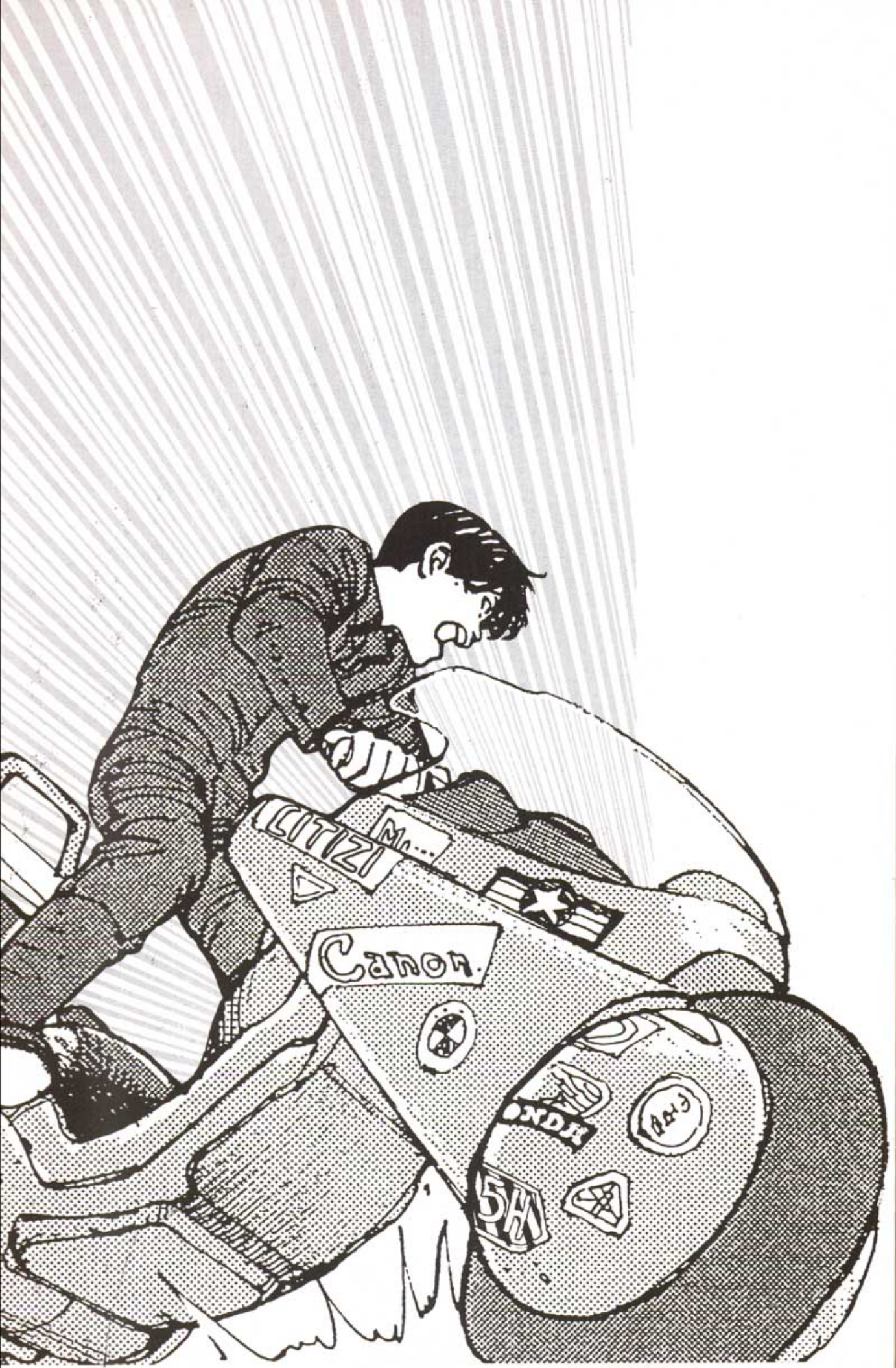
P.V.P. 450 PTAS

4255-0022



8 420009 042559

Dragon
Glénat



A K I R A

KATSUHIRO OTOMO

22 ASEDIO SANGRIENTO

© 1990 MASH-ROOM Co. Ltd. Reservados todos los derechos.
Publicado por primera vez en Japón en 1984 por KODANSHA Ltd., Tokio
Ningún extracto de esta revista puede ser reproducido o impreso
sin autorización escrita del autor o del editor.

La historia, los personajes y acontecimientos descritos en
esta revista, son puramente ficticios.

Todos los personajes que aparecen en esta revista son propiedad
a todos los efectos de MASH-ROOM Co. Ltd.

© EDICIONES B, S.A. 1991 para la presente edición.

Edita y realiza DRAGON COMICS/TEBEOS, S.A. para EDICIONES B, S.A.
C/. Rocafort, 104 - 08015 Barcelona / España.

ISBN: 84-406-2159-0

Distribuye: DISTRIBUCIONES PERIÓDICAS, S.A.

C/. Londres, 2-4 - Tel.: (93) 419 02 41

08029 Barcelona / España

Imprime: Lífusa/Espugas LL. Dpto. Legal: B-8.634-91

Coordinación central: GLENAT / PARÍS

Impreso en España-Printed in Spain



Todo empieza en 2030...



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

KANEDA Y SU BANDA

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

parte de un movimiento de resistencia que quiere descubrir lo que ocurre en la ciudad vieja...

TETSUO sale del hospital...

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

NEZU, jefe de los opositores, decide lanzar una vasta ofensiva... Kaneda se ha unido a los resistentes. Perseguidos por el ejército, Kay y Kaneda descubren el lugar donde los militares y algunos científicos se entregan a extraños experimentos. Salvados, comunican a los resistentes el emplazamiento de

la base del coronel. Nezu y Ryu toman conciencia de la importancia del proyecto Akira. Lady Miyako, dueña de una poderosa secta religiosa, advierte a Nezu: «¡Akira no debe ser despertado!... ¡El equilibrio del mundo depende de ello!»

¡KANEDA NO SE INMUTA!

Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre de código: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa: Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex-amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite de Akira. Tetsuo se lleva a Akira fuera de la base del coronel. Loco de rabia, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-láser han desgarrado el suelo y hecho desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han seguido toda la escena... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

LADY MIYAKO se entera de la evasión de Akira...

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



Kaneda



Kay



Kiyoko



Akira



Tetsuo



Kaori



el coronel



Ayudante de Tetsuo

De repente, se da cuenta del doble juego de Nezu. Cara a cara... Ryu hiere gravemente al político y salva a Akira. Por su parte, Sakaki provoca a Ryu... Gracias a sus poderes, recupera a Akira... Estrépito de metrallas... Sakaki resulta muerta por los soldados del coronel... Herido, Nezu ha logrado acercarse a Akira. Para vengarse, decide matar al niño. Dispara, falla el blanco y mata a Takashi...

La muerte del mutante provoca una reacción increíble en Akira. Fuerzas colosales se desencadenan; de repente. Neo-Tokyo es víctima de un cataclismo devastador... Ruinas... Edificios destruidos... Muertos... Supervivientes desamparados... Lady Miyako abre su templo, milagrosamente intacto, y reconforta a los heridos...

NEO-TOKYO está aislada del resto del mundo...

¡El Oeste de la ciudad ha sido bautizado Gran Imperio de Tokyo!

Un reino cuyo monarca se llama Akira y el primer ministro Tetsuo.

Unos espías procedentes del mundo exterior intentan averiguar lo que se trama en ese campo de ruinas...

Masaru y Kiyoko han sido salvados del cataclismo por Kaneda, Kay y Chiyoko.

¡ENFERMOS, MASARU Y KIYOKO!

Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al número 19... Lady Miyako posee el medicamento que salvará a los dos mutantes.

A cambio, pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando estén restablecidos...



Los espías venidos del mundo exterior son perseguidos y eliminados. Sólo el teniente Yamada logra escapar. Cuando los hombres de Tetsuo están a punto de capturarlo, Ryu aparece para ponerlo a salvo. El resistente intenta ganar la confianza de Yamada... ¡imposible!

El teniente rehúsa decir quién le envía y prohíbe a Ryu que se una a él. La única información dada por el militar es que Rusia ha conquistado una parte del Japón y los USA (temiendo los poderes de Akira) rehúsan tomar partido...

En el Gran Imperio de Neo-Tokyo, Tetsuo hace reinar el terror...

En su apartamento, hace venir a tres muchachas, les ordena que tomen una droga que va a modificar su conciencia. Empieza la orgía... De repente, Tetsuo entra en un delirio mental donde los recuerdos de su amistad con Kaneda asaltan su espíritu... Al despertar, Tetsuo descubre a dos de sus compañeras de cama, muertas... Sólo la frágil Kaori ha sobrevivido.

Tetsuo está convencido de que su «afinidad» con Akira es responsable de su deriva mental. Corre el riesgo insensato de «sondear» el espíritu del

niño-emperador. Resultado: ya sólo es un ser acabado, tembloroso y aterrorizado... Poco a poco, recupera sus fuerzas y decide encontrarse con Lady Miyako. Sólo ella podrá decirle lo que ha pasado.

CARA A CARA... Lady Miyako cuenta a Tetsuo el origen de Akira. La época tenebrosa y lejana en la que un grupo de sabios transformaban niños en mutantes que llevaban un número. Le revela que la serie de los números 20 estaba reservada a aquellos que poseían los más grandes poderes psíquicos. Le revela también que la Tercera Guerra Mundial empezó por una explosión mental de Akira. Una explosión prodigiosa que destruyó Tokyo y eliminó al científico que había creado la raza de los Números 20...

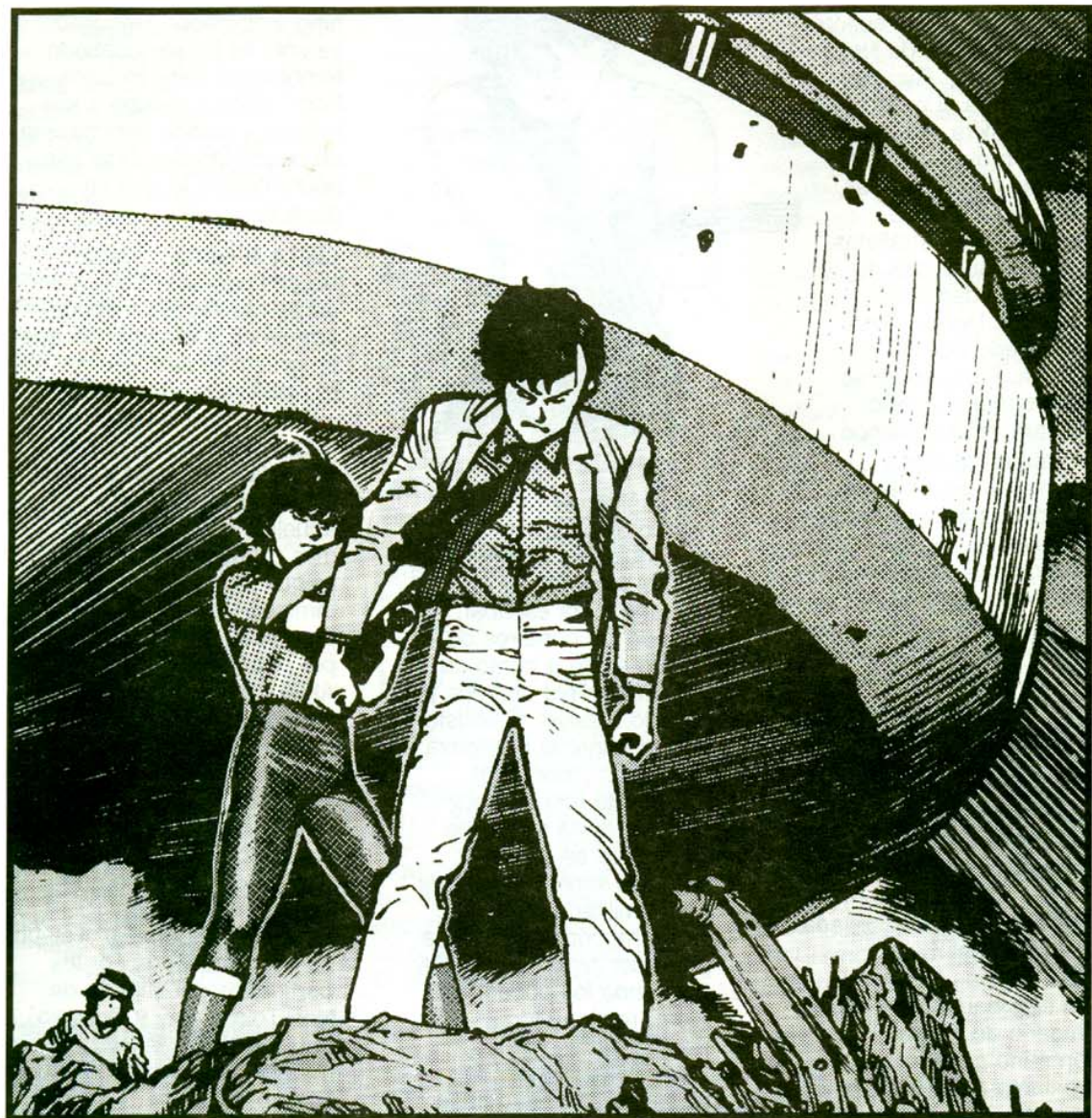
Tetsuo es ahora el único en poder controlar los poderes de Akira. Pero tiene que abandonar la droga...

Asqueado y perplejo, Tetsuo se va... Acosados por los partidarios del Imperio de Neo-Tokyo, Kay y Chiyoko tratan de llevar a los dos mutantes al templo de Lady Miyako.

Peligros en el camino...

¡Los partidarios de Tetsuo están allí! Chiyoko, gravemente herida, logra salvar a Kiyoko. Por su parte, Kay y Masaru se ven acosados por una pandilla callejera. La joven resistente se desembaraza fácilmente de sus adversarios y toma contacto con los servidores de Lady Miyako.

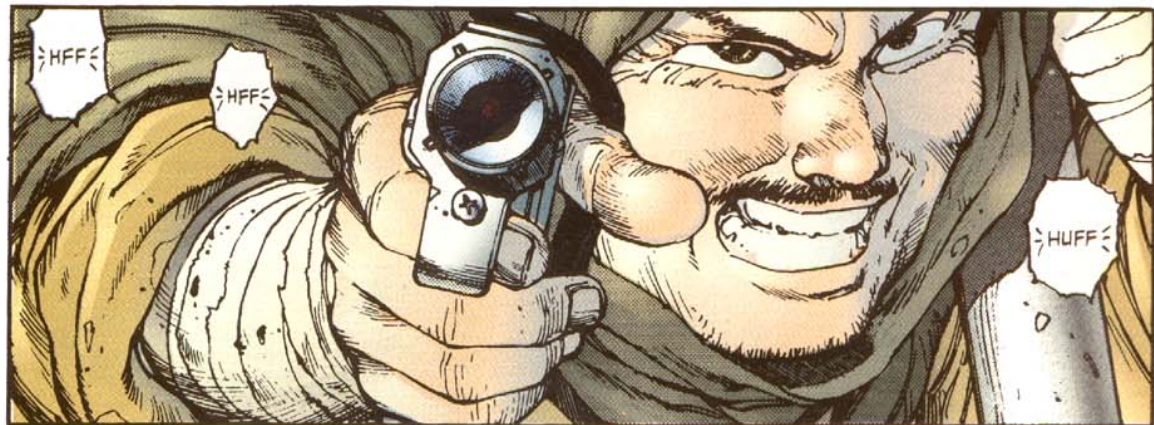
Una cloaca infestada de ratas... Chiyoko y Kiyoko se ocultan en aquel siniestro lugar. Sólo deben su salvación a la milagrosa intervención del coronel. Chiyoko, enferma, indica a su antiguo enemigo dónde encontrar a Masaru...



El coronel ha puesto a salvo a Chiyoko y Kiyoko. El militar ha ordenado al último de «sus sabios» que vuelvan a tomar el control del satélite S.O.L. Chiyoko, herida, le pide al coronel que conduzca a la niña mutante con Lady Miyako, donde se encontrará con Masaru. El coronel, para atravesar las calles devastadas, toma un robot y se dirige hacia el templo con Kiyoko... En el mismo instante, con la ayuda de los monjes de Lady Miyako, Kay logra hacer penetrar a

Masaru en el templo. Lady Miyako hace una misteriosa alusión a Kaneda e informa a Kay que ella es una médium poderosa... Ryu y el teniente Yamada observan desde su escondite lo que ocurre en ese Imperio de locura y de miedo. Logran acercarse a Tetsuo y quedan estupefactos por sus reacciones... Ha entrado en una profunda depresión y sus poderes se manifiestan por intermitencias. Ryu queda

bajo un shock emotivo cuando se le revela que la verdadera misión del teniente Yamada es la de eliminar a Akira. El brazo derecho de Tetsuo, asqueado por las reacciones de su jefe, ha tomado el mando de los hombres del Imperio. La tropa penetra en el templo de Lady Miyako y mata niños, refugiados desarmados, monjes... Han decidido capturar cueste lo que cueste a Kiyoko y a Masaru y matar a Lady Miyako...



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

PRÓXIMO EPISODIO: LA LLUVIA DE AKIRA

AKIRA



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

AKIRA


KATSUHIRO
OTOMO



P.V.P. 450 PTAS

4255-0023

00023



8 420009 042559

Dragon
Glénat



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

PRÓXIMO EPISODIO: VIENTO DEL OESTE

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

AKIRA



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

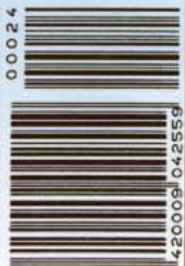
24 VIENTO DEL OESTE

AKA

KATSUHIRO
OTOMO



P.V.P. 450 PTAS



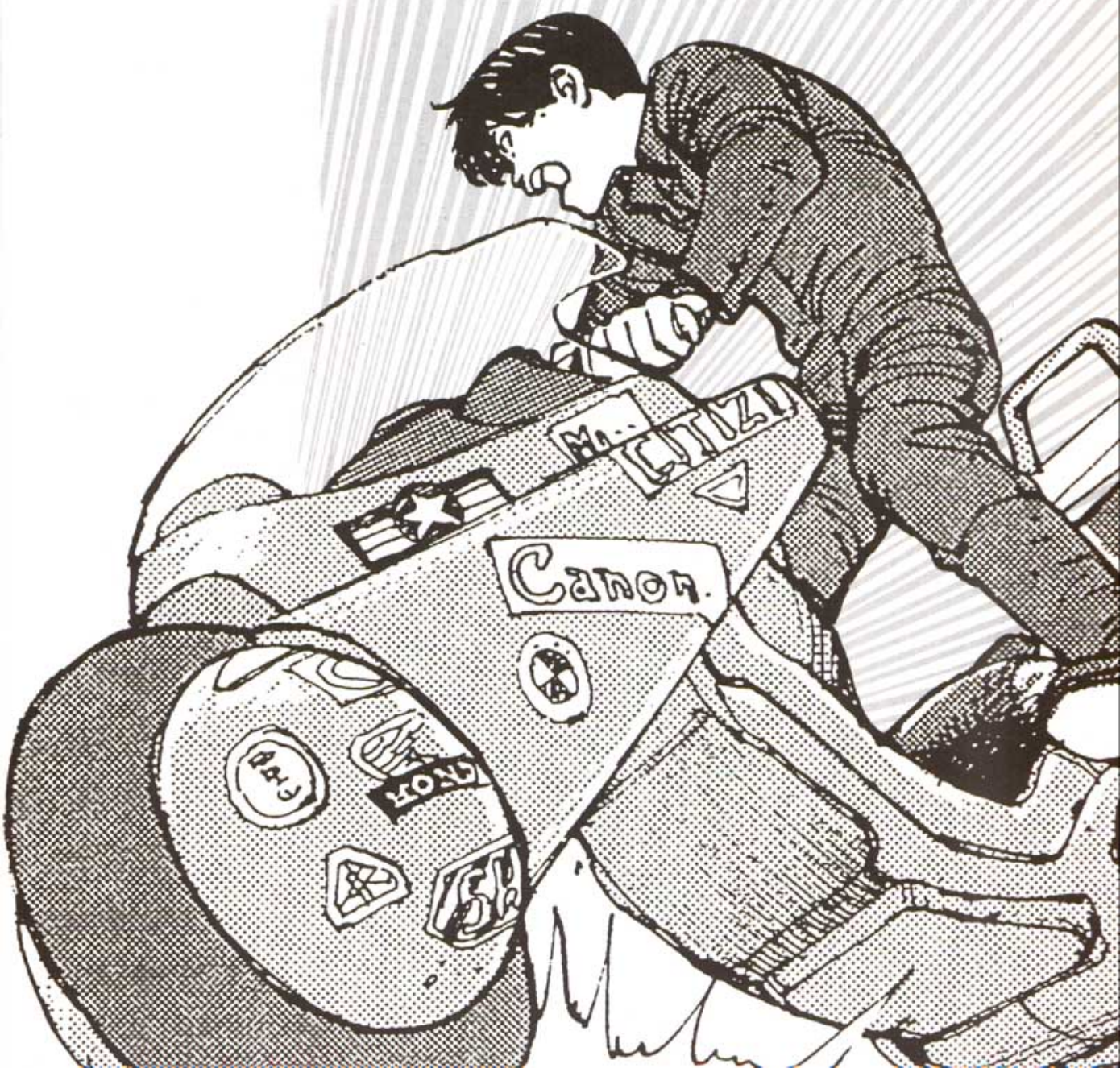
**Dragon
Glénat**



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

PRÓXIMO EPISODIO: VISIÓN UNDERGROUND

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



AKIRA



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

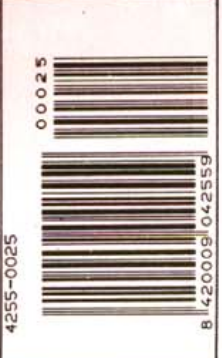
25 VISIÓN UNDERGROUND

AKIRA

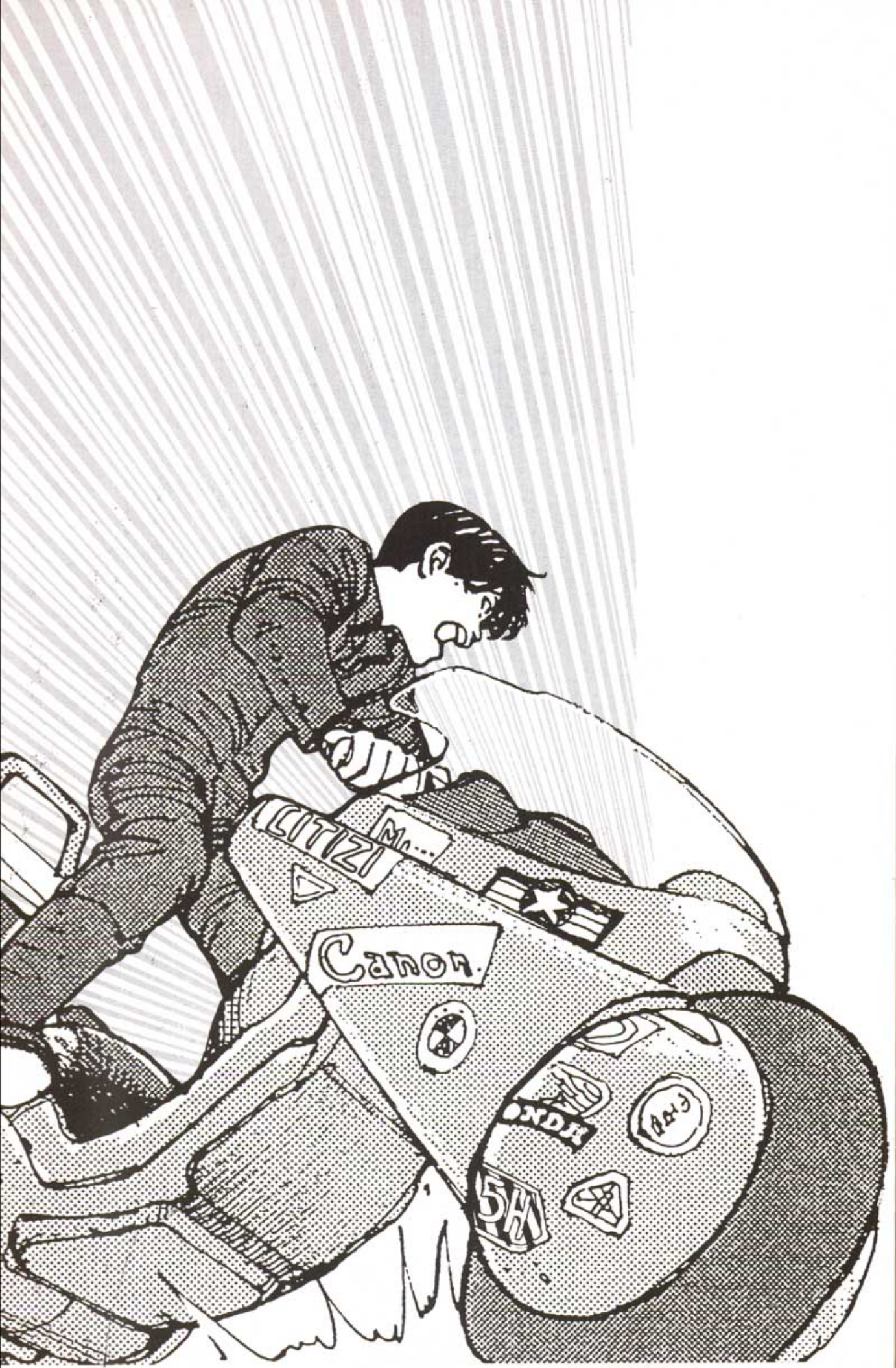
**KATSUHIRO
OTOMO**



P.V.P. 450 PTAS



**Dragon
Glénat**



**Todo empieza
en 2030...**



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

KANEDA Y SU BANDA

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

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

NEZU, jefe de la oposición, decide lanzar una vasta

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

¡KANEDA PASA DE TODO!

Quiere encontrar a Tetsuo, pero su compañero se ha metamorfoseado. ¡A partir de entonces, Tetsuo es un mutante! Su nombre codificado: Número 41... Kay y Kaneda, prisioneros en la base del coronel, logran evadirse y penetran en el santuario de los mutantes. ¡Sorpresa! ¡Tetsuo está allí! Aterrorizando a Kiyoko, derribando al coronel, el ex amigo de Kaneda utiliza su excepcional poder para descubrir el emplazamiento del escondite

de Akira. Tetsuo saca a Akira de la base del coronel. Fuera de sí, el jefe de las fuerzas armadas hace intervenir un satélite militar. Los cañones-láseres han destrozado el suelo, haciendo desaparecer a Tetsuo... Kay y Kaneda han sido testigos de lo ocurrido... Antes de la destrucción final, logran salvar a Akira...

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



Kaneda

Kay

Kai

Akira



Tetsuo



Tne. Yamada



El coronel



Ryu

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



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

¡ENFERMOS, MASARU Y KIYOKO!

Falta de droga, Kiyoko pide a Kay que encuentre al número 19... Lady Miyako posee el medicamento que puede salvar a los dos mutantes. A cambio, pide a Kay que le traiga a Masaru y a Kiyoko cuando se hayan restablecido... Los espías venidos del mundo exterior son perseguidos y eliminados. Sólo el teniente Yamada logra escapar. Cuando los hombres de Tetsuo están a punto de capturarlo, aparece Ryu para ponerlo a salvo. El resistente intenta ganarse la confianza de Yamada... ¡Imposible! El teniente se niega a decir quién le envía y prohíbe a Ryu que se una a él. La única información facilitada por el militar es la de que

Rusia ha conquistado una parte del Japón y los U.S.A. (temiendo el poder de Akira) rehúsan tomar partido... En el Gran Imperio de Tokyo reina el terror... Tetsuo hace venir a su apartamento a tres jovencitas y les ordena ingerir una droga que va a modificar su conciencia. Empieza la orgía... De pronto, Tetsuo entra en un delirio mental donde su espíritu se ve acosado por recuerdos de su amistad con Kaneda... Al despertar, Tetsuo descubre a dos de las chicas muertas... Sólo ha sobrevivido la frágil Kaori... Tetsuo está convencido de que su «afinidad» con Akira es la responsable de su deriva mental. Corre el riesgo insensato de «sondear» el espíritu del niño-emperador. Resultado: se convierte en un ser acabado, tembloroso y aterrado. Poco a poco recupera sus fuerzas y decide ir al encuentro de Lady Miyako. Sólo ella podrá decirle lo que ha pasado.

CARA A CARA...

Lady Miyako explica a Tetsuo el origen de Akira. La época sombría y alejada en que un grupo de sabios transformaban a unos niños en mutantes consignados

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

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

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

LADY MIYAKO, que ha buscado refugio en lo alto de su templo, se encuentra con Tetsuo. ¡Estupor! Tetsuo ha dejado la droga. Sudando, delirando, es víctima de un traumatismo fulgurante. Poseído, incapaz de seguir



controlando sus poderes psíquicos, salta al espacio... ¡y desencadena un cataclismo de increíble magnitud! Neo-Tokyo se ve arrasada una vez más. Alucinado, Tetsuo no es consciente de nada. Remonta el río de sus recuerdos y, calmado ya, vuelve a la sede del Gran Imperio. Sólo Kaori sigue allí para inclinarse ante su joven dueño...

Cara a cara, el brazo derecho de Tetsuo confiesa su fracaso. Suplica a su amo que utilice sus poderes para vencer a Lady Miyako. Tetsuo se niega... Una comisión de científicos internacionales se reúnen a bordo de un barco norteamericano. Hablan de Akira. Según sus datos, el poder de Akira es equivalente a un Big-Bang —la fuerza que creó el Universo—

y el reciente cataclismo no tenía ni la fuerza ni la envergadura de los precedentes.

Kai conduce a su amigo Kaneda al barrio de los ladrones. El jefe de éstos se llama Joker. Antes de que Neo-Tokyo quedara devastado, era el peor enemigo de Kaneda y su banda. Pero ahora se van a juntar para combatir a Tetsuo. También el coronel quiere encontrar al dueño del Imperio. No quiere otro Akira... Kay no se aparta del militar... Quiere que el coronel le diga dónde está Chiyoko. Al final, el coronel cede... Abandonan el templo en busca del niño-mutante. Al enterarse, Lady Miyako se enfurece. Hace venir a Kaneda para pedirle que le traiga a la que considera como su hija «adorada»...



**—¿Crees que estamos perdidos,
Tetsuo?**

**¿Crees que ya no podemos
hacer nada contra ti?**

¡Pues ahora vas a ver!

PRÓXIMO EPISODIO: BRIGADA DE ASESINOS

AKIRA



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

26 BRIGADA DE ASESINOS

AKKAR

**KATSUHIRO
OTOMO**



P.V.P. 450 PTAS



**Dragon
Glénat**



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

PRÓXIMO EPISODIO: LA MAGNA ASAMBLEA

AKIRA



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

27 LA MAGNA ASAMBLEA

AKIRA

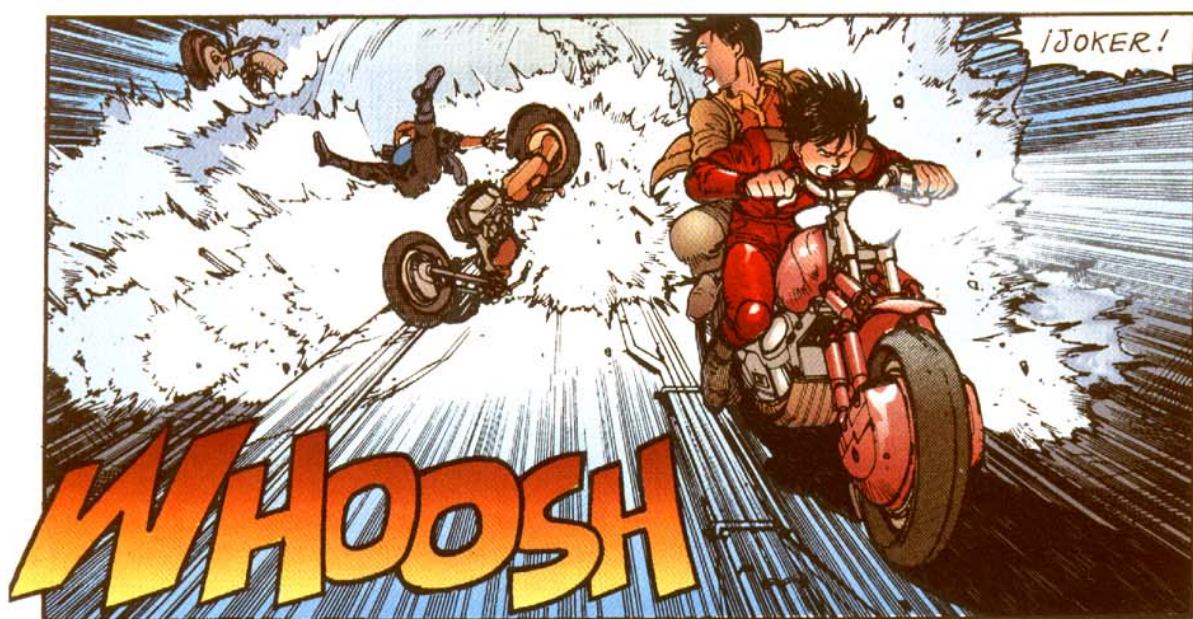
KATSUHIRO
OTOMO



P.V.P. 450 PTAS



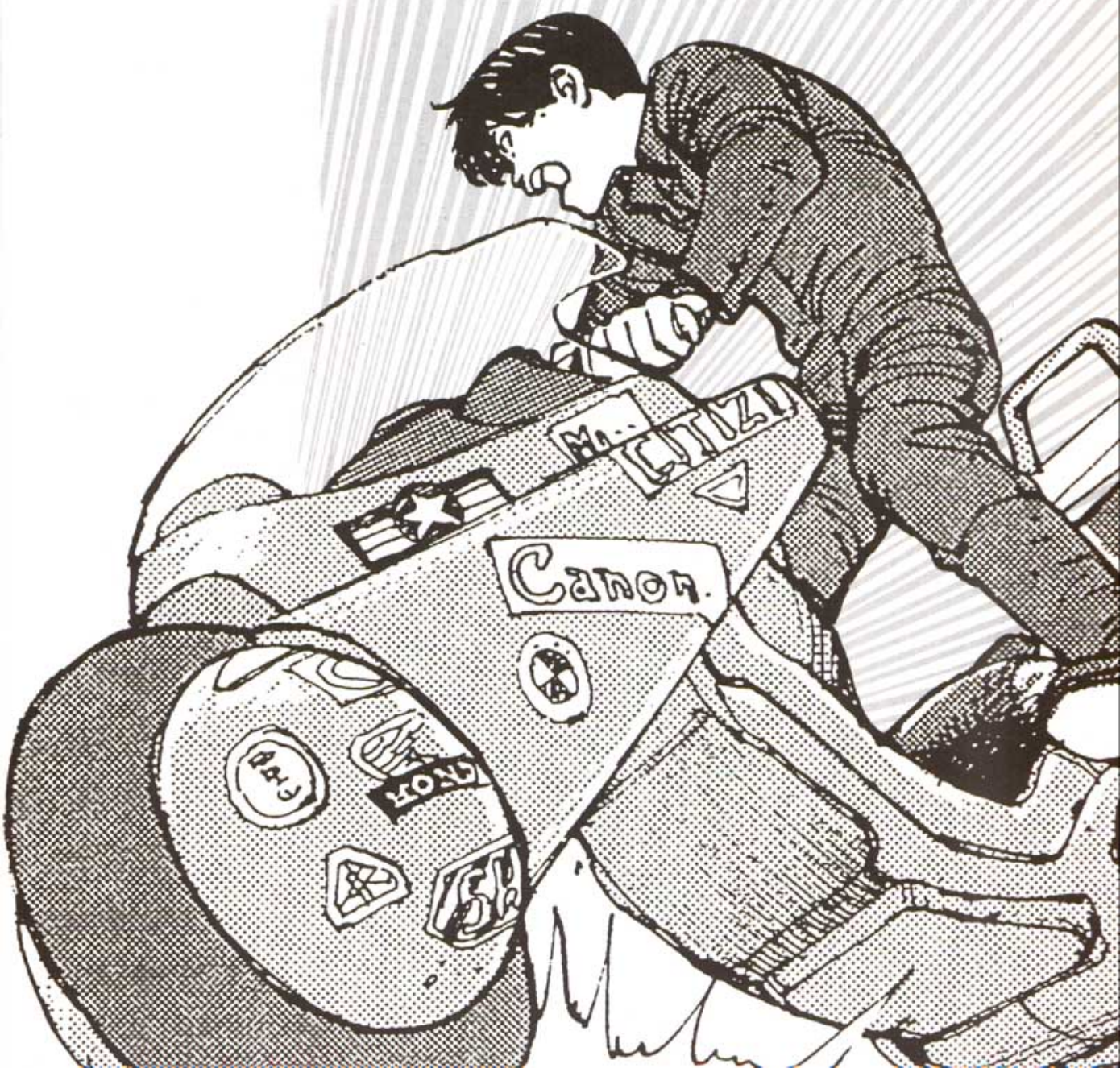
Dragon
Glénat



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

PRÓXIMO EPISODIO: BARRIDOS POR LA TORMENTA

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



AKIRA



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

AKIRA

6

KATSUHIRO OTOMO



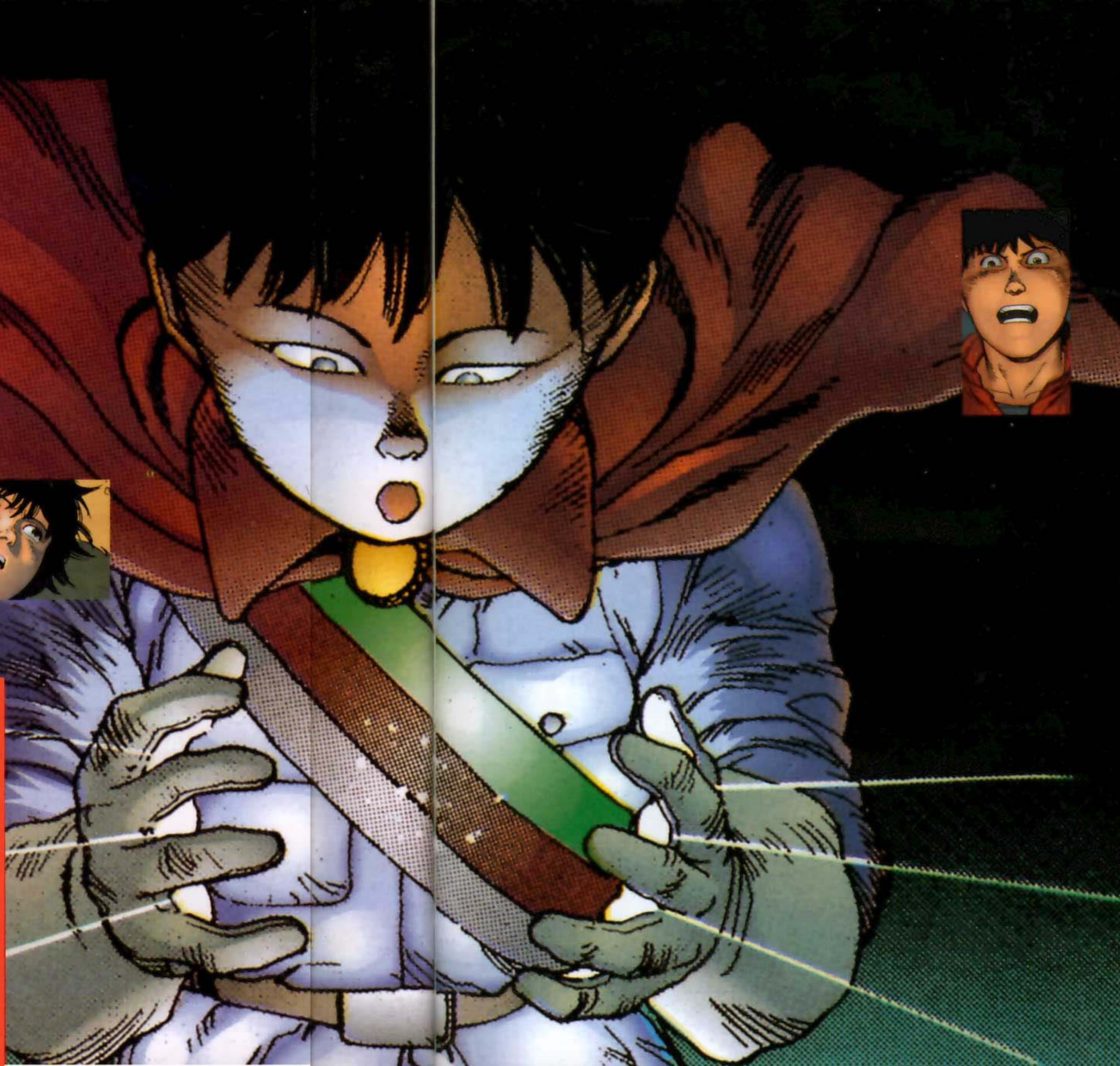


KAY: Ha olvidado las órdenes de Lady Miyako y reta a Tetsuo a combatir. Vencida, queda enterrada bajo los bloques de hormigón.

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

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

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





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

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

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

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



