



EL ARTE DE APEX LEGENDS

SUMARI MACLEOD / ASHLEY REED

EL ESPECTACULAR ARTE DEL EXITOSO VIDEOJUEGO DE RESPAWN ENTERTAINMENT RECOPIADO EN UN CUIDADO LIBRO A GRAN TAMAÑO

Repasa de manera exhaustiva las complejas características de los aspectos legendarios. Maravíllate con los precisos detalles de las armas más complejas. Explora cada rincón y recoveco de los mapas devastados por la batalla que hay en el juego.

Independientemente de que tu personaje principal sea Wraith o Revenant, de si eres un atacante agresivo o un tirador defensivo, de si te encanta tener el control de la partida o ahondar en el desarrollo del juego, ¡*El arte de Apex Legends* seguro entusiasmará a todo tipo de aficionados!

VIDEOJUEGOS

Volumen único, cartóné,
22,9x30,5 cm., 192 págs. color
PVP: 39,95 €

978-84-679-5073-1



9 788467 950731



> OTROS VOLÚMENES DE APEX LEGENDS:



LA AVENTURA DE PATHFINDER





ESCOPIETA MASTIFF

PISTOLAS +

ESCOPIETA SEMIAUTOMÁTICA MUY POTENTE



La diferencia entre el éxito y el fracaso puede venir dada en muchas ocasiones por tener ventaja tecnológica... también por tener una Mastiff. Esta escopeta tiene bajo calibre y resulta brutal en distancias cortas.



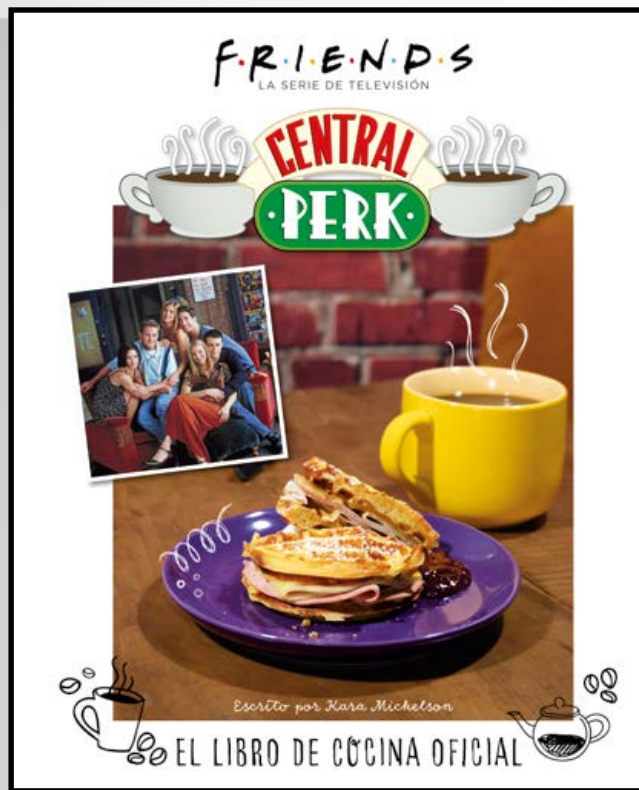
+ PISTOLAS

MOZAMBIQUE

PISTOLA ESCOPIETA DE TRES CÁNONES



Si la consideras una de las armas menos potentes de las Tierras Salvajes, pero ahora la Mozambique puede llegar a ser una escopeta muy peligrosa en las manos adecuadas. Se le han aplicado modificaciones recientes, lo que le aumentará en un treinta por ciento las victorias en enfrentamientos cuerpo a cuerpo en comparación con sus versiones anteriores.



FRIENDS: CENTRAL PERK. EL LIBRO DE COCINA OFICIAL

KARA MICKELSON

REÚNE A TUS AMIGOS EN TU SOFÁ FAVORITO Y PREPARA MÁS DE 75 RECETAS INSPIRADAS EN LA ICÓNICA CAFETERÍA CENTRAL PERK, DE LA POPULAR SERIE DE TV FRIENDS.

Este exclusivo libro de cocina presenta una gran variedad de recetas para cocineros de todos los niveles, desde bebidas y batidos con té o café a ideas para el desayuno, bocadillos y tentempiés para media mañana, almuerzos ligeros y postres. Cada capítulo incluye recetas deliciosas inspiradas en la serie, como por ejemplo:

- Madalenas «achís» de plátano y café: las estornudadas de Joey para clientes groseros
- Té tailandés helado Odio a Rachel
- Bolas de pasta con queso «pájaro en la jaula» de Gunther

Friends: el libro de cocina oficial del Central Perk incluye maravillosas fotografías a todo color, fotogramas inolvidables y frases célebres de Ross, Monica, Chandler, Joey y Phoebe, así como de otros de sus amigos tan queridos. Un regalo perfecto para cualquier fan de la serie.

LIBRO ILUSTRADO / COCINA

Volumen único, cartóné,
20,3x25,4 cm., 176 págs. color
PVP: 35,00 €

978-84-679-4908-7



9 788467 949087





LATTE MACCHIATO DE ÑAME CON LECHE DE COCO DE PHOEBE

TEMPORADA 3, EPISODIO 4
«El de la cinta de vídeo»

Phoebe Buffay, Regina Phalange... ¡las cosas que dice un nombre! Phoebe es extravagante, única, igual que este precioso macchiato color lila para el que se utiliza la variante filipina del ñame. Estamos seguros de que a Phoebe le gustaría tanto que hasta escribiría una canción sobre él.

DIFICULTAD: Fácil
SALE: Zumos para uno, 240 ml
TIEMPO DE PREPARACIÓN: 30 minutos

PARA LA BASE DE ÑAME:
1 ñame o un boniato morado mediano
1 cucharada de leche condensada de coco
125 g de leche de coco, entera o desnatada

PARA EL MACCHIATO:
120-180 ml de bebida de coco
Una gota de Sirope sencillo de vainilla y lavanda (página 47), opcional

DATO CURIOSO:
Macchiato, en italiano, significa «manchado». Por eso muchas veces se sirve con un adorno en forma de gota.

PARA PREPARAR LA BASE: Pela y trocea el ñame, y cuécelo al vapor hasta que este tierno, 10-15 minutos.

Machaca el ñame con las púas de un tenedor.

Bate bien en un cuenco pequeño el puré de ñame y la leche condensada. Añade poco a poco la leche de coco hasta incorporar por completo. Si quieres una textura más fina, pasa la mezcla por el colador o el chino, presionando con una espátula. Calienta en el microondas 40 segundos justo antes de preparar el macchiato.

PARA HACER EL MACCHIATO: Reserva dos cucharadas de base de ñame. Espuma la bebida de coco como para hacer un latte (ver instrucciones en la página 11) y calienta la leche a 60°, punto en el que tendrá el máximo sabor. Si la leche no está a la temperatura adecuada, vuelve a batir, y mueve el espumador para eliminar las burbujas más grandes. Así se obtiene una microespuma más delicada. Agrega el ñame reservado a la leche espumada (reserva un poco) y remueve. Vierte sobre la base caliente, y añade en el centro la leche reservada para formar un punto de 2-3 cm de diámetro. Pasa la punta de un cuchillo por el centro del punto para dibujar un corazón.

Si quieres un toque extra dulce, añade sirope de vainilla y lavanda a la leche espumada, ¡y disfruta!

NOTA: Si no encuentras ñame morado, utiliza ñame blanco normal o boniato. En algunas tiendas de internet se puede conseguir pasta de ñame morado, y basta una gota añadida a la leche de coco para acentuar el sabor.

SORBOS O TRAGOS | 41



TORTITAS VOLADORAS DE ARÁNDANOS DE JOEY

TEMPORADA 4, EPISODIO 13
«El del encaprichamiento de Rachel»

Un día, Joey prepara el desayuno para sus amigos e intenta lanzarles las tortitas al plato, pero falla. Estas tortitas japonesas tipo soufflé son ligeras, esponjosas, un estallido de limón en la boca. Al preparar la masa con merengue, suben mucho más y van directas del plato a la boca. Sirvelas con salsa casera de arándanos y sirope de arce. Si Joey las hubiera preparado con esta receta, tal vez habrían llegado a los platos.

DIFICULTAD: Media
SALE: 2-3 tortitas
TIEMPO DE PREPARACIÓN: 35 minutos

PARA LA SALSA DE ARÁNDANOS:
100 g de arándanos frescos
125 ml de agua
½ cucharadita de zumo de limón
1 cucharada de azúcar (opcional)

PARA LAS TORTITAS:
2 huevos grandes, separada la clara de la yema
30 g de azúcar glas, y algo más para espolvorear
70 g de harina de repostería
½ cucharadita de levadura química
½ cucharadita de aceite
Un buen pellizco de sal
½ cucharadita de extracto de vainilla
½ cucharadita de ralladura de limón
60 g de yogur o queso tipo quark
Un pellizco de crémor tartárico
o unas gotas de zumo de limón

Unos 30 g de mantequilla
Azúcar glas para espolvorear
Sirope de arce para servir

PARA HACER LA SALSA DE ARÁNDANOS: Pon los arándanos, el agua, la ralladura, el zumo y el azúcar (si lo deseas) en un cazo pequeño a fuego medio, y deja hacer, removiendo, hasta que el líquido se reduzca a la mitad y los arándanos se rompan, unos 4 minutos. Aparta, deja enfriar y vierte en un recipiente, y refrigera sin tapar unos 15 minutos. Cuando la salsa está fría, tapa el recipiente o cubre con plástico de cocina. Esta salsa se puede preparar con dos días de antelación. Para utilizarla, añade una o dos cucharadas de agua para que quede más fluida. Si la quieres templada, calienta en el microondas 20 segundos.

PARA HACER LA MASA DE LAS TORTITAS: Bate en un cuenco mediano las yemas de huevo, el azúcar, la harina, el aceite, la levadura, la sal, la vainilla, la ralladura y el yogur.

En otro cuenco mediano, bate las claras con el accesorio de varillas a velocidad media-alta hasta que queden esponjosas, aproximadamente 1 minuto (los trucos para hacer merengue están en la página 21). Añade el crémor tartárico y sigue montando hasta que se formen picos duros, unos 3 minutos más. El merengue tiene que quedar homogéneo y brillante. Si ves tropezones y la mezcla se separa, es que lo has batido demasiado. Empieza otra vez en un cuenco limpio y con otras claras. El merengue se puede dejar en el mismo recipiente hasta el momento de utilizarlo.

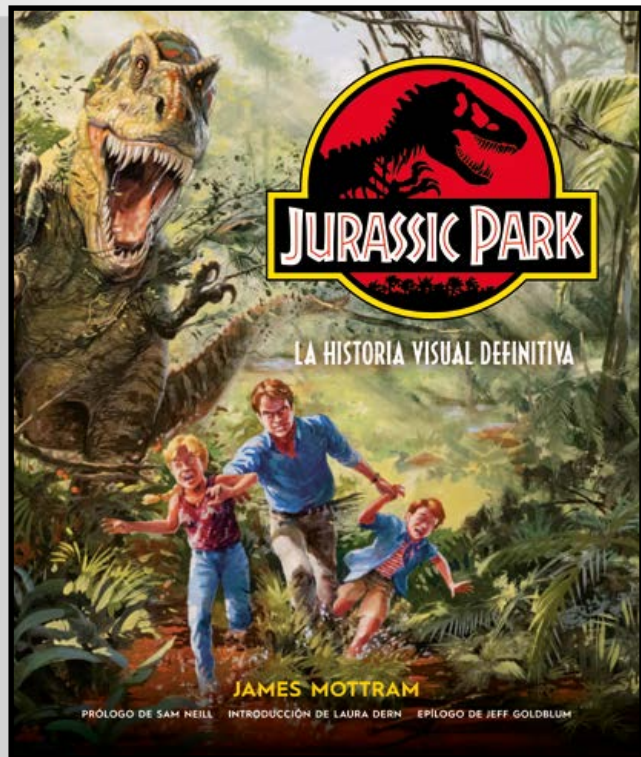
Engrasa una sartén grande antiadherente que tenga tapa y calienta a fuego bajo 5-10 minutos. Así se consigue un calentamiento homogéneo.

Incorpore 2 cucharadas de merengue a la masa de las tortitas. Tienen que quedar algunos rastros blancos bien visibles. Luego, vierte la masa de tortitas al cuenco del merengue, haciendo que rebalte por una pared del recipiente. Mezcla a mano con movimientos circulares, delicados.

Pasa las varillas por las paredes del cuenco hasta hacer un círculo y luego desplázalas hacia el centro. Repite la operación. Esto hay que hacerlo a mano, no con la batidora, y con cuidado para no mezclar en exceso o el merengue se bajará. Al final tienen que quedar rastros blancos bien visibles, y la masa será espesa, ligera y esponjosa.

Sigue en la página 74

MAÑANAS RICAS | 73



JURASSIC PARK: LA HISTORIA VISUAL DEFINITIVA

JAMES MOTTRAM

EMPRENDE UN VIAJE ÚNICO A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE LA SAGA ORIGINAL DE PARQUE JURÁSICO

En 1993, Steven Spielberg dirigió *Parque Jurásico* y, con ella, dio vida a una isla con dinosaurios espectaculares que encandilaron a los espectadores de todo el planeta. No tardarían en llegar dos exitosas secuelas, *El mundo perdido: Jurassic Park* y *Jurassic Park III (Parque Jurásico III)*, así como una ingente cantidad de juguetes, cómics y videojuegos. *Jurassic Park: La historia visual definitiva* invita a los lectores a emprender, por primera vez, un viaje por la creación de las películas originales y el gran universo de la franquicia. Se trata de un volumen muy completo que cuenta con las declaraciones de personas clave de las películas, entre las que se encuentran Spielberg, la productora Kathleen Kennedy y las estrellas Sam Neill, Laura Dern y Jeff Goldblum. Todo ello ilustrado con una gran cantidad de imágenes exclusivas nunca vistas, como fotos del rodaje, storyboards o arte conceptual.

LIBRO ILUSTRADO / CINE
Volumen único, cartóné,
23,5x28 cm., 256 págs. color
PVP: 55,00 €

978-84-679-4764-9



INCLUYE 19 OBJETOS ESPECIALES,
como el folleto original de *Jurassic Park*,
la cubierta del libro de Alan Grant o
una postal de *Jurassic Park*.

Prólogo de **SAM NEILL**
Introducción de **LAURA DERN**
Epílogo de **JEFF GOLDBLUM**





ESTUDIOS DE LA BIBLIA

Randal Dutra se unió a la producción de *Parque Jurásico* en diciembre de 1991. Dutra era el animador jefe de Tippett Studio, y llevaba trabajando una década con el fundador de la compañía, con un papel relevante en el documental *Discovery* En aquel documental para televisión, que era el manual de trabajo perfecto para *Parque Jurásico*, Dutra tuvo que diseñar, escalar y fabricar nuevos dinosaurios diferentes, a los cuales también animó con ayuda de Tippett y de su colega Tom St. Amant. «Ya teníamos experiencia trabajando en temas prehistóricos», dice Dutra.

Lo primero que le pidieron a Dutra para *Parque Jurásico* fue que crease la «biblia» de los movimientos de los dinosaurios, un libro animado de referencias visuales que determinaba los rasgos de comportamiento y los movimientos del T. rex y los raptors de la película. Esta biblia fue sugerencia de Tippett, quien lo consideraba el punto de encuentro de la producción, y Dutra se pasó tres meses animando marionetas de stop-motion hasta lograr los movimientos perfectos de las criaturas. «Las marionetas de animación eran unas estructuras maravillosas que se fabricaron en el taller de Winston» el T. rex era obra de Mike Trico, y el raptor de Chris Serbo», dice Dutra, «siete años más tarde cuando él me suscitaba y nunca me cansé de ellas».

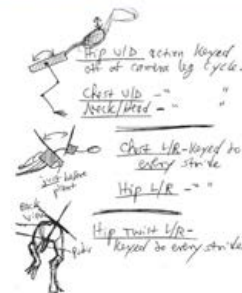
La biblia era la forma ideal de poner a los dinosaurios en marcha: caminar, comer, atacar, escapar, saltar y otros estudios de su comportamiento. Tal y como apunta Dutra: «Contribuyó al manual de referencias básico durante la producción. También fue la primera vez que alguien vino a los dinosaurios de *Parque Jurásico* cuando de cuerpo entero, de forma activa y libre. Dutra intentó ser lo más fiel posible al mundo natural e iba mucho al zoológico a observar animales reales. El animador añadió «el objetivo, lo que pretendía esta biblia de movimientos de los dinosaurios, era enseñar que no eran "monstruos", sino animales vivos que iban a vivir por la Tierra y lo gobernaron hace millones de años. Además de la biblia de Dutra, Tippett Studio también creó animatos de stop-motion a partir de los stopboards ya existentes. Dutra explica que los animatos son stopboards en 3D, como una maniquita formada de los efectos del stopboard 2D. Esencialmente, un plano visual y sustitutivo de lo que se producirá posteriormente. Si la biblia determinaba el movimiento y el comportamiento, los animatos integraban esos rasgos orgánicos a los planos de *Parque Jurásico*. La idea era que los animatos se usaran como referencia en el set por parte de Spielberg, los actores, los operarios de Winston y los que se encargaron de animar a los dinosaurios durante la postproducción. Con la ayuda de St. Amant y de la animadora Kim Blanchette, Dutra creó dos secuencias de animatos con modelos a escala y las marionetas del T. rex y del raptor de la biblia de movimientos de los dinosaurios. Una de ellas se centraba en la secuencia del ataque del T. rex en la carretera principal; la otra, en la secuencia de la cocina, que había sufrido cambios y ahora incluía a dos raptors. Tippett recuerda que «fueron tres días a Dennis (Mayer), a John Bell y a mí que ideáramos algo. Había muchas propuestas, pero al final nos decidamos por dos. Bell recuerda aquel debate: «Pipi estaba obsesionado con recrear de forma precisa el comportamiento de los dinosaurios, y es que quería preservar la idea de que los raptors cazaban en grupo. Creo que fue el quien sugirió que era muy poco probable que fueran uno solo a por la presa, que seguramente cilen en pareja».



42 ESTUDIOS DE LA BIBLIA



ya existentes. Dutra explica que los animatos son stopboards en 3D, como una maniquita formada de los efectos del stopboard 2D. Esencialmente, un plano visual y sustitutivo de lo que se producirá posteriormente. Si la biblia determinaba el movimiento y el comportamiento, los animatos integraban esos rasgos orgánicos a los planos de *Parque Jurásico*. La idea era que los animatos se usaran como referencia en el set por parte de Spielberg, los actores, los operarios de Winston y los que se encargaron de animar a los dinosaurios durante la postproducción. Con la ayuda de St. Amant y de la animadora Kim Blanchette, Dutra creó dos secuencias de animatos con modelos a escala y las marionetas del T. rex y del raptor de la biblia de movimientos de los dinosaurios. Una de ellas se centraba en la secuencia del ataque del T. rex en la carretera principal; la otra, en la secuencia de la cocina, que había sufrido cambios y ahora incluía a dos raptors. Tippett recuerda que «fueron tres días a Dennis (Mayer), a John Bell y a mí que ideáramos algo. Había muchas propuestas, pero al final nos decidamos por dos. Bell recuerda aquel debate: «Pipi estaba obsesionado con recrear de forma precisa el comportamiento de los dinosaurios, y es que quería preservar la idea de que los raptors cazaban en grupo. Creo que fue el quien sugirió que era muy poco probable que fueran uno solo a por la presa, que seguramente cilen en pareja».



43

JURASSIC PARK (PARQUE JURÁSICO)



LOS ATAQUES DE LOS RAPTORES

Cuando volvieron al set, el viernes 11 de septiembre, la producción estaba a punto de volver a Hollywood, donde tenían previsto empezar a rodar en Universal Studios el lunes 14 de septiembre. La salida de Kennedy no solo sacó al equipo al reparto de la isla, sino que también les permitió reunirse en Los Ángeles tres días antes de salir un día por culpa del huracán. Según la producción: «¡Cada vez que volvía al domingo, descansamos el lunes y el martes, de vuelta al rodaje!»

La primera secuencia que rodaron en Universal fue la del ataque de los raptors en la cocina. Empezó con Tom y Lee refugiándose en la cocina del centro de visitantes, ya que creían que una puerta cerrada evitaría que los raptors los agarraran. No obstante, uno de los raptors usó lo que Muldoon identifica como capacidad para resolver problemas y abrió la manija de la puerta con la garra para, posteriormente, abrir la puerta con el hocico. Tres veces, los dos criaturas intentan focalizar a los niños en una abstracción paródica de escorpión.

Se trata de una secuencia compleja para la que se recurrió a una habil manija de trabajo digital y animatrónica. Tal y como explica Spielberg, lo primero fue diseñarla sobre el papel e intentar hacerla lo más parecida posible a lo que ocurriría en la realidad. «Fue un storyboard de toda la secuencia antes de que Rick (Carter) diseñara los sets. Me acordaba constantemente a mi tiempo que tenía que pensar que no era una película de dinosaurios, sino una película sobre cuatro tipos de Bengala desafiando a un cazador feroz».

Para empezar, el equipo de Carter construyó una versión a escala 1:5 del set de la cocina y, con un modelo de raptor tallado por el equipo de Winston, plancharon todos los pasos que darían las criaturas para asegurarse de que colaban. Cuando el equipo vio que podía funcionar, construyeron el set a tamaño real sobre una plataforma elevada para que los marionetas de Winston pudiesen controlar a los raptors desde abajo.

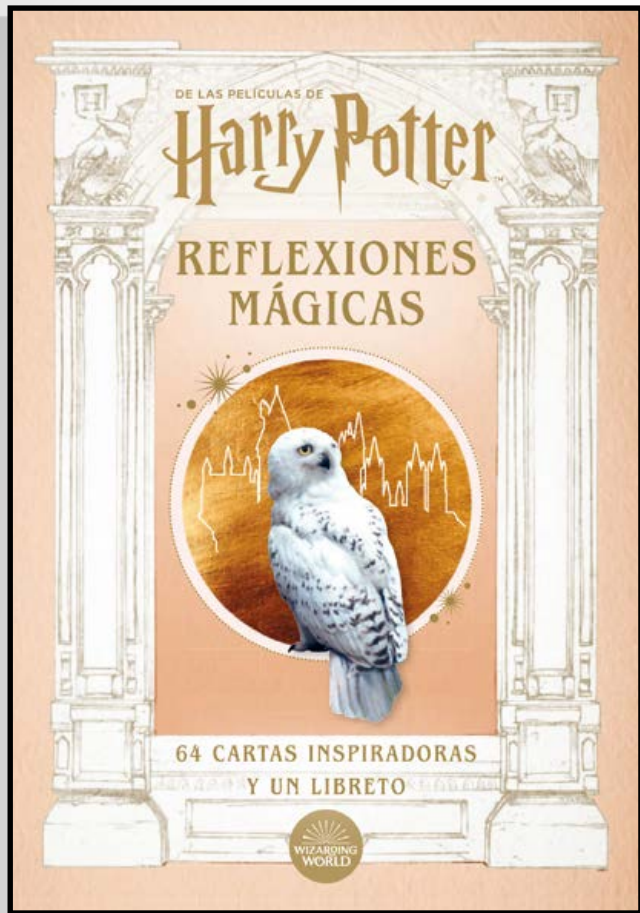
A petición de Spielberg, Carter firmó toda la cocina con superficies de acero inoxidable. «Quería una cocina industrial, similar a la que tenía el Quetzal en El resplandor, el jefe del taller que quería rendir homenaje a la obra maestra del terror que dirigiera Stanley Kubrick en 1980. No obstante, para Dean Cundey, el cinematógrafo, fue una pesadilla iluminar la escena, ya que todas esas superficies metálicas generaban reflejos no deseados. Carter comentó aquella sesión: «El acero inoxidable pulido no es bueno en equipo. Como está pulido, muestra reflejos desde casi cualquier ángulo, ya que es como tener varios espejos juntos. Así que, al poner una luz, este se reflejaba siempre con».

44



JURASSIC PARK (PARQUE JURÁSICO)

45



HARRY POTTER: REFLEXIONES MÁGICAS

JODY REVENSON

AMPLÍA TUS CONOCIMIENTOS SOBRE EL MUNDO MÁGICO CON ESTE MAZO DE CARTAS INSPIRADORAS QUE PLANTEAN DIFERENTES PREGUNTAS PARA SUSCITAR REFLEXIONES Y AYUDARTE A CONECTAR CON LOS PODEROSOS CONTENIDOS Y LAS LECCIONES POSITIVAS DE LAS PELÍCULAS DE HARRY POTTER.

Este mazo de cartas incluye 64 reflexiones pensadas para promover diálogos internos sobre una amplia variedad de temas, y se basa en los conmovedores mensajes de las películas de Harry Potter. Rememora momentos alegres con preguntas profundas, como: «¿Qué recuerdo usarías para conjurar tu patronus?». Estimula tu imaginación con preguntas divertidas como: «Si fueras un animago, ¿en qué animal crees que te convertirías?», o sal de tu zona de confort con preguntas más serias, como: «Realiza una acción (grande o pequeña) hoy mismo para combatir los prejuicios en el mundo».

CARTAS / CINE

Caja con 64 cartas y un libreto de 112 páginas., 11,7x16,5x4,1, color
PVP: 25,00 €

978-84-679-4907-0



9 788467 949070





HARRY POTTER: PUNTO MÁGICO 2. MÁS PATRONES DE HOGWARTS Y MÁS ALLÁ

TANIS GRAY

28 PATRONES OFICIALES INSPIRADOS EN LAS PELÍCULAS DE HARRY POTTER Y ANIMALES FANTÁSTICOS

Recupera la magia de las películas de Harry Potter con esta maravillosa continuación del exitoso libro *Punto mágico*.

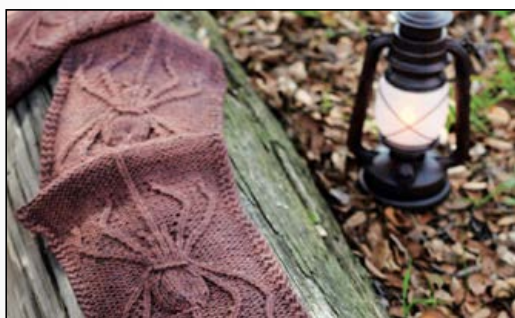
Punto mágico 2: Más patrones de Hogwarts y más allá profundiza aún más en el Mundo Mágico con nuevas réplicas de piezas de vestuario, animales fantásticos, prendas de las casas de Hogwarts y muchísima diversión. Teje una guirnalda de minicalcetines con el lema «Dobby es libre». Anima a tu equipo favorito con una réplica del jersey de quidditch de Hogwarts. Hazte con la elegancia de la profesora McGonagall con la impresionante capa Vera Verto. Este libro viaja lejos, desde Hogwarts hasta la Nueva York de la década de 1920, con proyectos inspirados en las películas de *Animales fantásticos*, como una colorida bufanda basada en la maleta de Newt, un travieso muñeco escarabajo o un deslumbrante chal de agua de la risa. Con una colección aún mayor de técnicas de punto, tallas para todos los tamaños y anécdotas e imágenes de los rodajes, *Punto mágico 2: Más patrones de Hogwarts y más allá* tiene todo lo que necesitas para seguir haciendo magia en casa con tus agujas.

LIBRO ILUSTRADO / CINE
Volumen único, cartóné,
20,3x25,4 cm., 224 págs. color
PVP: 34,00 €

978-84-679-4897-4



9 788467 948974



> OTROS VOLÚMENES DE LA COLECCIÓN:



PUNTO MÁGICO



GANCHILLO MÁGICO





GORROS DE LAS MASCOTAS DE LAS CASAS

Diseño de **LISA ROSS**

NIVEL DE DIFICULTAD **★★**

CUANDO el sombrero seleccionador asigna los alumnos a la casa correspondiente en *Harry Potter y la piedra filosofal*, estos se dirigen a las salas comunes de Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw o Slytherin.

Los alumnos de la casa Gryffindor, fundada por Godric Gryffindor, tienen un león como mascota, y demuestran valentía, osadía, temple y caballería.

Los miembros de la casa Hufflepuff, fundada por Helga Hufflepuff, tienen un león como mascota, valoran el trabajo duro, la lealtad, la paciencia, la dedicación y la justicia.

Los miembros de la casa Ravenclaw, fundada por Rowena Ravenclaw y con un águila como mascota, son inteligentes, curiosos, creativos y eruditos.

Los miembros de la casa Slytherin, fundada por Salazar Slytherin y con una serpiente como mascota, poseen ambición, liderazgo, astucia y autopreservación.

En Hogwarts, sentir orgullo por tu casa es muy importante, y estos gorros te ayudan a mostrarlo con estilo. Con la mascota de la casa como protagonista, los gorros se tejen en círculo de abajo arriba. Se empieza por un elástico estrecho, el sencillo motivo en damero facilita ajustar el tamaño, y, además, proporcionamos cuatro patrones de distintas tallas. El valiente león de Gryffindor, la astuta serpiente de Slytherin, la sabia águila de Ravenclaw o el leal tejón de Hufflepuff se tejen junto con el damero en una sencilla espiral con disminuciones que se cierra en la parte superior.

TALLA(S)

Niño (joven, adulto pequeña, adulto grande)

Las instrucciones son para la talla más pequeña, las demás se muestran entre paréntesis. Si hay una única instrucción, esta es para todas las tallas.

TAMAÑO FINAL

Circunferencia acabada: 46,5 (51; 53,5; 55) cm

Altura final (desde el borde hasta el extremo superior): 22 (24; 25; 26) cm

El patrón está diseñado para que sea ajustado, por lo que debes elegir las medidas 2,5-5 cm inferiores a las del cuerpo de la persona que vaya a lucirlo.

LANA

El de la imagen es Marianne Yarn Scrumptious HT 100 % merino superwash, 10 % cachemira, 366 m por 100 g | 1 madeja de cada

Colores:

Hufflepuff:
Color principal (CP): Mango Blast
Color de contraste (CC): Not Quite Black

Gryffindor:

Color principal (CP): She Gave Me a Pin
Color de contraste (CC): Mango Blast

Ravenclaw:

Color principal (CP): Roadhouse
Color de contraste (CC): Greige

Slytherin:

Color principal (CP): Holly
Color de contraste (CC): Greige

¡Sigue en la página 140

INSPIRACIÓN MÁGICA 145



MUÑECOS DE HARRY Y SUS AMIGOS

Diseño de **ESTHER BRAITHWAITE**

NIVEL DE DIFICULTAD **★**

HARRY POTTER, Ron Weasley y Hermione Granger son, posiblemente, uno de los trios más famosos de la historia del cine, y tienen un gran vínculo de amistad que constituye el núcleo emocional de las películas. Los asignaron a la misma casa en su primera noche en Hogwarts, por lo que los tres amigos crecen juntos y pasan de ser niños inocentes a adolescentes raros y jóvenes héroes que cargan con el peso del Mundo Mágico sobre sus hombros.

Los tres actores que interpretan a Harry, Ron y Hermione eran prácticamente desconocidos cuando los eligieron. El director Chris Columbus dice sobre Emma Watson: «Tenía el sentido del humor de Hermione, era inteligente, ingeniosa como ella sola y la cámara la amaba. ¡Emma era Hermione, y punto!». Sobre Rupert Grint: «Tenía un toque travieso y simpatía, y su rostro reflejaba todas esas emociones. Destacaba por su magnífico sentido del humor, pero también por su gran corazón». Y sobre Daniel Radcliffe: «Había algo que él tenía de forma innata: la sensación de estar maldito que Harry Potter desprende en los libros».

Los tres muñecos de Harry, Ron y Hermione se inspiran en el trio de amigos. Para elaborarlos, se hacen del mismo modo y luego se personalizan con la ropa, los accesorios, el pelo y los rasgos faciales. Los cuerpos, tejidos de una pieza de abajo arriba, van en forma de tubo, con punto circular. Los cambios de color crean la ropa y los rasgos: los zapatos, los pantalones de Harry y Ron, los jerséis, el pelo y lo demás. Una vez cerrado el tubo, se levantan puntos para tejer la tónica y la falda de Hermione. Con unas puntadas al rellenar, daremos forma a las piernas, los brazos y el cuello, mientras que un bordado sencillo nos permitirá añadir los rasgos de las caras, incluidas las gafas y la cicatriz de Harry.

TALLA

Talla única

TAMAÑO FINAL

Altura: 15 cm

Ancho: 7,5 cm

LANA

Hilo de lana medio. El de la imagen es Cascade Yarn 220 (100 % lana peruana; 200 m por 100 g)

Color A: n.º 8555 Black, 1 madeja
Color B: n.º 8403 Charcoal Grey, 1 madeja

Color C: n.º 9559 Indigo Frost Heather, 1 madeja

Color D: n.º 8021 Beige, 1 madeja

Color E: n.º 8686 Brown, 1 madeja

Color F: n.º 9465B Burnt Orange, 1 madeja

Color G: n.º 2453 Pumpkin Spice, 1 madeja

Color H: n.º 2413 Red, 1 madeja

Color I: n.º 7827 Goldenrod, 1 madeja

AGUJAS

• 5 agujas de doble punta de 3,75 mm o del tamaño necesario para obtener la tensión indicada

MATERIAL

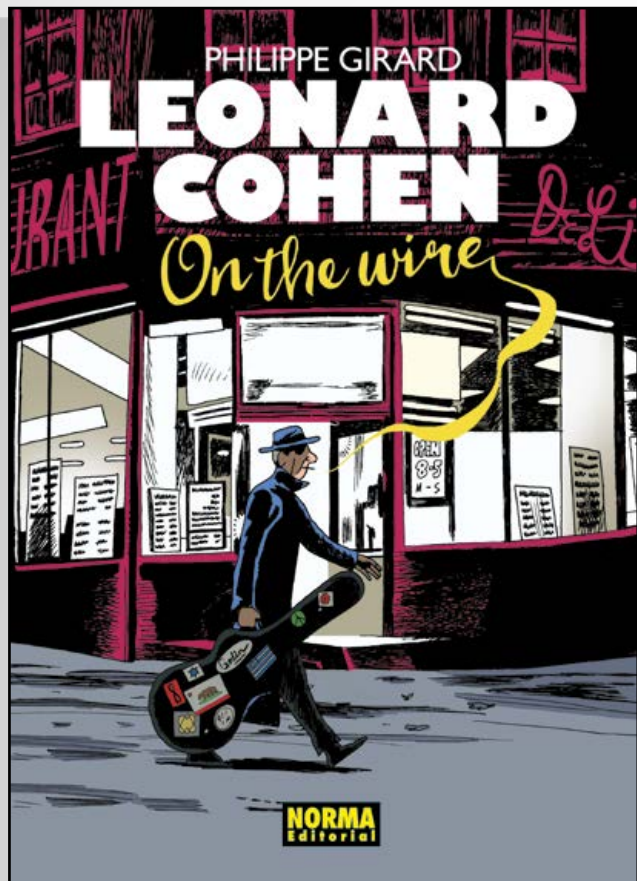
- Marcador de puntos (opcional para el ini. de vta.)
- Marcadores de puntos extraíbles (3)
- Aguja lanera
- Relleno de poliéster (87 g, aprox.; 29 g por muñeco)
- Aguja de ganchillo de 3,25 mm

MUESTRA DE TENSIÓN

24 pts. y 28 vts. = 10 cm con pto. liso tejido en circular, medido antes de rellenar el muñeco

¡Sigue en la página 20

MUÑECOS HECHIZANTES 25



LEONARD COHEN

PHILIPPE GIRARD

UNA REVELADORA BIOGRAFÍA DEL LEGENDARIO MÚSICO Y POETA

“Llevaba más de 14 años sin subirme a un escenario. En aquel momento tenía 60 años y no era más que un crío con un sueño un poco loco”.

Su voz grave y profunda es reconocible entre mil, pero ¿qué sabemos de Leonard Cohen? Compositor e intérprete de “So long, Marianne”, “Suzanne” o la inolvidable “Hallelujah”, su camino se cruzó con el de Janis Joplin, Lou Reed, Phil Spector y Jeff Buckley.

Poeta enamorado presa de los excesos y de la búsqueda de un alma eterna, Cohen atraviesa el siglo XX como un pájaro... sobre un cable.

BIOGRAFÍA

Volumen único, cartonné,
18,5x26 cm., 120 págs., color
PVP: 24,00 €

978-84-679-5109-7



9 788467 951097



> OTROS TÍTULOS RELACIONADOS:



DISQUE BLEU



EL PEQUEÑO LIBRO DEL ROCK



EL PEQUEÑO LIBRO DE LA BLACK MUSIC



SHI 5. BLACK FRIDAY

ZIDROU / HOMS

NUEVO CICLO DE ESTA GRAN SAGA EN EL LONDRES VICTORIANO

Jay y Kita se ponen al frente de un movimiento feminista y revolucionario que pretende acabar con la explotación infantil. ¿Su objetivo? Las empresas que emplean niños en sus fábricas. ¿Su enemigo? La gente de bien o, como ellas prefieren decir, "la gente de bienes", que recurrirá a todos los medios a su alcance para pararles los pies. ¿Su destino? Está aún por escribir en un drama de acción e intriga que oscila entre la Inglaterra victoriana y los Estados Unidos del siglo XX.

El guionista belga **Zidrou** (*Los buenos veranos*) y el dibujante barcelonés **Homs** (*El Ángelus*) vuelven al ruedo con la quinta entrega de este clásico moderno de la BD. *Black Friday* inaugura el segundo ciclo de esta serie con una historia a caballo entre dos épocas separadas por el tiempo, pero unidas por lazos de sangre.

AVENTURAS / FANTASÍA / THRILLER

978-84-679-5112-7

Serie, cartonné,
23,5x31 cm., 56 págs., color
PVP: 17,00 €



> DE LA MISMA SERIE:



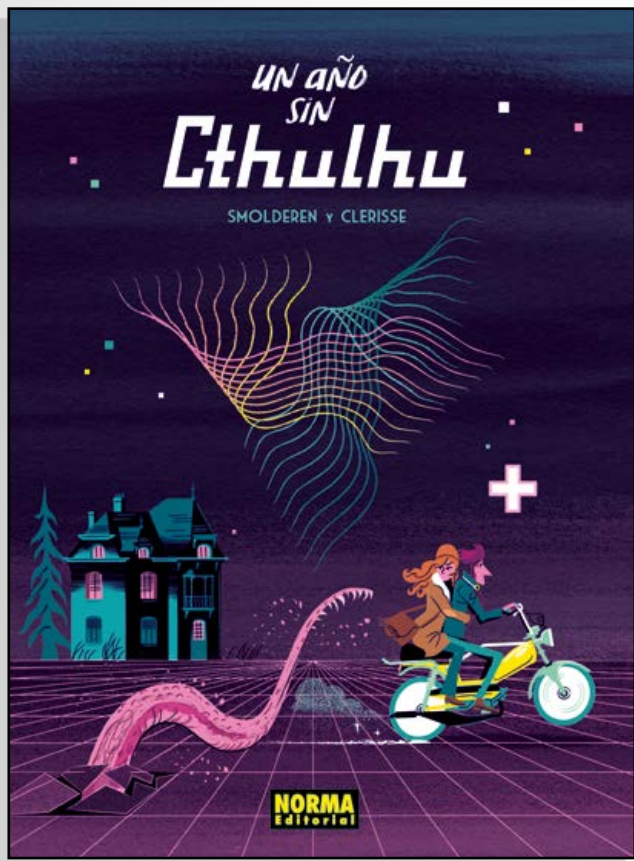
SHI 4. VICTORIA



SHI 3. REVENGE!



SHI 2. EL REY MONO



UN AÑO SIN CTHULHU

THIERRY SMOLDEREN / ALEXANDER CLÉRISSE

UN SORPRENDENTE RELATO POP SOBRE JUEGOS DE ROL, ASESINATOS Y LOVECRAFT

Todos recuerdan la tragedia de Auln-sur-D'Arcq. A mediados de los años 80, un grupo de estudiantes de secundaria juega a La Llamada de Cthulhu cuando una inexplicable masacre provoca el caos en este pequeño pueblo. Años más tarde, aquellos adolescentes, ya adultos, reviven sentimientos que creían enterrados y describen las semanas previas al incidente más sangriento de aquella década, cuando todos, muy ingenuamente, creían que estaban viviendo un año sin Cthulhu.

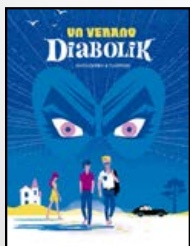
THRILLER / FANTASÍA

Volumen único, cartonné,
20,5x27,5cm., 176 págs., color
PVP: 29,95 €

978-84-679-5114-1



> DE LOS MISMOS AUTORES:



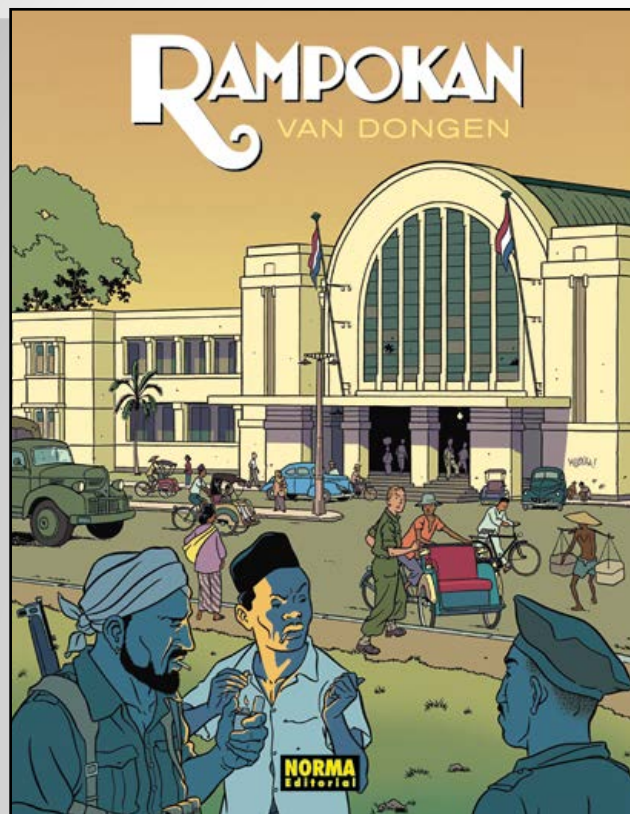
UN VERANO
DIABOLIK



GIPSY. EDICIÓN
INTEGRAL



GHOST MONEY



RAMPOKAN

VAN DONGEN

UN DURO RELATO SOBRE LA HISTORIA DE LA INDEPENDENCIA DE INDONESIA

1946. El fin de la II Guerra Mundial ha supuesto el fin del dominio japonés sobre el archipiélago indonesio. Sin embargo, Indonesia estalla en una rebelión anticolonial cuyo objetivo es alcanzar la independencia respecto a los Países Bajos. Las tropas coloniales no logran sofocar el movimiento y la metrópoli neerlandesa envía un contingente de voluntarios para restablecer la paz. Entre ellos figura el joven Johan Knevel, natural de Indonesia, que vuelve a casa para enfrentarse a los fantasmas de su pasado.

El historietista holandés **Peter van Dongen** (*Blake & Mortimer*) da forma a este clásico moderno de la BD compuesto por dos álbumes –*Java* y *Célebes*– que presentamos ahora reunidos en un único volumen cargado de extras. Un relato familiar, emotivo y complejo, de un conflicto olvidado durante demasiado tiempo.

FICCIÓN HISTÓRICA

Volumen integral, cartonné,
23x30 cm., 180 págs., color
PVP: 29,95 €

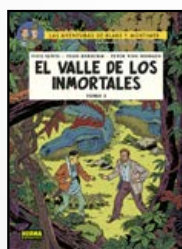
978-84-679-5115-8



> DEL MISMO AUTOR:



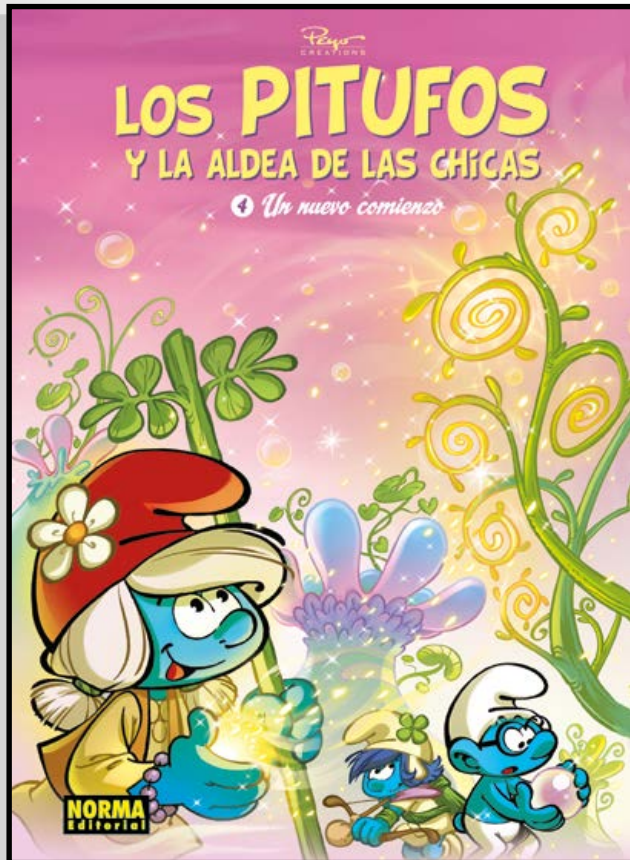
BLAKE & MORTIMER
28. EL ÚLTIMO
ESPADÓN



BLAKE & MORTIMER
26. EL VALLE DE
LOS INMORTALES.
TOMO 2



BLAKE & MORTIMER
25. EL VALLE DE LOS
INMORTALES. TOMO 1



LOS PITUFOS Y LA ALDEA DE LAS CHICAS 4. UN NUEVO COMIENZO

ESTUDIO PEYO

UNA NUEVA ENTREGA DE LAS DIVERTIDAS AVENTURAS DE LAS PITUFAS

Tras la destrucción de su aldea, las chicas se ven obligadas a buscar un lugar nuevo en el que vivir. Después de deambular durante mucho tiempo, descubren un lugar idílico para dejar las maletas. Pero este lugar aparentemente seguro bien podría esconder un peligro insospechado...

Nueva entrega de *La aldea de las chicas*, la pitufiserie nacida de la exitosa película de animación *Los Pitufos: la aldea escondida*.

HUMOR

Serie, cartóné,
21x29 cm., 48 págs., color
PVP: 15,00 €

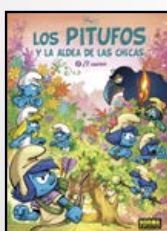
978-84-679-5116-5



9 788467 951165



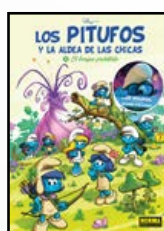
> OTROS TÍTULOS DE LOS PITUFOS:



LOS PITUFOS Y LA ALDEA DE LAS CHICAS 3. EL CUERVO



LOS PITUFOS Y LA ALDEA DE LAS CHICAS 2. LA TRAICIÓN DE PITUFIRRETONO



LOS PITUFOS Y LA ALDEA DE LAS CHICAS 1. EL BOSQUE PROHIBIDO





LA MAZMORRA. INTEGRAL 3

JOANN SFAR / LEWIS TRONDHEIM / WALTER / ANDREAS / BLANQUET

NUEVO INTEGRAL DE LA OBRA DE CULTO DE TRONDHEIM Y SFAR

En 1998 **Joann Sfar** y **Lewis Trondheim** dieron vida a *La Mazmorra*, una saga que, bajo su apariencia de parodia de la fantasía heroica, esconde un universo rico y complejo a la altura de los grandes clásicos de la literatura de este género. Tercer volumen de la colección de integrales de la serie de culto que supuso un antes y un después en el cómic francobelga.

Una edición definitiva supervisada por sus propios autores que permitirá descubrir a los lectores de manera inmejorable una de las obras maestras del género. Este tercer tomo reúne los primeros álbumes de *La Mazmorra: Crepúsculo* y aventuras de la colección *Monstruos*. En él Trondheim y Sfar se rodean de ilustres colaboradores para ofrecernos una de las etapas más celebradas de la serie.

FANTASÍA / HUMOR

Volumen integral,
cartoné con sobrecubierta,
22x29 cm., 256 págs., color
PVP: 35,00 €

978-84-679-5113-4



> OTROS TÍTULOS DE LA MAZMORRA:



LA MAZMORRA.
INTEGRAL 2



LA MAZMORRA.
INTEGRAL 1





IN

WILL MCPHAIL

**UN REVELADOR A LA VEZ QUE HILARANTE
RETRATO DE LAS DIFICULTADES QUE
TENEMOS PARA CONECTAR DE VERDAD
CON LOS DEMÁS**

Nick es un joven ilustrador incapaz de conectar con la gente. Ya sea con el camarero del bar de la esquina, con su familia o con Wren, una oncóloga con la que empieza a salir, a Nick siempre le da la sensación de que hay algo profundo en esas personas que no consigue alcanzar por más que interactúe con ellas. Su vida social no es más que una serie de conversaciones superficiales y horas perdidas en pretenciosas cafeterías clónicas donde espera encontrar esa conexión que le rehúye. Pero llega un momento en el que Nick aprende a dejar de fingir y a hablar de lo que realmente le importa, y es entonces cuando descubre los coloridos mundos interiores de la gente a su alrededor.

Will McPhail presenta con su característico estilo gráfico una impresionante opera prima que es a la vez emotiva, novedosa e hilarante. Una novela gráfica que ofrece compasión y esperanza en tiempos de aislamiento.

Sobre el autor:

Will McPhail trabaja creando chistes gráficos e ilustraciones para *The New Yorker* desde 2014. Su trabajo también ha sido publicado en revistas como *Private Eye* o *New Statesman*. En 2013 ganó el premio al mejor artista joven de la British Cartoonist's Association y en 2016 el premio Reuben de la National Cartoonists Society de EE. UU. al mejor humorista gráfico. Vive en Edimburgo, Escocia.

**NOVELA GRÁFICA /
SLICE OF LIFE / HUMOR**
Volumen único, cartóné,
19x24,6 cm., 272 págs. col.
PVP: 32,00 €

978-84-679-5125-7



SINO PORQUE UN HOMBRE TRISTE
ENTRISTECIÉNDOSE EN UN BAR TRISTE
ES UN FENÓMENO DEL QUE HE OÍDO
HABLAR Y AL QUE ME GUSTARÍA
MUCHO JUGAR POR UNA NOCHE.





NOCTURNOS. VOLUMEN 1

DAN BRERETON

LAS TREPIDANTES E INNOVADORAS HISTORIAS CREADAS POR DAN BRERETON DE AMENAZAS SOBRENATURALES Y HEROICIDADES DESCARNADAS, SON RECOGIDAS POR FIN EN FORMATO DE LUJO

Este primer volumen de dos recoge *Planeta negro*, la obra por la que Dan Brereton fue nominado a mejor pintor en los premios Eisner de 1995, así como *Cabezas de calabaza*, *Desfile de bestias* y *El puente del troll*, cautivadoras historias policíacas y de terror. Incluye colaboraciones de **Ted Naifeh, Stan Sakai, John Heebink, Bruce Timm, Jill Thompson, Eric Jones, Joyce Chin, Arthur Adams, Kieron Dwyer, Stephen Destaphano, Paul Dini, Jay Stephens, Adam Warren y Ruben Martinez.**

Nocturnos gira alrededor de la misteriosa búsqueda del **Doctor Horror**, un investigador del inframundo con conocimientos del mundo sobrenatural; de **Crepúsculo**, su hija –también conocida como **Niña Halloween**–, que va de un lado para el otro con una calabaza llena de juguetes encantados; de **Brujo Pistolero**, un zombi silencioso armado con dos pistolas y ansia de matar monstruos; de **Policroma**, una esbelta espectro; y de una hueste de curtidos personajes inhumanos que se enfrentan a los males que acechan en los límites del conocimiento humano.

THRILLER / TERROR

Volumen 1 de 2,
cartoné con sobrecubierta,
20,5x31,3 cm, 320 págs. color
PVP: 49,95 €

978-84-679-5124-0



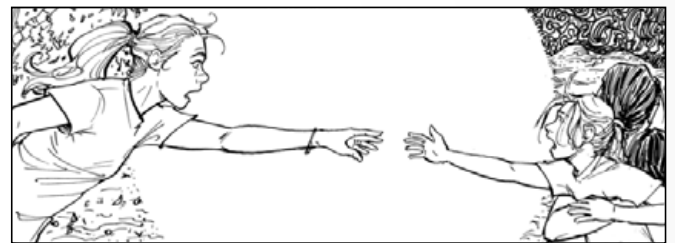


CINCO AÑOS

TERRY MOORE

TERRY MOORE UNE TODAS SUS SERIES DE FORMA ÉPICA EN ESTA NUEVA AVENTURA LLENA DE MISTERIO, VIOLENCIA Y EMOCIÓN

Las potencias nucleares del mundo están en una carrera de cinco años para construir la bomba Phi, un arma apocalíptica capaz de destruir el planeta. Decidida a detenerlas, **Tambi** manda a **Rachel** y **Zoe** a Moscú para encontrar y reclutar a su mejor físico. Sin embargo, la misión se verá en peligro y Tambi no tendrá más remedio que recurrir a **Katchoo** y convencerla de que abandone a **Francine** y a las niñas para un último trabajo como chica Parker.



THRILLER / HUMOR /
GÉNERO NEGRO / ROMANCE

Volumen único, rústica,
15,2x22,9 cm, 248 págs. BN y color
PVP: 22,00 €

978-84-679-5030-4



9 788467 950304





SIETE PARA LA ETERNIDAD

4. LOS MANANTIALES DE ZHAL

FIN DE LA SERIE

RICK REMENDER / JEROME OPEÑA / MATT HOLLINGSWORTH

RICK REMENDER Y JEROME OPEÑA CONCLUYEN SU ETÉREA FANTASÍA ÉPICA CON EL MÁS SORPRENDENTE DE LOS FINALES

El viaje de Adam y el Rey del Lodo llega a su fin en los legendarios manantiales de Zhal, que prometen curar la fatal enfermedad del caído caballero Mosak y cumplir la promesa que le hizo el Dios de los Susurros. ¿Es una trampa o la salvación? ¿Valdrán la pena todos los sacrificios que ha hecho Adam?

«Siete para la eternidad es una de esas series que todo el mundo debería leer, tanto por la maravillosa historia llena de zonas grises que Remender escribe como por el glorioso trabajo de Opeña y Hollingsworth al dibujo.»

—Jairo Álvarez (*La casa de El*)

AVENTURA / FANTASÍA
Volumen 4 de 4, rústica,
17x26 cm. 128 págs. color.
PVP: 18,50 €

978-84-679-4918-6



«Visualmente es un portento, y de ahí que sea mucho más fácil imaginar Siete para la eternidad en una enorme pantalla panorámica de cine, porque la sensación inmersiva que consigue es sobresaliente.»

—Juan Rodríguez Millán (*Cómic para todos*)

> TÍTULOS ANTERIORES:



SIETE PARA LA ETERNIDAD 1



SIETE PARA LA ETERNIDAD 2



SIETE PARA LA ETERNIDAD 3





GUARDIANES DE LA NOCHE FANBOOK 1

KOYOHARU GOTOUGE

TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER (¡Y MÁS!) DE KIMETSU NO YAIBA

Descubre todos los entresijos de *Guardianes de la noche* en este primer fanbook de la serie. Completísimas fichas de personajes, archivos nunca vistos del Cuerpo de Matademonios, datos sobre Muzan y las lunas superiores, informes sobre los sucesos más importantes de la trama... ¡un volumen imprescindible para cualquier fan!

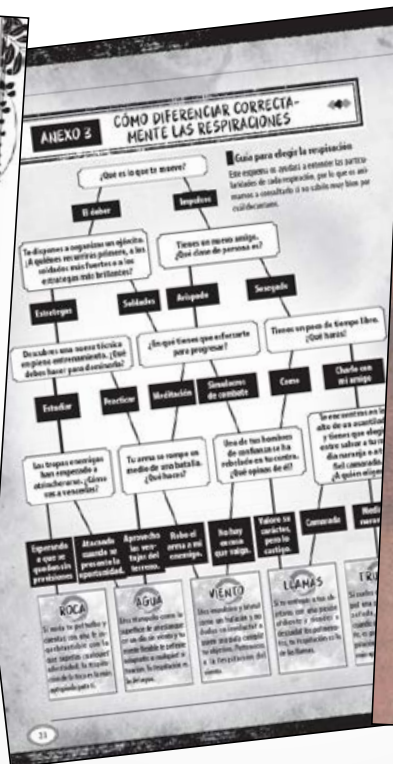
¡INCLUYE EL BILLETE DEL TREN INFINITO!

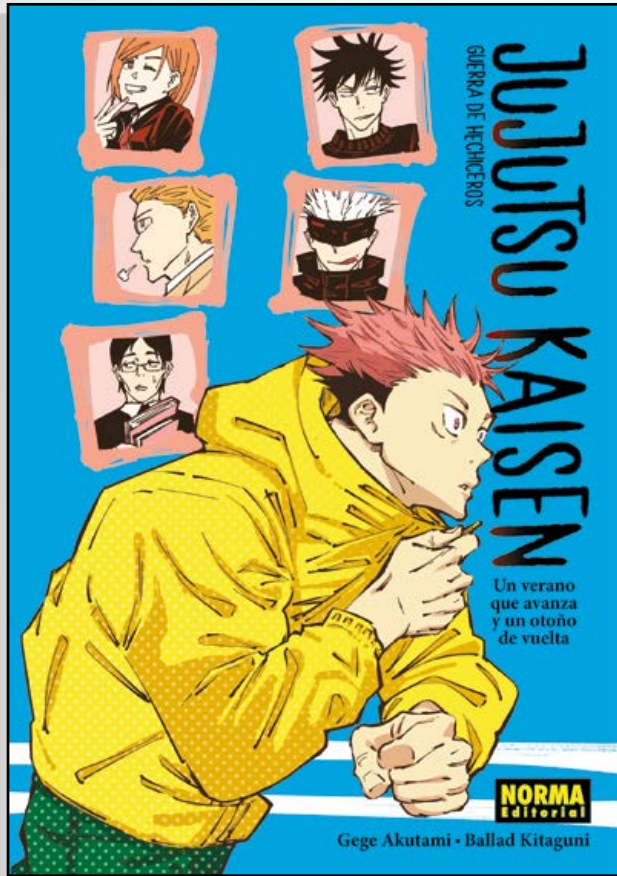
AVENTURAS / SOBRENATURAL
(1 de 2), rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm.,
200 págs. B/N + 16 color
PVP: 12,95 €

978-84-679-4589-8



9 788467 945898





JUJUTSU KAISEN - UN VERANO QUE AVANZA Y UN OTOÑO DE VUELTA

BALLAD KITAGUNI / GEGE AKUTAMI

¡LLEGA LA PRIMERA NOVELA DE JUJUTSU KAISEN!

Después del incidente en el instituto Satozakura, Yūji Itadori se encuentra con un niño preocupado por una maldición que no deja de aparecer por mucho que Itadori la purifique. Los remordimientos por no haber podido salvar a Junpei Yoshino le han arrebatado la confianza en sí mismo e Itadori recurre a Gojō en busca de consejo. ¡Cinco historias independientes conforman esta novela!

NOVELA

Volumen único, rústica con solapas, 14,8x21 cm., 148 págs. B/N + 4 color
PVP: 19,00 €

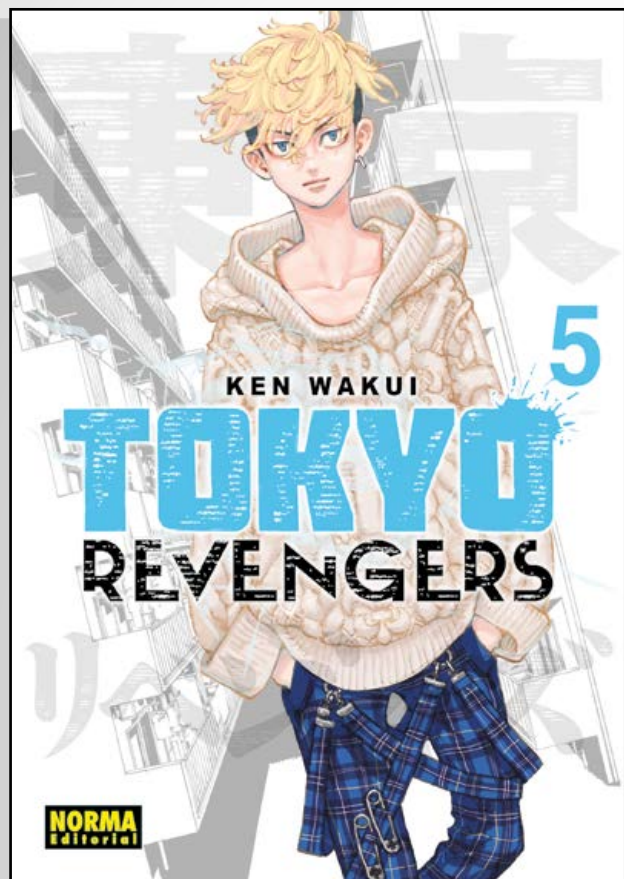
978-84-679-4727-4



Actualmente hay muy pocas cosas que puedan considerarse como verdades inamovibles en la sociedad japonesa; solo tres, para ser exactos.
Primera verdad: Mito Kōmon siempre se alzará con la victoria al final del capítulo.
Segunda verdad: un capítulo de la serie de animación Sazae-san se emite en televisión todos los domingos.
Tercera verdad: cuando Nobara Kugisaki va de compras, el tiempo se detiene.
Cuando Fushiguro escuchó a Kugisaki decir que quería ir a dar una vuelta a la zona de Ameyoko, se mentalizó de que aquello iba a ir para largo, pero le había pasado con Gojō cuando, un domingo por la mañana y después de haberse bañado, le había propuesto ir a pasar el día al Parque España.
No a Itadori, no había mostrado demasiado interés en apuntarse a un curso de judo, algo raro en él, sobre todo porque se pasaba horas enganchado a los videojuegos. Fushiguro había supuesto que le interesaría mucho visitar lugares emblemáticos de Tokio como Ameyoko, que aparecía sin parar en los libros de variedades.
Hay otros sitios que me interesan mucho más.
¿Puedes quedarte un rato en otra parte más tarde?
Sí, cada uno acabó saliendo por su cuenta.
Sin darse cuenta, Fushiguro había empezado a acostumbrarse a acabar con la cabeza en las locuras de Itadori y Kugisaki y aquella situación le cogió tan desprevenido como cuando se enteró de que, al contrario de lo que se decía la creencia popular, las algas hijiki apenas contenían hierro.
No quitaba que estuviera encantado de poder estar a su bola por una vez y volver a casa lo antes posible para seguir leyendo los libros que le compró cuando era niño y que le compró cuando era niño.
Fushiguro quería ordenar un poco los cajones de su escritorio y reorganizar el armario.
Sin embargo, como persona sensata que era, Fushiguro no tenía muy clara la idea de permitir que Itadori, como recipiente de Sukuna, andara suelto por ahí sin supervisión. Ueno-Okachimachi era una zona que no estaba llena de actividad, sino también de historia. El distrito comercial había mantenido en el candelero durante décadas tras su florecimiento al final de la Segunda Guerra Mundial, pero detrás de su pátina de prosperidad,

se contaban viejas historias de fantasmas que podían ocultar bombas de maldiciones sin detonar.
Además, Itadori era de esos que, cuando le quitabas la vista de encima, se lanzaba a comprar unas gafas de sol cutres con pinta de falsificación. Por favor, si hasta insistía en que Tachikawa era parte de Shinjuku. No sería extraño que se perdiera accidentalmente, acabara en el distrito de Chiyoda, se hiciera una foto allí para colgarla en su Instagram.
Por ello, optó por salir con Itadori, aunque no sabía que acabaría arrepintiéndose de ello.
—Fushiguro, ¿no decías que no te interesaba Akibabara? ¿Por qué me acompañas?
—¿Y a ti qué te importa? ¿Por qué haces tantas preguntas?
—¿Poco se lo tomes así, hombre. Hace tiempo que me apetece dar una vuelta por Akibabara.
—¿Quieres comprar algo, verdad? Te advierto que, además de electrónica, aquí solo se venden artículos relacionados con el manga y los videojuegos.
—Me apetece hacer algo de turismo. Shibuya y Shinjuku son geniales y yo de que era una especie de mundo paralelo, como si fuera un parque de diversiones.
—¿Akibabara inspira ese tipo de sensación?
—Siempre Fushiguro, que llevaba toda la vida en Tokio, no acababa de enterarse del todo, tenía que reconocer que Akibabara era realmente un lugar interesante. Sobre todo la zona alrededor de la estación principal, que no solo estaba impregnada de la cultura del anime sino que contaba con una densidad de anuncios por metro cuadrado que desafiaba toda lógica. Con todos los personajes de series de animación o videojuegos sonriendo a la cámara, no era raro que lo compararan con un parque temático que iba de sus mascotas. Por si fuera poco, en medio de la multitud que iba a la zona no era raro encontrarse con alguien haciendo cosplay y otros para promocionar sus cafeterías. En un momento podías ver un coche de importación recorriendo sus calles y, al siguiente, te encontrabas con un camión que transportaba la estufa de un robot gigante.

Nota: de la T. Parque temático con atracciones erradas en España que se encuentra en la prefectura de Mie, a varias horas de distancia en tren de Tokio.



TOKYO REVENGERS 5

KEN WAKUI

EN EL NUEVO PRESENTE DE TAKEMICHI, SE HA CONVERTIDO EN UN PEZ GORDO DE LA TOMAN

¡DESCUBRE POR FIN LO QUE SUCEDE MÁS ALLÁ DE LA PRIMERA TEMPORADA DEL ANIME!

La victoria de la Toman en su enfrentamiento contra la Walhalla lleva a la fusión de ambas bandas. Takemichi vuelve al presente... ¡y descubre que se ha convertido en un alto directivo de la Toman! Pero la influencia de los exmiembros de la Black Dragon es aplastante... Takemichi cae en la trampa de Kisaki y pierde a Chifuyu. Al reencontrarse con Kazutora, está más decidido que nunca a recuperar la antigua Toman y evitar su vínculo con la Black Dragon, lo que la convierte en la organización temible que es en el presente...

THRILLER / CIENCIA FICCIÓN

25 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubiertas reversibles,
14,8x21 cm., 374 págs. B/N + 6 color
PVP: 16,00 €

978-84-679-4711-3



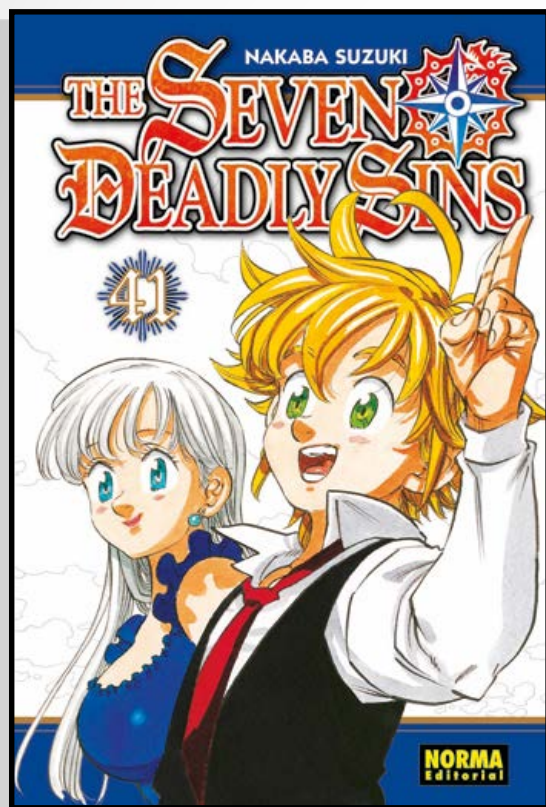
9 788467 947113



THE 7 DEADLY SINS 41

NAKABA SUZUKI

EDICIÓN REGULAR



EDICIÓN ESPECIAL LIMITADA



AVENTURAS / FANTASÍA
(41 de 41), rústica con
sobrecubierta, 11,5x17,5 cm,
192 págs., BN + cofre
PVP: 9,00 €

978-84-679-4525-6



9 788467 945256

AVENTURAS / FANTASÍA
(41 de 41), rústica con
sobrecubierta, 11,5x17,5 cm,
192 págs., BN + cofre +
artbook + postal+ set de chapas
PVP: 12,00 €

978-84-679-4792-2



9 788467 947922

**Sin derecho a
devolución**

¡ÚLTIMO VOLUMEN DE LAS AVENTURAS DE LOS SIETE PECADOS CAPITALES!

El mayor deseo de Merlin, el propósito oculto tras la formación de los Seven Deadly Sins, se hace realidad. Y entonces Arthur, el rey del caos, despierta. Pero la hechicera no es la única que espera impacientemente ese despertar. ¡Un ser diabólico y hambriento les mostrará su verdadera naturaleza! Al final del largo viaje llega una nueva era. El relato de las hazañas de los héroes pasará a la siguiente generación.

¡NO TE PIERDAS LA EDICIÓN ESPECIAL!

Para cerrar con broche de oro esta serie, os ofrecemos dos ediciones de este volumen 41: la edición regular con cofre y una edición especial y limitada especial que incluye, aparte del volumen de manga y el cofre, una postal exclusiva, un mini libro de arte y una colección de chapas con los Siete pecados capitales.





HELLSING

ED. COLECCIONISTA 5

KOHTA HIRANO

ÚLTIMO VOLUMEN DE ESTE MANGA DE TERROR GORE DE KOHTA HIRANO

FIN DE SERIE

Emocionante volumen final de este manga de acción, gore y humor donde una organización de vampiros nazi intenta destruir a Hellsing, cuya misión es proteger la religión protestante ayudados por el poderoso Alucard. ¿Conseguirá Alucard y su ama destruir a Millennium?

Nueva edición en 5 volúmenes de este clásico moderno que incluye los volúmenes 9 y 10 de la edición sencilla.

TERROR

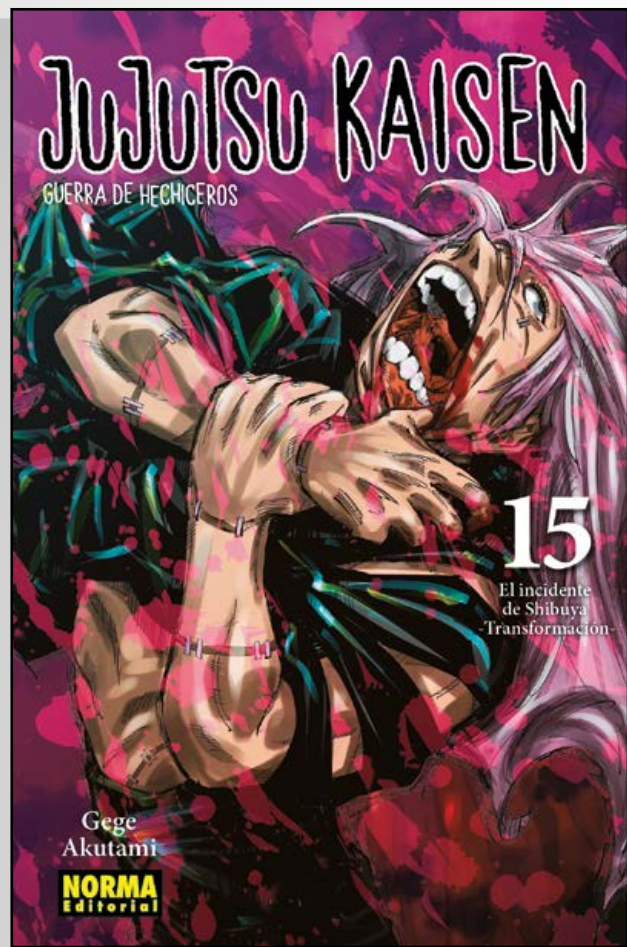
(5 de 5), cartóné,
14,8 x 21 cm., 424 págs. BN
PVP: 16,00 €

978-84-679-4229-3



9 788467 942293





JUJUTSU KAISEN 15

GEGE AKUTAMI

¿PODRÁ LA PSIQUE DE ITADORI AGUANTAR LA TENSION?

Primero fue la masacre llevada a cabo por Sukuna, luego llegó la muerte de Kento Nanami... ¡y ahora Mahito ha tocado a Kugisaki con su mano! Cuando el corazón de Itadori ha sobrepasado ya su límite, producido por la carga de todos los crímenes que pesan sobre sus hombros, un hombre irrumpe para paliar la crisis de su mejor amigo. ¿Será este el punto y final para Itadori y Mahito, que tanto se han maldecido el uno al otro?!

ACCIÓN / SOBRENATURAL

17 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5x17 cm., 192 págs. BN
PVP: 8,00 €

978-84-679-4987-2





EDENS ZERO 12

HIRO MASHIMA

¡EL COMBATE A MUERTE CONTRA DRAKKEN JOE, EL ALQUIMISTA OSCURO, LLEGA AL PUNTO CULMINANTE!

Drakken ha activado su *Overdrive*. Shiki está a punto de perder ante su arrolladora fuerza de combate, pero Weisz irrumpe sin pensárselo dos veces y le salva. Los demás miembros de la tripulación llegan hasta el aparato de soporte vital de Drakken y, cuando parece que la situación ha dado un giro repentino, la obstinación de Undead muestra los colmillos de una forma inesperada.

FANTASÍA / ACCIÓN

18 vols. editados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm., 192 págs. BN
PVP: 8,00 €

978-84-679-4948-3



9 788467 949483



FAIRY TAIL 100 YEARS QUEST 9

HIRO MASHIMA / ATSUO UEDA

LOS MIEMBROS DE FAIRY TAIL DEBERÁN HACER FRENTE A UNA NUEVA AMENAZA

Las tres Diosas de la Belleza a la Luz de la Luna, la guardia de élite de Selene, esperan ansiosas al grupo de Fairy Tail. Tras capturar a Natsu y a Gray, los usan para amenizar una fiesta llena de mujeres y, para divertirse aún más, los obligan a luchar contra unas yôkais. Mientras, en el pueblo de la Destrucción Blanca, el hogar de Faris, han convocado a un gran espadachín. En ese mundo paralelo, se producirá una extraña coincidencia en torno a la derrota de Selene, pero, para Natsu, ¿será afortunada o desafortunada?

FANTASÍA / ACCIÓN

10 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm., 188 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4952-0



9 788467 949520



LOS APUNTES DE VANITAS 9

JUN MOCHIZUKI

NADIE DEBE VER EL LADO OSCURO DE LA LUNA AZUL

Noé ha caído en la trampa de Mikhail, que le hace beber su sangre y le obliga a ver sus recuerdos. En ellos ve el viaje de Vanitas y Mikhail, desde que se encuentran con el vampiro de la Luna Azul hasta que lo pierden.

ACCIÓN / SOBRENATURAL

9 vols. publicados en japon,
rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 232 págs. B/N + 2 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-4972-8



9 788467 949728



SIGUE LAS NUBES AL NORNOROESTE 5

AKI IRIE

LA VIDA DE KEI CADA DÍA ES MÁS COMPLICADA...

Este joven detective que vive en Islandia sigue descubriendo la peculiar idiosincrasia de los habitantes de esa misteriosa isla mientras sigue intentando ayudar a su hermano Michitaka, que está en el punto de mira de la policia debido a unos misteriosos crímenes... ¿será su hermano menor el responsable?

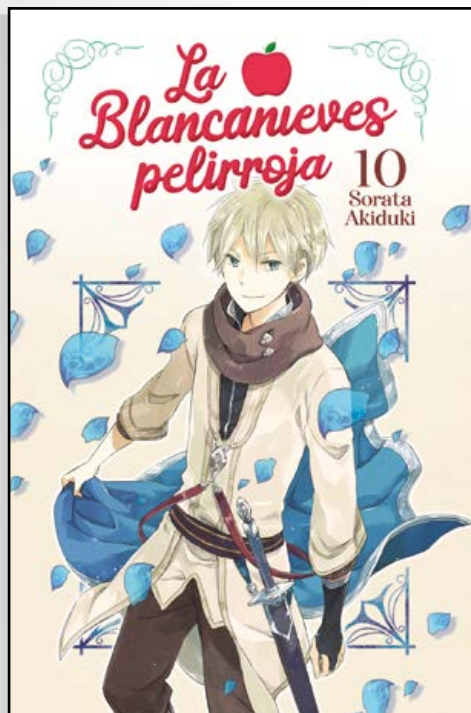
SLICE OF LIFE / SOBRENATURAL

5 vols. publicados en Japon,
rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 264 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4821-9



9 788467 948219



LA BLANCANIEVES PELIRROJA 10

SORATA AKIDUKI

**¡ESTE VOLUMEN INCLUYE UNA SAGA ESPECIAL DONDE
DESCUBRIREMOS EL PASADO DE KIKI Y MITSUHIDE!**

Tras resolver el caso de la enfermedad misteriosa que se había extendido por Liliás, la ciudad del puesto de control del norte, Shirayuki regresa al castillo con Zen y los demás. ¡Y cuando por fin llegan las vacaciones, ella y Zen quedan para pasar el día en la ciudad!

ROMANCE / AVENTURA

24 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm., 188 págs. B/N
PVP: 8,00 €

978-84-679-4991-9



9 788467 949919



KAGENO TAMBIÉN QUIERE DISFRUTAR DE SU JUVENTUD 11

YUKA KITAGAWA

**TODO PARECÍA IR SOBRE RUEDAS
PARA LA RELACIÓN ENTRE KAGENO
Y MITSUNAGA, PERO...**

**FIN DE
SERIE**

A la mañana siguiente de prometerse que se casarían, Mitsunaga perdió todos los recuerdos sobre Kageno, que se ha quedado destrozada en cuerpo y alma tras el fuerte shock. Pero lejos de amilanarse, ¡logra ponerse en pie y desear seguir junto a Mitsunaga!

ROMANCE / HUMOR

(11 de 11), rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm., 176 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4831-8



9 788467 948318



UNA PAREJA DE CUCOS 3

MIKI YOSHIKAWA

SACHI NO LLEVA NADA BIEN QUE NAGI SE HAYA IDO A VIVIR CON ERIKA...

Sachi y Nagi, que intenta conseguir que su hermanita vuelva a casa, se pelean muchísimo. Sin embargo, aunque no ha podido decírselo con franqueza a su hermano, lo que de verdad quiere Sachi es pasar más tiempo con Nagi.

Además, Nagi tiene una primera cita con la Hiro de sus amores ¿y también acorta rápidamente las distancias con Erika?!

COMEDIA / ROMANCE

9 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
11,5x17,5 cm., 188 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4806-6



9 788467 1948066



SERAPH OF THE END 19

TAKAYA KAGAMI / YAMATO YAMAMOTO / DAISUKE FURUYA

PARECE QUE SHINOA HA PERDIDO LA BATALLA...

Cuando Shikama Dôji se abre paso a través del corazón de Shinoa, tanto los vampiros como los integrantes de la secta Hyakuya perciben el despertar del ancestro. Ferid trata de matar a la joven para evitar la inminente transformación, pero los acontecimientos se precipitan hasta desembocar en una batalla campal a tres bandas entre el Ejército Imperial, la secta Hyakuya y los vampiros. A medida que el enfrentamiento cobra intensidad, los recuerdos de Yûichirô y Ashuramaru comienzan a aflorar.

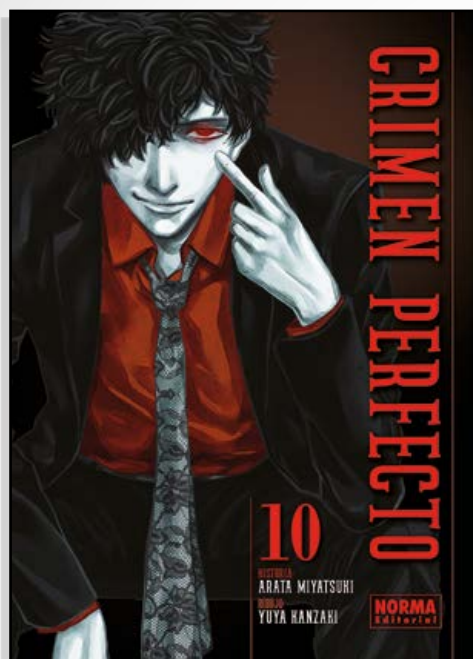
ACCIÓN / FANTASÍA

25 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta, 11,5x17,5 cm.,
176 págs. B/N + desplegable a color
PVP: 9,00 €

978-84-679-5000-7



9 788467 1950007



CRIMEN PERFECTO 10

YUYA KANZAKI / ARATA MIYATSUKI

¿CONSEGUIRÁ NANJÔ DESTRUIR A USOBUKI?

Tadashi Usobuki es un asesino que manipula los deseos de sus víctimas valiéndose de la sugestión, aunque nadie puede demostrar su culpabilidad. Se le conoce como "el asesino perfecto". Nanjô, que siente un profundo odio por Usobuki, deja un reguero de cadáveres a su paso con el fin de acabar con él. Tadashi, desesperado, está dispuesto a escoger cualquier encargo que se le presente: en su interior despierta algo que nunca había sentido...

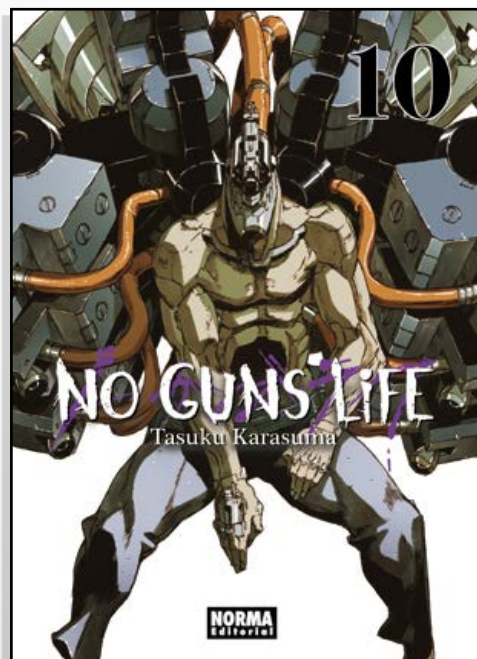
MISTERIO / THRILLER

(10 de 12), rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 208 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4644-4



9 788467 946444



NO GUNS LIFE 10

TASUKU KARASUMA

¿QUÉ ESTÁ TRAMANDO LA AGENCIA DE RECONSTRUCCIÓN?

Jûzô recibe un encargo muy particular del Departamento de Defensa, un organismo fundado tras una remodelación del ejército: proteger la ciudad de un peligro causado por la herencia negativa de la guerra. Para conseguirlo, Jûzô deberá decidir si utilizar el poder de Twelve...

CIENCIA FICCIÓN / THRILLER

(10 de 13), rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 224 págs. B/N + 2 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-4837-0



9 788467 948370



LA SINGULARIDAD DE PTOLOMEO 8

MITSURU OSAKI / GUN SNARK / SATOSHI HASE

**FIN DE
SERIE**

¡ÚLTIMO VOLUMEN DE ESTA PRECUELA DE *BEATLESS*!

La ciudad marítima se sume en confusión más absoluta a medida que los pensamientos de cada organización se mezclan y funden unos con otros. ¿Qué es Iris y cuál es la decisión de Kite?

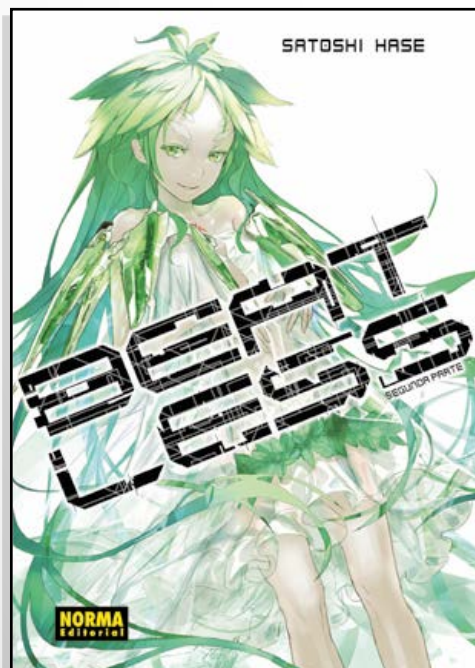
CIENCIA FICCIÓN

(8 de 8), rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 320 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4814-1



9 788467 194814 1



BEATLESS

SATOSHI HASE

¡SEGUNDO Y ÚLTIMO VOLUMEN DE LA NOVELA DE *BEATLESS*, SIN LATIDOS!

La historia de *Sin latidos*, cuyo anime hemos disfrutar en nuestro país, originalmente se basaba en una novela en dos volúmenes, donde descubrimos el fascinante mundo de los EIH, unos androides humanoides que ayudan a los humanos en su día a día... pero no son tan inofensivos como parecen.

¡Aquí os presentamos el volumen final de esta apasionante historia de ciencia ficción!

NOVELA

(2 de 2), rústica con solapas,
14,8x21 cm., 440 págs. B/N
PVP: 27,00 €

978-84-679-5126-4



9 788467 195126 4



JAGGAAN 8

MUNEYUKI KANESHIRO / KENSUKE NISHIDA

¡LA ACCIÓN SE TRASLADA AL PARQUE DE ATRACCIONES DEADER LAND!

En este misterioso parque nocturno para adultos, Jagasaki y Bell disfrutan de una divertida velada hasta que descubren el alocado plan de unos Fracturados incompletos.

También se desencadena una asfixiante batalla de ferviente sensualidad que alcanzará cotas inimaginables. ¿Adónde nos llevará esta guerra sobre la justicia?

THRILLER / SOBRENATURAL
(8 de 14), rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 224 págs. B/N
PVP: 9,00 €

978-84-679-4829-5



KAIJIN REIJOH 3

TETSUYA TASHIRO

¡LAS CHICAS PIERDEN EL CONTROL EN ESTA HISTORIA GORE LLENA DE ACCIÓN!

El instituto Meidô es atacado por el partido Kairin, una secta religiosa. Innami y las demás se dirigen hacia el almacén para recoger sus reliquias, pero allí se encuentran con la profesora Kawase, ¡una espía del partido Kairin!

¡¡Kawase muestra sus potentes habilidades como antigua Kaijin Reijoh!! ¿Podrán las chicas hacerle frente?! ¿Cuál será el destino de las chicas en la masacre que ocurre en el centro?!

ACCIÓN/ FANTASÍA
5 vols. publicados en Japón,
rústica con sobrecubierta,
13x18,2 cm., 224 págs. B/N + 2 color
PVP: 9,00 €

978-84-679-4833-2

