

No. 1

Incluye CD-ROM de obsequio

La mejor revista de manga & anime

# NEKO

## ESPECIAL DE CLAMP

• Card Captor Sakura

• X

• Tokyo Babylon

• RG Veda

• Angelic Layer

• Magic Knight Rayearth

• Gakuen Tanteidan

• Miyuki Chan

• Clover

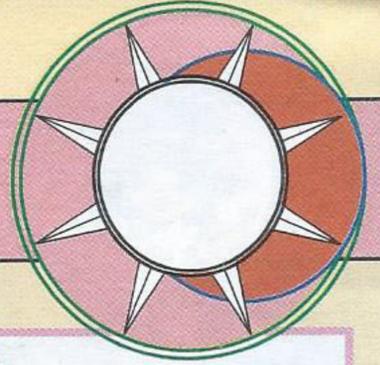
• Wish

• Suki Dakara Suki

995 ptas.  
5.98 euros

Ilustración © Clamp 2001 Kadokawa Shoten





CARD CAPTOR SAKURA	● ● ● ●	2
X	● ● ● ● ● ● ● ●	9
AUTORAS	● ● ● ● ● ● ● ●	17
RG VEDA	● ● ● ● ● ● ● ●	26
MAGIC KNIGHT RAYEART	● ● ● ● ● ● ● ●	32
TOKYO BABYLON	● ● ● ● ● ● ● ●	38
GAKUEN TANTEIDAN	● ● ● ● ● ● ● ●	43
MIYUKI CHAN	● ● ● ● ● ● ● ●	46
CLOVER	● ● ● ● ● ● ● ●	48
WISH	● ● ● ● ● ● ● ●	51
ANGELIC LAYER	● ● ● ● ● ● ● ●	54
SUKI DAKARA SUKI	● ● ● ● ● ● ● ●	57
VARIOS	● ● ● ● ● ● ● ●	59



## INTRODUCCIÓN

La recuperación de X/1999 es casi milagrosa. Tras una primera edición que apenas se vendió, y el consiguiente rechazo editorial, el público ha madurado, o ha descubierto este espléndido manga de Clamp solicitando su vuelta. Y lo ha pedido tanto que por fin han escuchado sus súplicas y se atreve con una primera serie de cinco tomos para ver si, realmente, es un manga con un público fiel. Ha llovido mucho desde que la primera obra de Clamp, X, fuera editada en nuestro país. Tras su fracaso, se probó con Luchadoras de Leyenda, el título español de Magic Knight Rayearth, y como el resultado no fue malo, se abrió otro frente, el de Tokyo Babylon. Lamentablemente, la historia tampoco funcionó y sólo se publicaron tres tomos... de siete.

RG Veda tuvo mejor suerte, la combinación de formato tomo y buena historia, así como un nutrido grupo de otakus que habían oído hablar de Clamp como las reinas del shoho hicieron que funcionara. Así que estamos empataados y X ha logrado una segunda oportunidad.

Pero en la obra de estas cuatro mangakas japonesas no todo es muerte y destrucción. Tienen historias amables, como Card Captor Sakura, Clamp Gakuen Tanteidan o Wish, historias de diseño futurista y experimental como Clover y cositas simpáticas como Luchadoras de Leyenda.

Podemos soñar y supone que esta nueva edición de X arrase, y permita la edición y la recuperación, de mangas tan geniales como Clover o la vuelta de Tokyo Babylon. Para ello hemos decidido avisaros cada vez que contemos algo que pueda ser decisivo para la historia y que, si preferís mantener el suspense, es mejor no saber. Estos símbolos os avisarán cada vez que os vayamos a desvelar algo importante. Quien avisa no es traidor...





# CARD CAPTOR SAKURA

## HAY QUE SALVAR AL MUNDO

**H**ace unos cuatro años salió a la venta un nuevo manga de Clamp, una historia sencilla protagonizada por una niña de diez años que, por cosas que pasan, abre un libro del que se escapan varias cartas. Del mismo libro sale una especie de león de peluche que le dice que

debe recuperar las cartas o el mundo estará en problemas; así pues, la pequeña Sakura debe encargarse de reunir las traviesas cartas ayudada por Kero-chan, el leoncito de peluche, y de una especie de cetro rosa con alas.

Aparentemente, Clamp había decidido tirar por el camino más sencillo y dibujar una serie de magical girls, un tema que ya había tocado con Magic Knight Rayearth con resultados desiguales. Sólo necesitaban una protagonista que se hiciera querer, un muñequito susceptible a convertirse en un peluche y diversos artículos, como el cetro y demás, que puedan convertirse en merchandising, que



sale muy rentable. Se edita en una revista destinada a niñas de unos 10 años, los mismos que la protagonista, y ya tenemos una serie de éxito.

Parece muy fácil, ¿verdad? Lo cierto es que decirlo así, en frío es mucho más fácil que llevarlo a cabo. Clamp tiene ya una sólida fama, y un dibujo muy adecuado para crear espléndidas ilustraciones y hermosos pin'ups, pero solo con eso una serie de magical girls no aguanta diez tomos si no tiene calidad.

Y es que Card Captor Saku-



## SAKURA KINOMOTO

Aniversario: 11 de Abril.

Edad: 10 años.

Grupo sanguíneo: A

Asignaturas favoritas: Educación física, música.

Asignaturas odiadas: Matemáticas.

Actividad extraescolar: Animadora.

Colores favoritos: Rosa, blanco.

Flor favorita: la del cerezo.

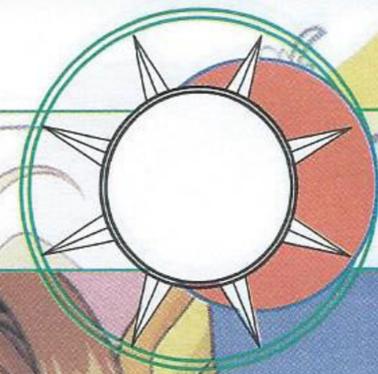
Comida favorita: Fideos.

Comida odiada: Konnyaku

Esta jovencita de 10 años es la protagonista de la historia, que a causa de dispersar las cartas es señalada como Card Captor por Kerberos, su guardián. Sakura posee un gran poder, pero es una chica tan amable y compasiva que algunas veces recupera las cartas más gracia a su buen corazón que a sus poderes. Vive con su padre y su hermano Toya, y está enamorada de Yukito, amigo de su hermano, pero no se atreve a confesarle sus sentimientos. Su mejor amiga es Tomoyo, que es una de las pocas personas que conocen su secreto.



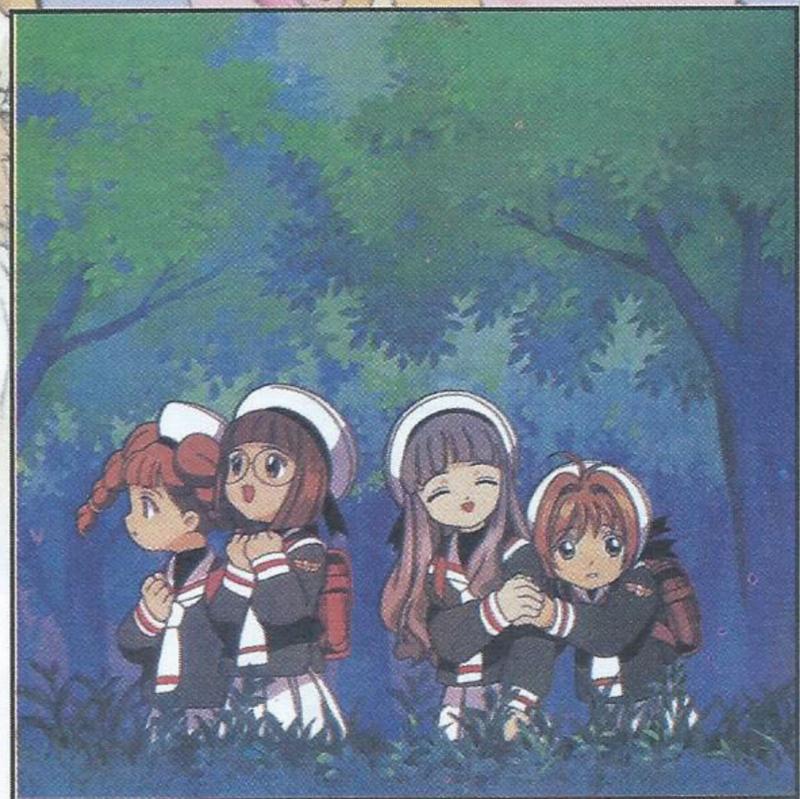
# CARD CAPTOR SAKURA



Aniversario: 25 de diciembre.  
 Edad: 17 años  
 Grupo sanguíneo: AB  
 Asignatura favorita: Matemáticas.  
 Asignatura odiada: Ninguna.  
 Color favorito: Blanco.  
 Flor favorita: Primavera.  
 Es el mejor amigo de Toya -a veces parece que algo más, y también el amor de Sakura, que no puede menos que enamorarse

de alguien tan dulce y amable como Yukito. Está siempre dispuesto a ayudar a los demás, incluso a los clubs deportivos si falta algún miembro. Shaolan también forma parte de su grupo de admiradores, pero es evidente que a quien ama es a Toya. Pero como suele pasar, no es un chico normal, sino que comparte su cuerpo con Yue, otro ser relacionado con el misterio de las cartas.

## YUKITO TSUKISHIRO



ra es una serie muy mona. No tiene la profundidad de otras obras de Clamp, no es ni RG Veda ni Tokyo Babylon, pero es entretenida, la historia tiene alguna que otra sorpresa y los protagonistas son adorables.

Sakura Kinomoto es la típica niña japonesa, que vive con su padre y su hermano mayor Toya. Un día mirando en la biblioteca de su padre, descubre un curioso libro, pero al abrirlo unas cartas escapan y también

un curioso personaje llamado Kerberos, que le previene del desastre que se les viene encima si no logran recuperarlas todas: el fin del mundo. Sakura se pone manos a la obra para recuperar las cartas ayudada por un curioso artefacto que le entrega Kerberos, pero también cuenta con su "desinteresada" amiga Tomoyo, que está más que encantada con tener a alguien a quien entregar sus curiosos modelitos y una modelo tan adecuada para sus videos caseros...

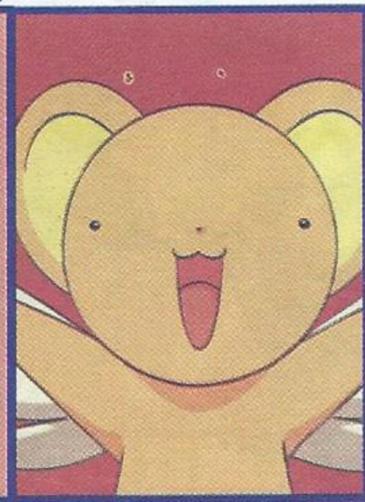
La tónica general de la serie es la típica en este tipo de manga, aparece una carta en el momento menos oportuno, como en una fiesta escolar, de

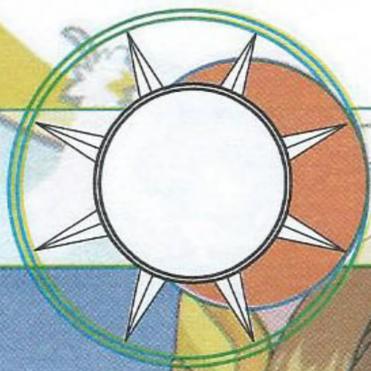
## KERBERUS



Comida favorita: Dulces.  
 Comida odiada: Cosas amargas.  
 Adora: los videojuegos.  
 Color favorito: Naranja.  
 Programa favorito: las comedias.  
 Flor favorita: los girasoles.

El guardián de las Cartas y el guía de su Cazador, es decir, de Sakura, es un enorme león con armadura que puede transformarse en un leoncito, aparentemente de peluche, con alitas. Vive en casa de Sakura y habla con acento de Osaka por que vivió allí un tiempo. Su símbolo es el Sol y representa el fuego. Está muy apegado a Sakura y sacrificaría su vida por ella...





# CARD CAPTOR SAKURA



vuelta a casa o demás, Sakura se pone uno de los modelitos de gato, libélula o similar de Tomoyo y se dedica a capturar la carta y escribir su nombre en ella para poderla reclamar y que la obedezca cuando aparezca otra carta.

Su primer rival es Shaolan Li, un chico chino, de Hong Kong, que aparece en su escuela, en su misma clase, y afirma ser descendiente por parte de madre de Clow Reed, el mago y vidente creador de las car-



## TOMOYO DAIDOUJI

Aniversario: 3 de septiembre  
Edad: 10 años.  
Grupo sanguíneo: A  
Asignaturas favoritas: Música, japonés.  
Asignatura odiada: Ninguna.  
Actividad extraescolar: coro.  
Colores favoritos: Beige, blanco.  
Flores favoritas: Violetas, flores de cerezo.  
Comida favorita: Sushi, fideos.  
Comida odiada: pimientos.  
La mejor amiga de Sakura es esta chica de familia bien, apasionada con las videocámaras y que adora grabar cualquier cosa. Está al tanto del

secreto de Sakura y de su misión, y se encarga del atrezzo: viste a Sakura con los más variados modelitos, la provee de todo lo que necesita, como teléfonos móviles, y además la graba en vídeo... Su madre es la presidenta de una importante compañía y Tomoyo siempre está rodeada por varios guardaespaldas... todas mujeres. Tiene una relación muy especial con Sakura, que algunos califican de amor romántico, pero cuando avanza la serie se desmiente por que parece querer ayudar a Shaolan a conquistarla. En el anime parece prendada de Toya, pero parece que lo olvida pronto.

Aniversario: 29 de Febrero.  
Edad: 17 años.  
Grupo sanguíneo: O  
Asignatura favorita: Química.  
Asignatura odiada: Ninguna.  
Actividad extraescolar: Fútbol  
Color favorito: Azul.  
Comida favorita: Bistec.  
Comida odiada: Ganmodoki.  
El hermano mayor de Sakura es como todos los hermanos. Se burla bastante de su hermanita pequeña pero en el fondo la quiere mucho y se preocupa mucho por ella. No olvida que Shaolan la atacó

nada más llegar a Japón y no acaba de creerse su cambio de actitud, así que siempre está alerta cuando ronda a su hermanita.  
Toya tiene el poder de ver fantasmas y adivinar qué desean, una habilidad curiosa para un adolescente normal. Años atrás tuvo una relación con Kaho Mizuki, pero ahora parece que su afecto se dirige a su amigo Yukito.

## TOYA KINOMOTO

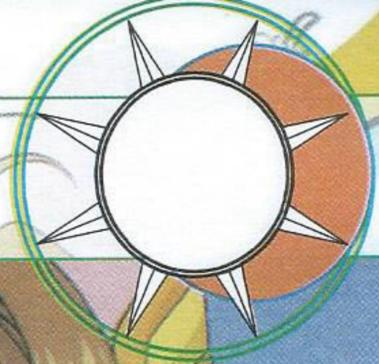


tas. Como tal, le exige a Sakura que le entregue el libro y las cartas, pero no cuenta con Toya, el hermano mayor de Sakura, que no permite que ese niño amenace a su hermana. Pero Shaolan tiene ideas muy definidas, y aunque desea poseer el libro también ayuda a Sakura cuando la ve en dificultades, así que se puede decir que son, más o menos, amigos... a no ser que se encuentren a Yukito, el mejor amigo de Toya y el objeto deseo de los dos niños.

Previsiblemente, Shaolan



# CARD CAPTOR SAKURA



Aniversario: 13 de julio.  
 Edad: 10 años.  
 Grupo Sanguíneo: O  
 Asignaturas favoritas: Matemáticas, educación física.  
 Asignatura odiada: Japonés.  
 Color favorito: Verde.  
 Flor favorita: Peonía.  
 Comida favorita: Dim Sum, chocolate.  
 Comida odiada: Konnyaku.

Este chico, nacido en Hong Kong, pertenece a la familia que dice ser descendiente de Clow Reed, el mago que creó las Cartas. Cuando aparece en Tomoeda, le exige a Sakura las Cartas, pero no cuenta con que Toya aparece y le declara la guerra por

molestar a su hermanita, guerra que aún dura por que Toya cree que quiere lastimar a Sakura. Pronto decide unir sus fuerzas para capturar las Cartas, con lo que inician una especie de amistad. Siempre que Yukito no esté en medio, por que Shaolan también queda prendado de él, pero el caso es que, casi sin darse cuenta cambia el objeto de su afecto de Yukito a Sakura, aunque es evidente porque cada vez que ella está cerca se ruboriza...



## LI SHAOLAN



El merchandising de Card Captor pasa, sin duda, por la música; sobre estas líneas, la portada de uno de los CD.



pronto va dirigiendo su afecto hacia Sakura, hasta el momento en el que olvida completamente a Yukito; además, tienen mucho trabajo lidiando con las cartas y con la misteriosa profesora sustituta, Kaho, que sabe más de lo que parece sobre las cartas y siempre parece estar en el sitio adecuado en el momento oportuno.

Las historias discurren entre actividades escolares como obras de teatro, excursiones a la playa, al campo... Pero en el sexto tomo

la historia se pone interesante cuando aparece Yue, el juez que decidirá si Sakura se merece las cartas y su otro Guardián, el complemento de Kerberos. Lo increíble es que Yue es la verdadera apariencia de Yukito, que al fin se convence de que Sakura lo merece.

Así que tenemos dos bonitas y atractivas personalidades para Yukito, pero en esto que em-

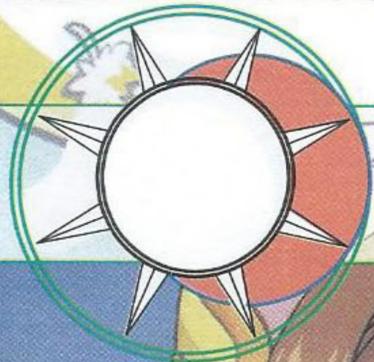


## YUE

Ama: Sakura Kinomoto  
 Símbolo: Luna.  
 Atributo: Ying  
 Comida favorita: No come...  
 Adora: Dormir  
 Odia: los problemas.

Yue es la verdadera personalidad de Yukito, el juez que aprobará o suspenderá a Sakura en su derecho a lograr las Cartas. Además es el segundo Guardián de Sakura junto a Kero. Tiene forma humana, ojos violetas y pelo plateado, y es el opuesto de Kerberos, la Luna, y como su escuela de magia, oriental, su nombre es la pronunciación china de "luna".





# CARD CAPTOR SAKURA



pieza a desaparecer, casi justo cuando aparece un nuevo alumno, Eriol, procedente de Inglaterra y que parece tener el mismo poder que Sakura... Para evitar que Yukito pierda toda su energía, Toya le entrega la mayor parte de la suya, con lo que queda



## ERIOL HIRAGIZAWA

Aniversario: 23 de marzo.  
Edad: 10 años.  
Grupo sanguíneo: AB  
Color favorito: Negro.  
Flor favorita: La del cerezo.  
Comida favorita: Los dulces.  
Este chico inglés es trasladado a la escuela Tomoeda, a la misma clase que Sakura. Es amable hasta la extenuación, no para de llamar

a Shaolan su "guapo pariente", pero hay algo misterioso en él. Se parece mucho a Yukito y al padre de Sakura... Posee poderes mágicos, y aunque de momento no se conozcan sus verdaderas intenciones, posee un cetro muy parecido al de Sakura pero con un sol en su extremo, y tiene un par de guardianes, Ruby Moon y Spinel Sun, una versión negra de Kerberus.

Nombre verdadero: Ruby Moon  
Aniversario: 13 de octubre.  
Edad: 17 años.  
Grupo sanguíneo: AB  
Asignatura favorita: Matemáticas.  
Color favorito: Rojo.  
Esta chica ha sido transferida a la misma clase que Toya y Yukito, y es una molestia para ambos. Está coladita por Toya, que parece ignorarla, pero el caso es

que esta adorable jovencita en realidad es un jovencito, y ni siquiera humano... Nakuru vive con Eriol, y su verdadero aspecto es el de Ruby Moon, el guardián de Eriol, con pelo rosa y gigantescas alas de mariposa. Su hobby parece ser molestar a Yukito...

## NAKURU AKIZUKI



extremadamente débil. Cuando Yukito se encuentra bien, Sakura le confiesa sus sentimientos, pero Yukito la rechaza amablemente, diciéndole que hay alguien muy importante para él, y que Sakura es como su hermanita. Shaolan, que a todo esto hace tiempo que se ha dado cuenta de lo que siente por Sakura, la apoya pero no se atreve a decirle nada, por mucho que Tomoyo le anime.

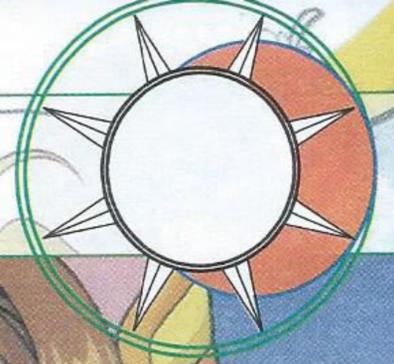
Pero la historia, en estas últimas entregas, se pone más interesante, cuando descubrimos pasa una cosa muy esperada, la confesión del amor de Shaolan



La afición por las obras de Clamp también ha llegado a USA, donde han empezado a editar el manga en formato comic book con un éxito considerable.



# CARD CAPTOR SAKURA



por Sakura, y dos hechos muy importantes: que Sakura y Eriol son hermanos, ambos hijos de Fujitaka Kinomoto y... Que en realidad, él es Clow Reed, el creador de las Clow Cards.

Y es que estas cuatro japonesas saben como crear emoción hasta en una serie sencillita. No creemos que salga su lado más salvaje y les dé por matar a algún que otro protagonista, pero las sorpresas han sido pocas pero escogidas, para mantener el interés en estos doce tomos editados.

Aniversario: 25 de marzo

Grupo sanguíneo: B

Asignaturas favoritas:

Música y educación física.

Asignatura odiada: Japonés.

Color favorito: Rojo.

Flor favorita: Loto.

Comida favorita: panecillo de melocotón, dumpling de sésamo.

Comida odiada: Setas.

Es un personaje exclusivo del anime, y no parece que tenga ninguna correspondencia en el manga. Aparece a partir del capítulo número 20, y resulta ser prima de Shaolan, y una nueva estudiante en la clase de Sakura. Está enamorada de Shaolán y considera a Sakura como su rival, algo que la protagonista no acaba de entender. Suele vestir ropas chinas y es una excelente luchadora.



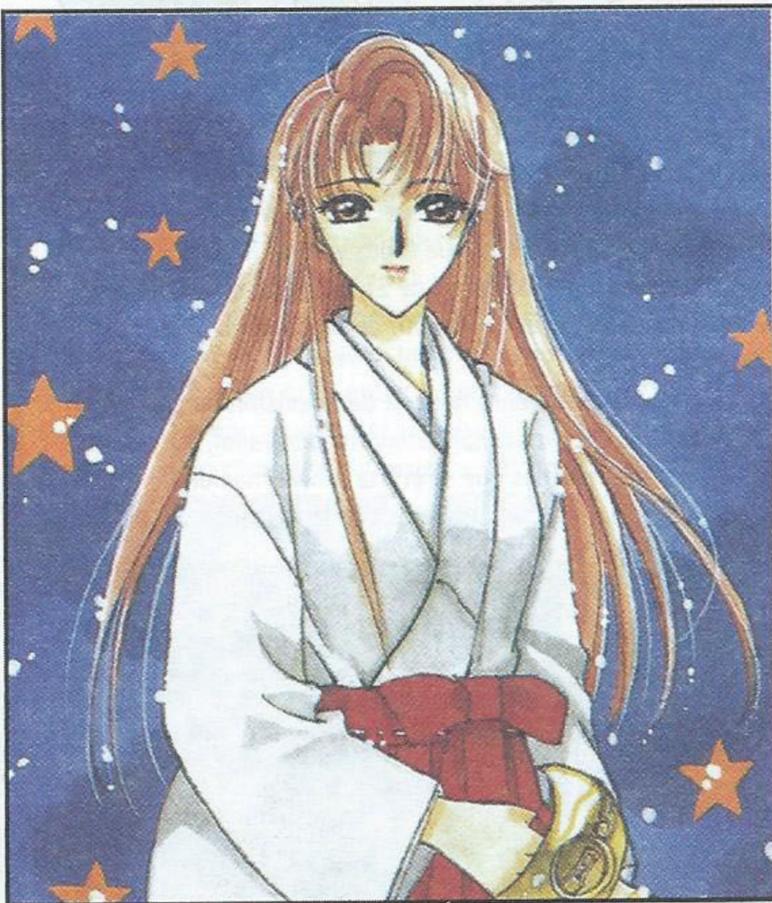
## MEILING LI

Buena muestra de su popularidad es que los nueve primeros tomos están agotados en Japón, y con las confesiones del undécimo pronto lo estará...

No hay noticias de que nin-



guna editorial se haya interesado en este manga, al menos en nuestro país, pero si el shojo manga se consolida es posible que Card Captor Sakura sea uno de los títulos con más puntos para ser editados.



## KAHO MIZUKI

Aniversario: 11 febrero.

Profesión: profesora sustituta.

Comida favorita:

Sushi de salmón, sake.

Comida odiada: Malvavisco.

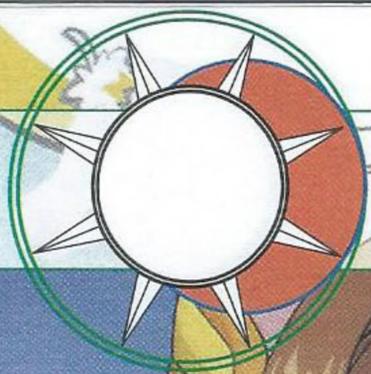
Adora: Caminar.

Color favorito: Dorado.

Esta joven profesora llega como sustituta al colegio de Sakura y sus amigos, pero desde el momento se ve

que no es una persona normal. No sólo porque Shaolan detecta algún poder en ella, sino por que por lo visto conoce las Cartas y siempre está cerca de Sakura cuando atacan. Tiene un arma muy curiosa, con largas cintas colgantes con el símbolo de la luna en ellas. Poco sabemos de su pasado, sólo que, por lo visto, fue novia de Toya, aunque lo suyo parece haber terminado.





# CARD CAPTOR SAKURA

## EL ANIME

La trama de Card Captor Sakura, sus amables protagonistas y el ser uno de los géneros que mejor se adaptan a la hora de crear una serie de televisión hicieron que el siete de abril del 98 se emitiera el primer capítulo, animado por Mad House y con Mokona Apapa supervisando el diseño de personajes y haciendo los modelitos y Nanase Okawa supervisando los guiones. Clamp no dejó nada al azar en esta animación y el resultado es óptimo: una serie de televisión que ya va por la tercera temporada, con una película estrenada, otra en preparación y con su protagonista en lo más alto de los rankings de popularidad.

La verdad es que la trama sigue, más o menos, la historia del manga, pero con algunas historias originales. Además, introducen un nuevo personaje, Meiling Li, prima de Shaolan y enamorada de él, que ve a Sakura como una rival y aporta más color al anime, al estar también al tanto de las Clow Cards y ser una buena luchadora.

El diseño de personajes está bien adaptado, pero no puede compararse con el trabajo original de Apapa; las líneas son más sencillas, los colores no son tan pasteles y pierde ese toque etéreo que caracteriza al manga. Algunos personajes, como Yukito o Tomoyo, con el

cambio de color pelo y demás pierden mucho atractivo, mientras que Meiling es posiblemente uno de los personajes más atractivos de todo el anime... aparte de Kerberos. La película fue estrenada en la primavera de 1999, tuvo un éxito considerable y es bien, más de lo mismo, una historia especial, mejor animada y con diseños más cuidados, en la que todos van de viaje a Hong Kong y conocen a las hermanas de Shaolan y a su madre, pero el verdadero enemigo es el espíritu de una adivina rival de Clow Reed.

De momento la serie de televisión ha sido emitida por un canal autonómico español, y mientras esperamos que se emita a nivel nacional, podemos contentarnos con los fansubs...





## Mas Alla del manga

**N**o nos cansaremos de repetirlo, pero es evidente que, al editarse el primer tomo de *X/1999* en España, todo lo que va más allá es considerado spoiler. Así que para curarnos en salud y dejaros que, si queréis, descubrais la trama de este espléndido manga, os recomendamos que no leáis este texto hasta que estéis preparados. ¡Ah! Eso se aplica, sobre todo, a las fichas de personajes...

X no es un manga común. El manga es un entretenimiento, y en general son historias de acción, amor o humor que intentan hacer pasar el rato: son algo así como novelas. Pero de vez en cuando aparece algún manga que es catalogado como obra maestra -por ejemplo, algunos trabajos de Tezuka-, otros que son significativos de un género o que toman el calificativo de clásicos. Hay pocos mangas en los que todo el mundo se ponga de acuerdo, pero hay que reconocer que, al menos en eso, X no deja indiferente a nadie.

Porque, si bien hay que considerar que es shojo, manga para chicas, la trama a veces roza lo gore; el dibujo es un indicativo claro del género, hermosas jovencitas de largos cabellos, enormes ojos, protagonistas atractivos, pétalos de cereza, la historia de un gran amor... Pero además, en X encontramos la marca de la casa grabada a fuego: no se trata de un shojo común, es la historia del fin del mundo.



La afición de las Clamp por el esoterismo y la magia ya se vió primero en *RG Veda*, con su curiosa interpretación del *Rig Veda*, y más tarde en *Tokyo Babylon*, pero X es su obra cumbre, sobre todo porque ellas lo han decidido así.

Kamui Shiro se fue de Tokyo seis años atrás, poco antes de la muerte de Saya, madre de sus mejores amigos, Fuma y Kotori. Durante ese tiempo el recuerdo de su amigo y, reconozcámoslo, su primer y único amor, ha sido una constante en la vida de Kotori Monou, que un día sueña con el regreso de Kamui. Cuando lo ve llegar a su mismo instituto no puede creer que haya vuelto, pero cuando intenta hablar con él se da cuenta de que algo ha cambiado.



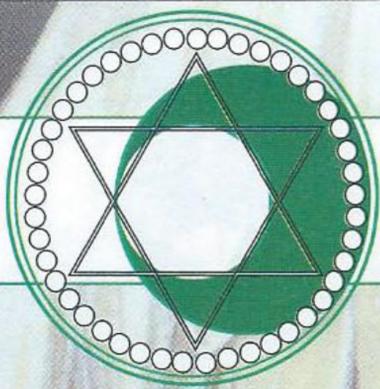
## KYOGO MUNOU

El monje responsable del templo Togakushi tiene una tarea nada envidiable: aparte de criar a sus hijos tras la misteriosa muerte de su esposa, debe custodiar uno de los bienes de la humanidad: la Espada Divina. La vuelta de Kamui a Tokio precipita los acontecimientos y, como esperaba, intentan robar la Espada, solo que no puede enfrentarse a su atacante y muere en el intento, pero antes de morir, no puede decirle a Fuma una parte importante de su destino...

## SAYA MUNOU

Conoció a Toru, la madre de Kamui, cuando estaban en el instituto, y se enamoró de ella, pero al enterarse del destino que le esperaba a su amada, decidió intercambiarse por ella, ser quien diera a luz la Espada Divina para que ella no tuviera que morir, por la misma razón se casó con Kyogo, para estar en el templo Togakushi. Le dio dos hijos, pero para ella la persona más importante será Toru, cuando Kotori cae en estado catatónico, Saya le dice que su destino es el mismo que el de ella: morir por la persona amada.





X



ya no es el chiquillo confiado que era y lo que es peor, no quiere saber nada de ella. El corazón de Kotori, enfermo, no lo soporta, y se desmaya en las escaleras. Alguien la recoge y la lleva a la enfermería...

El problema de Kamui no solo es que haya cambiado, sino que por lo visto frecuenta malas compañías... O es el objetivo de alguien, por que de vuelta a casa le asaltan unos tipos vestidos de negro que le atacan utilizando poderes sobrenaturales... Que Kamui contrarresta. No es un chico normal. Kamui ha vuelto a Tokyo pero no

## FUMA MUNOU

Hijo mayor de Saya y Kyogo, es como un hermano mayor para el hijo de su tía Toru, Kamui. Al ser un poco mayor que su amigo es el mas consciente del grupo, pero quiere mucho a su amigo. la vuelta de Kamui a Tokio hace que vuelva esa antigua amistad, y se preocupa mucho por lo que le pasa a su amigo, todos esos tipos raros que lo rodean. Es un chico callado y reflexivo, algo apático, muy preocupado por el bienestar de su hermana pequeña.

⊗ Pero la vuelta a Tokyo de su amigo hace que algo que estaba oculto en su interior despierte, y es que él es el otro Kamui, el "gemelo" de su amigo. Al ver la Espada que su madre trajo al mundo, su destino quedó sellado y casi predestinado: será el gemelo oscuro de Kamui, su rival en Apocalipsis. Ese lado oscuro le lleva, incluso a cumplir el sueño profético de todos: la muerte de Kotori a manos de "Kamui".



## TORU SHIRO/MAGAMI

La misteriosa madre de Kamui, la que dió a luz a la llave del futuro. Su destino, como siempre ha sabido, era morir, pero el sacrificio de Saya le da más tiempo para estar con su hijo para que se fortalezca cada día más. Cuando considera que Kamui ya puede valerle por sí mismo, a las 16 años, arde en su casa de Okinawa para obligar a Kamui a volver aTokio en busca de su destino. Pertenecía a la familia magami, que durante generaciones sirven de guardaespaldas de las figuras de Japón.

Significado: pajarito

La hermosa hija del templo Togakushi es el ideal de belleza japonesa: hermosa de un modo etéreo, callada, educada y frágil. Es el adjetivo que mejor le sienta, porque una deficiencia cardíaca le obliga a cuidarse. No puede olvidar a su amigo Kamui, y espera con ilusión que algún día vuelva. Pero 6 años después de su marcha, el Kamui que vuelve no es el mismo que se fue, sino un chico distante que no parece preocuparse con ella.

⊗ Pero Kotori es una pieza clave en este tablero, una vidente que no solo puede ver los diferentes futuros creados por Kamui, sino que es la clave para que se una a los Dragones del Cielo o a los Dragones de la Tierra. La visión del cuerpo destrozado de su madre le ha creado un profundo trauma que la muerte de Tokiko, en idénticas circunstancias, hace aflorar, y se encierra en su mundo donde conoce a Kakyo, y presencia, totalmente ajena, su muerte a manos de su hermano. Kotori sabe que morirá por su ser amado, pero lo que no sabe es que su destino era morir fuera cual fuera el bando escogido por Kamui Shiro. Pero tras su muerte el destino no acaba de estar decidido, por que ama a su hermano y a Kamui por igual y ha muerto por los dos...

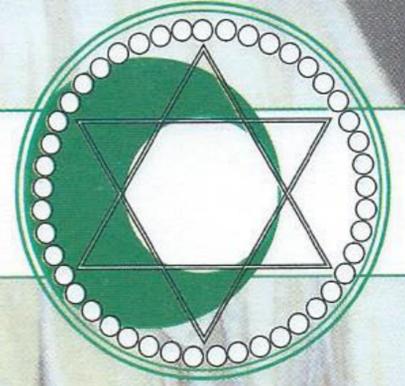
## KOTORI MUNOU



de visita social, sino por que era el último deseo de su madre, muerta dos semanas atrás. Su llegada a Tokyo es el desencadenante de los acontecimientos que pueden destruir este mundo, y es por eso que los dos bandos enfrentados quieren saber cómo es el Kamui, el que tiene la llave de este mundo. Tarea nada fácil cuando el propio Kamui no quiere a nadie a menos de dos metros, pero él solo tam

poco puede con tantos atacantes y cae. Herido, es recogido por su amigo Fuma, que lo lleva hasta su casa, dejándolo





**Significado:** Es el cuarto signo del calendario chino.

Es la vidente oficial del gobierno japonés, y vive en el sótano del edificio, custodiada por dos chicas que la llaman princesa. Hinoto es ciega y muda, se comunica a través de la telepatía y tal vez a causa de su falta de sentido puede ver el futuro, siendo la vidente más poderosa. Jamás se equivoca, pero el futuro de Kamui sigue siendo un misterio para ella, por que es muy contradictorio. Puede introducirse en los sueños, e intenta atraer a Kamui hacia su bando, pero no cuenta con la interferencia de otra vidente y la rebeldía de Kamui...

## HINOTO



al cuidado de su confusa hermana menor.

Hasta el momento la historia no parece ser demasiado complicada, sólo un chico que puede cambiar el mundo que está enamorado de una hermosa chica, pero que no quiere reconocerlo para protegerla a ella y a su hermano. Claro que el asesinato del padre de los chicos complica las cosas, Kamui se da cuenta de que nadie está a salvo, y

sus amigos menos que nadie porque son su punto débil. Es entonces cuando una mujer, idéntica a su madre, su tía Tokiko, se acerca a él y al que se ha autodesignado como su protector, un monje de Koya Ila-



mado Sorata. El destino y la historia de Kamui no se desvelan por que Tokiko es raptada, supuestamente por los secuaces de Kanoe, dirigente de los Siete Siervos, y su casa incendiada hasta los cimientos.

Los dos bandos empiezan a definirse mientras todos los actores de esta obra van llegando a Tokyo. Junto a Kamui se agrupan Sorata, la sacerdotisa de Ise Arashi, el editor de manga Seishiro Aoki, el médium Subaru Sumeragi, la medium y vidente del gobierno japonés Hinoto, la jovencita Yuzuriha Neko y Karen Kasumi, de profesión... Chica fácil. Todos poseen algún poder que usarán para proteger lo que mas quieren, su casa, su familia o su ciudad.

## TOKIKO MAGAMI

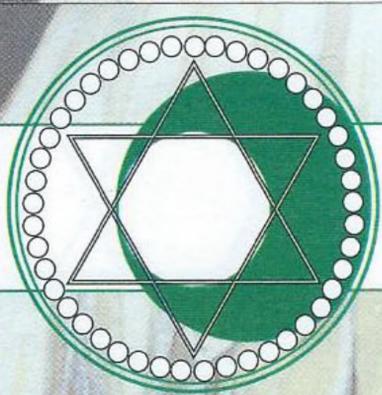
Hermana menor de Toru, y una persona totalmente desconocida para Kamui, entra en su instituto como enfermera y lo reconoce a primera vista. Se acerca a su sobrino en el funeral del padre de Fuma y Kotori y le explica ciertas cosas sobre su pasado, pero Sorata y Kamui deben irse por que creen que el templo Togacushi está en peligro. Tokiko les invita a volver para explicarles cosas de la casa Magami. Pero cuando vuelven, su casa ha ardido y ella no está...

Tokiko cumple con su destino y da a luz otra Espada, para el otro Kamui. Su horrenda forma de morir afecta mucho a Kotori, pero cuando ella muere llegan sus "emisarios": los chicos del Clamp Gakuen que les guiarán en la última fase.



## KAMUI SHIRO

**Significado:** El que posee la llave del destino de este mundo. Como su nombre lo indica, es el que decidirá la destrucción o la preservación de la Tierra, por mucho que él diga o haga. Su destino está casi trazado, a él sólo le falta escoger el bando. La muerte de su madre lo devuelve a Tokyo, donde ambos bandos lo tantean para que se una a ellos, pero pronto es evidente que la clave no es Kamui, sino sus amigos de la infancia, Fuma y sobre todo, Kotori. Pero Kamui no está muy conforme con su destino, siempre huyendo y sabiéndose responsable de la muerte de su madre, de Saya y de tantos otros. Tiene un carácter difícil explosivo y algo neurótico, pero puede ser realmente dulce con sus amigos. Está aterrizado con sus visiones de la muerte de Kotori, y no sabe qué hacer para protegerla. No acaba de confiar en los Sellos. como Sorata y Arashi, pero lo que jamás se imaginó fue que Fuma se opusiera a él y matara a su hermana. Destrozado, se hundió en su subconciencia y sólo el poder de Subaru logró despertarlo. Ahora, su principal objetivo no es salvar el mundo, sino hacer que su amigo vuelva a ser el que era.



X

Pero en el otro bando tenemos a Kanoe, secretaria del alcalde de Tokyo y vidente como su hermana Hinoto, Yuuto, que tiene toda la pinta de un broker, Satsuki, la genio de la electrónica, el clon Natak, Kusanagi, es militar, Kakyu, un vidente muy poderoso y la estrella, al menos



Significado: Tormenta.

La doncella oculta del templo de Ise, uno de los más sagrados de Japón, sólo puede salir del templo por una emergencia... Y cuando Kamui vuelve a Tokio, Arashi va hacia allí. Es una muchacha muy hermosa, serena y algo fría que difícilmente pierde la compostura... de no ser por Sorata, capaz de hacer perder la paciencia a un santo. En su cuerpo se oculta el poder del templo de Ise, y su mayor tesoro, una espada muy poderosa que sale de su mano. También posee el poder de descubrir shikis, uno de los hechizos que toman forma humana y son bastante poderosos.



La madre de Arashi, sacerdotisa de Ise, descubrió que el hijo que llevaba en su vientre sería uno de los Dragones del Cielo y huyó para evitarle ese destino. Pero cuando Arashi tenía 7 años su madre murió y ella se quedó sola. Cuando Kaede, sacerdotisa de Ise, la encontró, Arashi estaba planteándose el dejarse morir de hambre porque no quería seguir viviendo. Kaede le habló de su futuro como uno de los Siete Sellos, y logró convencerla cuando le dijo que conocería a alguien que se enamoraría de ella. Arashi decidió seguir viviendo cuando Kaede le dijo que estaría muy triste si ella moría. Es un buen ejemplo de la personalidad de Arashi, cuidadosamente oculta, una chica que lo único que anhela es amor.



## ARASHI KISHUU

para los fans de Tokyo Babylon: Seishiro Sakurazuka, de profesión veterinario y a ratos libres, asesino.

Pero aún falta saber a qué bando se unirá Kamui, qué destino elegirá. En los sueños que le muestra Hinoto ve que, según lo que elija, Kotori morirá,



y es algo que quiere evitar a toda costa. Pero lo que no sabe es que el destino de Kotori está hechado, sea cual sea el bando que escoja su otro yo la matará... destino que Kotori llega a aceptar por que su madre, en un sueño, le dice que morirá por el hombre que ame. Cuando se desvela la identidad del otro Kamui, y Kotori muere, ella le confiesa a Kakyuu



una cosa: el destino del mundo aún no ha sido elegido porque ha muerto por los dos Kamuis, por su hermano y por su amado Kamui.

Una de las ventajas de leer este manga es reencontrar a otros

## SEISHIRO AOKI

Aparentemente es el típico hombre de negocios japonés, con traje, maletín y busca, con gafas y algo despistado. pero bajo su apariencia de tipo normal se esconde uno de los Siete Sellos, el señor del viento. Su primera aparición es junto a Arashi, en el templo Togakushi, donde demuestra sus habilidades y le da su tarjeta profesional como editor de manga de la revista Asuka en la que se publica X. lo cierto es que el editor de las Clamp en Kadokawa se llama Seishiro Aoki...

Sus motivos para ser un Dragon del Cielo son mucho más comprensibles que los de los otros: quiere proteger a su familia, y al resto de habitantes del Tokio de la destrucción, y está dispuesto a todo para proteger lo que ama.



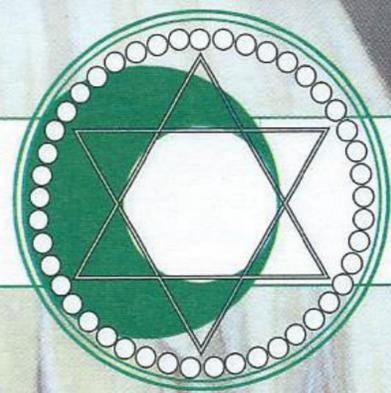
## SORATA ARISUGAWA

Significado: Cielo, firmamento.

A los tres años los monjes del templo Koya se lo arrebataron a sus padre para entrenarlo, ya que Hoshimi, el vidente y líder de templo, sabía que era uno de los Dragones del Cielo. Sorata creció en Koya como un torbellino, haciendo travesuras y aumentando su poder, hasta que Hoshimi le habló de su destino: cuando llegara el día, sería el protector de Kamui, uno de los Siete Sellos, pero su muerte no sería protegiendo a Kamui, sino a la mujer que ame. A pesar de su tierna edad, Sorata se lo tomó de un modo muy curioso: no puede soportar que una mujer que le ame lllore, así que le pide a Hoshimi que le ayude a aumentar su poder para poder proteger a esa mujer y dar su vida para salvarla. El conocimiento de esa tremenda profecía no altera la personalidad de Sorata, que no parece muy preocupado por su muerte, y cuando ve a Arashi, al ver que es muy hermosa, decide que ella es la elegida y que se enamorará de ella.

A veces puede ser realmente exasperante, parece estar más preocupado en divertirse y ligar con Arashi que en salvar el mundo, y a veces hace que los demás duden que sea realmente uno de los Siete Sellos, pero su lealtad por Kamui, y por los Dragones del Cielo es incuestionable. Es uno de los sellos más poderosos y mucho más entendido en la historia de Kamui, el destino de la Tierra y conocimientos esotéricos que muchos otros.





Significado: El primer kanji de su nombre significa Fuego. El Sello más desconcertante de todos, por que no solo no pertenece a ninguna secta, sino que trabaja en un soapland, un lugar donde los hombres reciben baños de esponja de hermosas mujeres en ropa interior. Karen puede vanagloriarse de haber dejado sin palabras a Sorata cuando la vio en ropa interior y le dio su tarjeta.

El poder de Karen sobre el fuego hizo que su madre casi la asesinara, porque siendo católica creyente creía que su hija era la personificación del demonio. Karen no tuvo una infancia feliz, y en principio no quería saber nada de este mundo, pero su amor por Tokyo le hace elegir ser un Dragón del Cielo para proteger la ciudad que tanto ama.

Curiosamente, ya conocía a Seishiro, por haberlo atendido alguna vez.

## KAREN KASUMI



personajes del universo de Clamp, como los chicos del Clamp Gakuen Tandeidan, o a los protagonistas de Tokyo Babylon. Pero si hay un riesgo al leer sus mangas es el de encariñarse con los personajes, por que en sus historias no tienen el menor reparo en matar a alguien de vez en cuando para mantener la emoción. Incluso hay personajes, como Sorata, que ya saben que van a morir, así que es triste encariñarse con él porque sabes que morirá y por que motivo...

Pero a pesar de saber que morirán, que es una historia condenada a un final triste, es imposible dejarla de lado. No sólo por el espléndido arte de Mokona Apapa, que ha decidido averiguar el número máximo de tramas y pétalos de cerezo que caben en una página, sino por que, al ser su obra cumbre, le dedican un cuidado especial. El dibujo, el guión, los personajes tienen una dimensión que a veces sorprende, y más en los últimos tomos, en los que parecen haberse sacudido de encima la apatía y han emprendido con brío la recta final. El reencuentro de Subaru y Seishiro puede con-



## YUZURIHA NEKOI

Significado: el Neko de su apellido, que significa gato, es para despistar.

Con 14 años, es el Sello más joven, proviene del templo XXX y tiene un temperamento muy similar al de Sorata. Parece una chica de lo más normal, pero va siempre acompañada de Iñuki, el espíritu de un lobo, que pocos pueden ver pero que la protege de todo mal. Es alegre y tan joven que los demás no pueden evitar sentir debilidad por ella, incluso los que no son de su bando, como Kusangi, la primera persona que vio a Inuki, y podemos decir que es amor de Yuzuhira. Pero a pesar de su corta edad, es un Sello poderoso...



siderarse el principio del fin, por que son los personajes que más rencor se guardan, al menos en el caso de Subaru. La relación entre el trío protagonista de Tokyo Babylon y el de X, a saber, Fuma, Kotori y Kamui, despierta los recuerdos de Subaru y le hacen intentar proteger a toda costa a Kamui, pero Fuma, ya completamente integrado con su destino, decide que las cosas deben igualarse y destroza un ojo a Subaru... justicia poética.

Pero lo que sin duda señala el comienzo del verdadero enfrentamiento no es la reunión de los Siete Sellos o los Siete Siervos, sino la vuelta de alguien, el regreso de

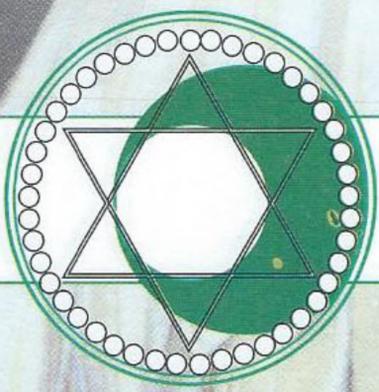


## SUBARU SUMERAGI

Es uno de los personajes de Tokyo Babylon que convergen en este manga. La historia de Subaru, Hokuto y Seishiro está explicada en las páginas dedicadas al, posiblemente, segundo mejor manga de Clamp. En X han pasado varios años, Subaru es el decimotercer líder de la casa Sumeragi y la llegada de Seishiro a Tokio hace que se presente a los otros Sellos.

La muerte de Kotori a manos de Fuma y el estado en el que cae Kamui le hacen recordar el asesinato de su hermana gemela, y decide introducirse en el subconsciente de Kamui para ayudarlo. Se da cuenta de que ambos casos son muy similares, la persona amada es asesinada por alguien igualmente amado. Lo que sí es seguro es que, en la batalla final, Subaru buscará a Seishiro para vengarse.





# X

Educado, amable, elegante, es uno de los Siervos más intrigantes. Amable y casi cariñoso con Satsuki, preocupado por Kanoe y un tipo aparentemente muy normal, también puede convertirse en un despiadado asesino cuando le conviene. Posee poderes psíquicos, pero para matar prefiere un método más expeditivo...

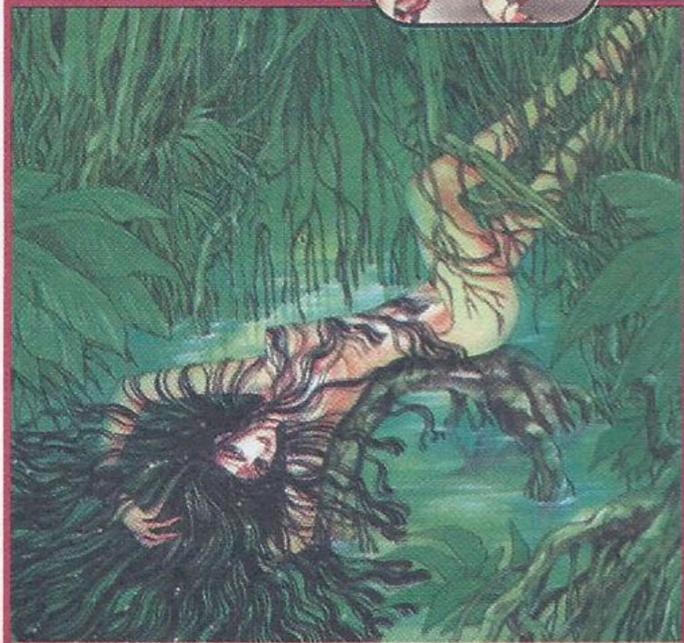


un muerto del Más

Allá: la hermana gemela de Subaru, Hokuto Sumeragi, ha logrado volver de entre los muertos para hablar con el vidente de los Siete Siervos, Kakyuu, presumiblemente para impedir que Seishiro mate a su hermano. Lo curioso del caso

no solo es que Hokuto haya vuelto, que según Kakyuu es imposible, sino que se supone que su alma está atrapada en El Guardián, el cerezo que contiene el poder de las víctimas de los Sakurazukamori...

Si jamás habías visto o leído nada de X, seguramente la historia os haya sorprendido. No es un shojo normalito, a pesar de que cuenta con las característi-



cas normales de este tipo de manga, es decir, protagonistas atractivos, chicos guapos, algo de acción, amor... Solo que generalmente la protagonista no muere, ni se urde una trama tan compleja de corrupción y poder.

RG Veda es la primera historia compleja, la más espectacular. Tokyo Babylon es una crítica a la sociedad, un estudio social con una oscura historia en el trasfondo. X es la unión de todas estas historias, un manga que intenta descatalogarse de las típicas historias de chico-conoce-a-chica para crear un género especial: los mangas de Clamp.

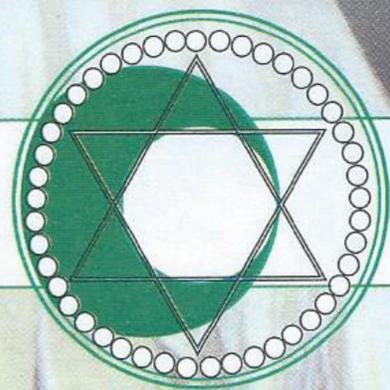


## SATSUKI YATOHJI

La creadora de Beast 666, el superordenador de los Siete Siervos, es un genio de la informática. Para lograr un mejor control y acceso a los datos que Kanoe le solicita, se puede conectar literalmente con su máquina. Como sus ordenadores, Satsuki parece fría e indiferente y realiza sin pestañear todas las acciones que Kanoe o Yuto le encomiendan, pero por lo visto su ordenador está un poco celoso del hombre...

## KANOE

Significado: Es el séptimo signo del calendario chino. La secretaria personal del alcalde de Tokio es, en realidad, la líder de los Siete Siervos, los que quieren la destrucción de Tokio. Es la hermana menor de Hinoto, y como ella, también posee el don, pero menos acentuado que su herammana. No puede entrar en los sueños a voluntad, sino ver las mismas visiones que Hinoto. Sin ningún tipo de reparo manipula los recursos de la ciudad para sus propios fines, y ayudada por los Siervos intenta atraer a Kamui a su lado, pero descubre que otro también podría servirle...



Este clon asexual es el mayor exponente de los Siete Siervos. Creado en un laboratorio, es el esfuerzo de la familia de una niña muerta llamada Kazuki, que murió antes de cumplir su destino... Natakú es el resultado de varios experimentos, pero a pesar de su apariencia humana, no tiene sentimientos. O sí, por que tiene un sueño en el que recuerda a su familia, y a su padre prometiéndole que volverá a despertar. Roba la Espada Divina de Togakushi matando al padre de Fuma y Kamui, pero cuando huye del laboratorio confunde a Fuma con su padre...

## NATAKU

### X-EL ANIME

Supongo que no hace falta decirlo, pero como la película adapta el final de X, obviamente es un spoiler y si queréis mantener la emoción hasta el final, os sugiero que no lo leáis... hasta que estéis preparados.

Mientras esperamos -bastante impacientes-, a que la serie animada de X por fin se concrete y empiece a emitirse en Japón, los fans podemos decantarnos hacia la versión animada de la obra magna de Clamp, una película que intenta resumir todo el manga... En apenas dos horas.

Para ir abriendo boca, las Clamp colaboraron con X-Japan, un grupo J-pop japonés, para el video animado de la película, un trailer que se ha convertido en una de las maravillas de la animación japonesa: imágenes llenas de acción al ritmo de la música... X' fue un aperitivo que nos dejó con las ganas, y no es de extrañar que la película fuera tan bien recibida por todos sus fans cuando, por fin, se estrenó en 1996.

Pero... No se puede esperar que una historia tan compleja pueda resumirse adecuadamente en una película. Es un caso similar al de Akira, la película podrá ser muy buena, pero no

Es otro de los Siervos que parece que no deberían pertenecer a ese grupo; Kakyo vivía recluso en una habitación de hotel, entubado y soñando, cuando rescata a Kotori de su estado de shok.

Habla con ella, le muestra lo que ha de pasar, y cuando muere ella se resigna y decide subir al cielo, pero antes le besa y le da las gracias por estar a su lado en los momentos difíciles: podría decirse que sintió algo por la dulce jovencita que murió por las personas que más amó. Pero antes de matar a Kotori, Fuma vio que dentro de ella había alguien, y logró encontrar a Kakyo, llevarlo a su cuartel general para que les ayudara en la destrucción del planeta. Pero en los últimos capítulos editados en Japón, Kakyo recibe una curiosa visita del Más Allá, un muerto que ha regresado: Hokuto Sumeragi.

## KAKYO

hay ni punto de comparación con el manga, más que nada por que son muchos tomos que narran una historia muy compleja. Eso es lo que pasa en X, la película: si eres lector o fan del manga, no tienes mucho problema en averiguar las motivaciones de los protagonistas, su historia y en la mayor parte de los casos, su destino, pero en general se explica demasiado poco y el desenlace

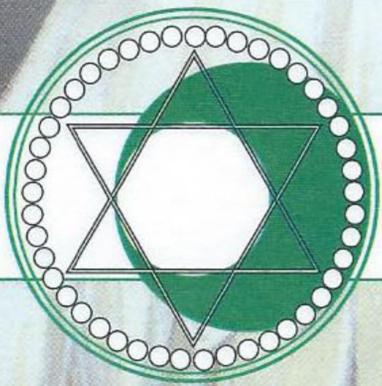
llega demasiado rápido; la relación entre Fuma, Kamui y Kotori apenas se esboza, la presentación de los Sellos y Siervos es muy rápida y se hecha de menos un poco de explicación previa. Cosa que, naturalmente, esperamos que se corrija en la serie de televisión...

Ahora que ya hemos dicho lo malo, podemos pasar a las excelencias de la cinta. Tal vez se eche en falta un fondo para que los que no sepan mucho de la serie conozcan las motivaciones profundas de los protagonistas pero, ¿qué importa? Lo cierto es que X es una de esas películas que hay que ver. Por un lado, tenemos a Clamp vigilando el proyecto, con una sinopsis de como va a acabar la historia -tras RG

## SHIYU KUSANAGI

Al verlo, nadie diría que es uno de los Siete Siervos, los destinados a destruir el mundo. Exmiembro de las fuerzas de seguridad de Japón, es un hombre de acción, duro y disciplinado, pero por otro lado salva a Kotori del ataque del Beast 666 en la casa de Kamui y también es amigo de Yuzuriha y de su Inuki. Ama la naturaleza y los animales, así que suponemos que tal vez desee la destrucción de Tokyo para que los animales y plantas puedan vivir libremente...





# X



Veda y Tokyo Babylon, a nadie le sorprende que acabe como el rosario de la aurora-; además tenemos al excelente Nobuteru Yuuki (Record of the Lodoss Wars, Escaflowne) en el diseño de personajes, que logró lo imposible: adaptar el abigarrado estilo de X en

uno adecuado para el anime pero sin perder su encanto, y lo que es más importante, manteniendo esos expresivos ojos que son la marca de la casa. La música logra introducir al espectador en esta historia tan triste, tan apocalíptica, y los pétalos de cereza vuelan por doquier creando el efecto deseado.

Como bonus especial tenemos el reencuentro entre Subaru y Seishiro, que, la verdad, no dura mucho por que nada más verse empiezan a luchar y ambos mueren en la lucha, eso sí, tras destruir unos cuantos edificios. Fuma, gracias al empujoncito de Kanoe, pronto se pone del lado de los Siete Siervos y empieza la batalla propiamente dicha, donde Sorata cumple su destino muriendo por salvar la vida de Arashi -lo que aún no acabamos de entender es por qué le pide disculpas-, Yuzuhi-



## SEISHIRO SAKURAZUKA

Otro viejo conocido de Tokyo Babylon, Seishiro es el eterno rival de Subaru. Tras perdonarle la vida a Subaru casi como capricho, Seishiro le dio un año de gracia y luego intentó matarlo, pero la interferencia de Hokuto le dio algo de tiempo a Subaru para madurar. Seishiro no ha seguido buscándolo por que sabe que Subaru irá por él, y no le importa esperar. Es un hombre frío, no tiene sentimientos, y parece que ni siquiera encuentre placer en matar... Ni siquiera en eso.



ra y su Inuki mueren por salvar a Kamui -por lo visto la benjamina del grupo siente algo por Kamui cuando en el manga parece más bien que está enamorada de Kusanagi, Seishiro Aoki y Karen caen ante el personaje creado exclusivamente para esta cinta, y bueno, las cosas se desarrollan mas o menos como esperábamos hasta que, en la famosísima Torre de Tokio solo quedan Fuma y Kamui, y debe decidirse el destino de la Tierra: si el último kekkai, si la última Zona Protegida es destruida, el mundo también perecerá. Sólo os digo que, como en Los Inmortales, solo puede quedar uno, y ya que Kamui es el protagonista no puede morir...

Los que esperan una historia tierna y bonita no deberían confiar el Clamp, por que tienen un arte especial para que sus protagonistas más queridos mueran del modo más horrible... o que mueran, simplemente. De todos modos hay que tener en cuenta que han pasado casi cuatro años desde que se estrenó la película, el manga ya va por el número 14 y por si fuera poco las cosas han cambiado un poquito. En el anime no aparece Kakyu, que según todos los indicios tiene todos los puntos para cambiarse de bando, ya que le tenía mucho cariño a Kotori y al fin y al cabo es un siervo por que Fuma lo raptó; por otro lado la hermana de Subaru, Hokuto Sumeragi, ha vuelto del Más Allá para hablar con el yumemiru, el vidente, y se supone que para activar ese hechizo que sólo ella podía practicar para salvar la vida de su hermano...

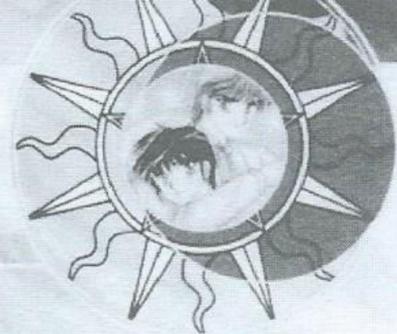
La historia dista mucho de acabar, seguro que las cuatro mangakas más famosas de Japón tienen algún que otro as guardado en la manga que no dudarán en utilizar para crear el clímax adecuado.



## SHOGO ASAGI

Como cuando se realizó la película la historia estaba a medias, se sacaron de la manga este nuevo personaje, señor del Agua, para que se enfrentara, sobre todo, a Karen y Seishiro Aoki. Se trata de un adolescente que no parece tener otra motivación que ser un Dragón de la Tierra por el placer de destruir.





## Las Reinas del Shojo

La historia se repite. Como muchas jovencitas, un grupo de once estudiantes de instituto decidieron editar un *doujinshi*, un fanzine japonés que tiene la característica de presentar mangas originales dibujados por las autoras, ya sean parodias de mangas más conocidos o historias nuevas. Decidieron ponerse un nombre contundente, con fuerza, algo así como Clamp, que en inglés significa tornillo, abrazadera. Por lo menos es original... El grupo estaba compuesto por Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Neko, Nanase Ohkawa, Tamayo Akiyama, Sei Nanao, Leeza Sei, Soushi Hisagi, Kazue Nakamori, Shinya Ohmi y O-Kyon.

Lo más antiguo que encontramos —eso si tenemos la suerte de dar con él, claro—, es *Shining Star*, legado de sus tiempos de fanzineras, cuando el grupo estaba al completo y se decidi-

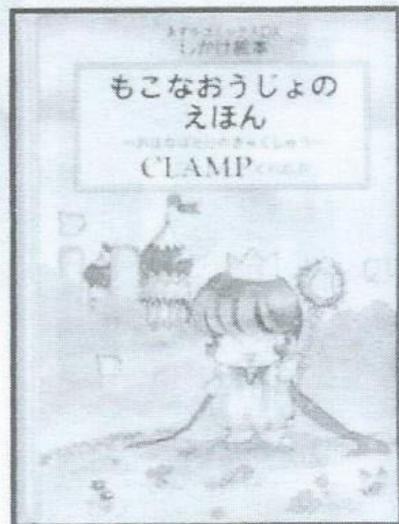
an a dar el paso definitivo a la profesionalidad; de las once componentes sólo sobrevivieron siete, las cuatro integrantes principales, Nanao Sei, Leeza Sei y Tamayo Akiyama, que por aquel entonces era la cabeza pensante y líder del grupo, la que llevaba la voz cantante.

Pero por lo visto el estilo de Akiyama era cada vez más similar al de Mokona Apapa, y es por ello que en 1990, cuando ya habían publicado como profesionales *Derayd* y *Cluster*, y algunos dicen que el primer volumen de *RG Veda*, decidieron separarse, por lo visto en buenos términos: Tamayo Akiyama ha seguido publicando *Cluster* más o menos irregularmente, mientras que Leeza Sei, que ahora trabaja bajo el seudónimo de Iba Takeo, editó durante un tiempo una historia llamada *Combination* que empezó editándose bajo el nombre de Clamp... y no se ha vuelto a saber nada de Nanao Sei, al menos que nosotros sepamos.

Así que el grupo quedó constituido por las cuatro chicas que sobreviven hasta el momento: Mokona Apapa en el dibujo, Nanase Ohkawa en el guión, Mick Neko como asistente y últimamente como mangaka en *Wish* y *Card Captor Sakura* y Satsuki Igarashi como asistente y cocinera, algo de gran importancia en esta especie de comuna. Y es que las Clamp, son, como poco, unas figuras misteriosas en el mundo del manga.

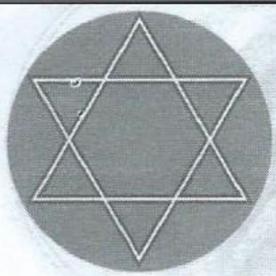
Evidentemente, nombres como Mokona Apapa no son reales, y tampoco se sabe si los otros también son seudónimos. Son muy celosas de su intimidad, nos ha costado horrores encontrar una foto y los datos de su vida personal son un misterio. Eso sí, podemos asegurar pocas cosas: una, que son unas auténticas adictas al trabajo, ya que entre las cuatro realizan todos y cada uno de los pasos para realizar un manga, sin ayudantes externos —cosa de lo más normal en el mundo del manga—, les encantan los videojuegos, de los que se confiesan auténticas fans, y tienen un gato, el quinto miembro de su grupo y una criatura de lo más especial, al menos por lo mimado que lo deben tener.

Pero si a través de una obra podemos descubrir una parte de la personalidad de un autor, las Clamp pueden parecer un grupo espeluznante. En primer lugar, no tienen ningún tipo de reparo en asesinar a sus personajes del modo más atroz, ni en destruir las esperanzas románticas de sus lectoras como ya hicieron con *Tokio*



Sobre estas líneas, el libro de cuentos de la pinescita Mokona. Es curioso...





Koi, el fruto de la colaboración de las Clamp con Takeshi Okazaki.

daria del amor eterno y la fidelidad... una actitud quizá realista pero que no acaba de encajar con el ideal del shojo manga.

Pero la profundidad de sus guiones, el hecho de que antes de empezar con un manga ya tenga finalizado el guión hace que sus historias tengan no sólo misterio e intriga porque no sabes qué puede pasar, sino una complejidad que es de agradecer en un género dominado por historias generalmente muy superficiales.

Poco podemos decir del espléndido grafismo de Mokona Appapa, que cuando se pone es una auténtica fan de las tramas y las escenas recargadas, pero que es un genio a la hora de plasmar las historias de Ohkawa y al diseñar personajes... campo en el que la guionista suele tener mucho que decir, por cierto.

Mick Nekoi parece tener una visión algo más amable del mundo que Ohkawa, y una propensión a hacer dibujos más sencillos que Apapa; buena muestra de ello es el almibarado *Wish, Suki. Dakara suki* y en menor medida *Card Captor Sakura*.

Encontrar elementos comunes en la extensa producción de Clamp es bastante sencillo. Dejando de lado las similitudes gráficas, salidas de los lápices de Apapa, las historias suelen tener ciertos puntos en común. En sus primeros tiempos se inclinaban por historias algo más amables, como *20 mensho ni onegai!!*, la historia de uno de los chicos de *Clamp Gakuen Tanteidan* antes de unirse al grupo, pero pronto "debutaron" a lo grande con *Veda*, una interpretación de la mitología hindú que logró despertar el interés del gran público con su espléndido grafismo y la historia de Ashura, hijo del general del antiguo emperador y destinado a cumplir una misteriosa profecía... *RG Veda* les abrió muchas puertas, pero un año después de estrenarla empezaron con el que, para muchos es su mejor manga: *Tokyo Babylon*, una crónica de la sociedad japonesa vista bajo el prisma los extraños casos que debe resolver un joven médium. Es una obra muy significativa de su carrera, compuesta por pequeños capítulos que nos van mostrando la personalidad de los personajes hasta que llega al clímax, totalmente inesperado y que deja a los lectores con emociones encontradas.

Pero entre estas historias tan serias, suelen intercalar



relatos más cortos, más ligeritos, para variar un poco. Así encontramos *Gakuen Tokkei Duklyon*, la historia de dos policías enmascarados que protegen el famoso campus *Clamp Gakuen* y que forman un curioso cross-over con *20 mensho ni onegai!* Y más tarde con *Clamp Gakuen Tanteidan* y en menor medida con *X. Shin Shunka den* o *Fushigi no kuni no Miyuki-chan* son buena muestra de estas obras menores que son un auténtico rompecabezas a la hora de hacerse con toda la bibliografía de estas cuatro japonesas. Y es que, la verdad, muchas de estas obras cuentan sólo con uno o dos volúme-

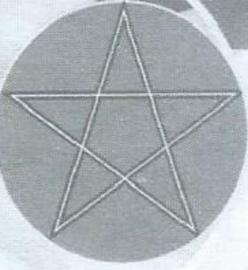


## Mokona Appapa

Aniversario: 16 junio de 1968  
Horóscopo: Géminis  
Grupo sanguíneo: A  
Color favorito: Blanco  
Comida favorita: Patatas en salsa.

Comida odiada: Uvas, crema.  
Anime favorito: *Nadia*  
Animal representativo en CLAMP: Monito.  
En CLAMP, es: Dibujante principal, diseñadora de personajes, dibuja los fondos complicados, distribución de página y desarrollo de la historia.





nes, a veces descatalogados o difíciles de conseguir... y no digamos ya cosas como el librito de cuentos de la princesa Mokona...

A la hora de hablar de sus historias cortas hemos preferido hacerlo de un modo algo más general, sin entrar en excesivos detalles ya que hay en historias que no dan para más, como algunas historias cortas, las primeras, o algunas cosas como cierto manga para promocionar la película de *Rex*, que la verdad...



## Un poco de historia

*Shinkyoku Debid* es uno de sus primeros trabajos, un doujinshi dedicado a *Devilman* de su época de fanzines, pero no parece haberse recopilado en ninguna ocasión y no es posible hacerse con ejemplares. Entre 1987 y 1990 encontramos el que quizá sea junto a *Shining Star* sea su último fanzine, *Shoten*, a medio camino entre la profesionalidad y lo amateur; al menos *Shining Star* fue editado en el 87 y recopilado en un volumen por la editorial Kadokawa Shoten, en la que suelen editar sus obras.

*Derayd*, en 1989, es su segundo trabajo, en este caso para la editorial Shinkigensha, seguido de cerca por Cluster en el 90 y en la misma editorial, y una nueva historia para Kadokawa Shoten, 20 mensho ni onegai!, una historia bastante simpática. 1990 también fue el año del inicio de la leyenda de RG Veda, al editarse en la revista Wings los primeros capítulos de esta gran aventura épica. Tokyo Babylon es el lanzamiento más significativo de 1991, pero además encontramos Combination, la historia que desarrollaría Leeza Sei tras separarse del grupo, el libro de ilustraciones de *RG Veda* y la OVA que adaptaba las aventuras de Ashura, Yasha-Oh y el resto de las Estrellas, lo que confirma la popularidad de esta serie.

1992 viene marcado por la continuación de sus serie más importantes, *RG Veda* y *Tokio Babylon*, pero por lo demás se estrena la primera OVA de Subaru y compañía, la película de imagen real basada en la misma historia y *Gakuen Tokkei Duklyon*, así como el tercer vértice de este cross-over, *Clamp Gakuen Tanteidan*, que en tres tomos logra crear una historia fresca y algo alejada de la seriedad de sus otras series largas. Además, encontramos la historia de Shirahime Shou, tres románticas historias basadas en la leyenda de que la nieve son las lágrimas de una princesa blanca, y Shin Shunka Den, así como el estreno espectacular de *X*.

A partir de ese momento, su producción de historias paralelas desciende considerablemente, no en vano tienen abiertas tres series largas, un recopilatorio de historias cortas con guión de



大真王夫人

Una de las bonitas ilustraciones que las Clamp hicieron para las novelas de *La leyenda de los cuatro reyes*.

## Nanase Ohkawa

Aniversario: 2 mayo de 1967  
Horóscopo: Tauro  
Grupo sanguíneo: A  
Color favorito: Blanco, negro.

Comida favorita: McDonald, pasta, cerdo asado.

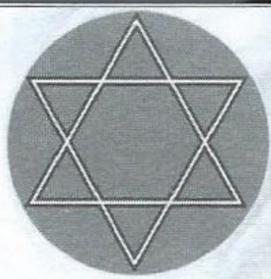
Comida odiada: Verduras.

Anime favorito: *Cutey Honey*

Animal representativo en CLAMP: Pingüino.

En CLAMP, es: Hace el script, dirige, diseña las portadas y hace las compras.





## AUTORAS



### Mick Nekoi

Aniversario: 21 de enero de 1969

Horóscopo: Acuario.

Grupo sanguíneo: O

Color favorito: Negro.

Comida favorita: Arroz

Comida odiada: Verduras silvestres.

Anime favorito: Captain Future

Animal representativo

en CLAMP : Delfín.

En Clamp, es: Directora de arte, asistente, colorista y en los últimos tiempos, mangaka, como en Wish.



Nanase Ohkawa y dibujo de Takeshi Okazaki, Clamp Gakuen Tanteidan y siguen realizando otras cosas, como *Fushigi no Kuni no Miyuki-chan*, *Rex Kyoryou Monogatari* o ilustraciones para las novelas de Souryuden —aquí la OVA se tituló la Leyenda de los cuatro reyes—, o las de Night Head, así como el trailer de la película de X, X<sup>2</sup> con música de X-Japan.

1994 es el año de *Magic Knight Rayearth*, en el que las Clamp deciden subirse al carro de las historias de chicas con poderes; además, ese mismo año editan un libro de ilustraciones infantiles muy curioso y la segunda OVA de *Tokyo Babylon*. En 1995 encontramos el recopilatorio *Watashi no sukina hito*, y el primer *Clamp in Wonderland*, un cross-over a

lo bruto con todas sus obras en forma de anime de 7 minutos, así como la OVA de *Miyuki-chan in Wonderland*. Además, encontramos *Hidarite*, una historia con guión de Nanase Ohkawa y dibujo de Takeshi Okazaki en su segunda colaboración con el cuarteto de mangakas.

En 1996 lo más destacado es la película de X, una auténtica maravilla, y el inicio de *Card Cap-*

*tor Sakura*, un cambio más o menos destacado en su estilo, más claro y limpio, pero con una historia muy tierna. Y no olvidemos a *Wish*, la historia del adorable Kohaku...

*Clover* nos sorprende un año después, con su historia futurista y su planteamiento de viñeta, y un año más tarde rematan la faena con *Angelic Layer* y *Suki. Dakara suki*, unas historias que se salen un poco de lo habitual... En la actualidad mantienen abierta X, *Card Captor Sakura*, *Suki. Dakara suki*, *Angelic Layer*, *Clover* parece que no ha terminado y por si fuera poco ilustran una novela por entregas en la revista *Asuka*, la habitual de X, una historia titulada *Yumegari* que aún no tiene recopilación.

Puede decirse que estas cuatro japonesas se han atrevido con casi todos los géneros posibles y no se han echado atrás ante nada, y no han tenido miedo en experimentar con mangas tan diferentes como *Clover*. Lo que es casi tan increíble es su capacidad de trabajo, el que logren salir adelante con tantas historias abiertas a la vez y sigan creando mangas tan buenos. Si aún no os habíais convencido de que estas chicas se merecían este libro especial, seguro que ahora no queda ninguna duda.



### Satsuki Igarashi

Aniversario: 8 de febrero de 1969

Horóscopo: Acuario

Grupo sanguíneo: A

Color favorito: Negro, verde.

Comida favorita: Arroz.

Comida odiada: Verdura.

Anime favorito: Cyclone of Galaxy

Animal representativo en CLAMP: Emu

En CLAMP es: Coordinadora de producción, asistente de dibujo y diseño.





## Shoten

Uno de los famosos primeros fanzines de Clamp, editado a finales de los ochenta donde, si nos fijamos bien, encontramos las bases de algunas de sus obras más famosas, como esta pareja sospechosamente parecida a una mezcla entre Ashura y Kujaku junto a un inconfundible Yasha, o estos prototipos de Subaru y Seishiro. Este fanzine está hecho justo antes de *Derayd*, y algunas de las últimas ilustraciones son las Clamp que conocemos. Así que todo estaba en el aire...

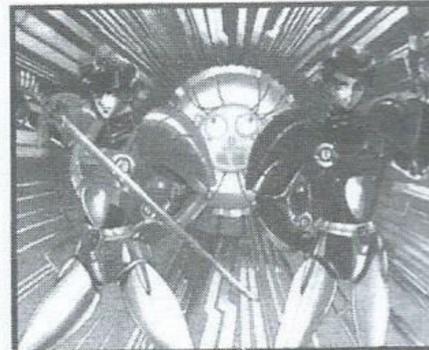


¿Somos nosotros o estos son Yasha y una especie de Kohaku? Al lado, el prototipo de *Tokyo Babylon*.

## Gakuen Tokkei Duklyon

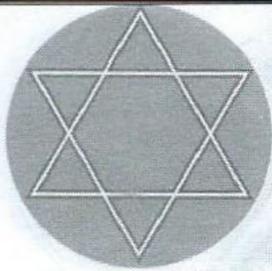
En el Clamp Gakuen Tanteidan ocurren cosas de lo más extrañas, como que aparezcan abejas gigantes en la cafetería o osos pandas que se comen la obra de las clases de cocina. Como eso no se puede tolerar, un líder enmascarado dirige a las fuerzas de seguridad del campus, compuestas por los Duklyon, que en realidad son dos estudiantes, Kentaro Higashi y Takeshi Shukaido que pueden transformarse, gracias a sus armaduras, en el particular sistema de defensa. Su líder "enmascarado" es, en realidad, Nokoru Imonoyama con gafas de sol —totalmente reconocible, por cierto. Ni siquiera hace falta que lleve su abanico...

El que les envía esos curiosos enemigos es un compañero de clase, Sukiyabashi Kotobuki, que curiosamente está enamorado de Erii, amiga de los dos chicos... extraterrestre para más señas... del mismo planeta que Kotobuki... Es una historia algo absurda, con osos comiendo empanadillas, conejitos de cheerleaders o los protagonistas yendo al cine a ver... la película de X y llorando cuando Kamui intenta rechazar a Kotori. Muy simpático.



¿Quién debe ser el líder del campus? Obviamente, es Nokoru con gafas de sol.





## 20 Mensho ni onegai!!



Akira con esta monísima niña, que se enamora de este curioso ladrón.



El pobre Akira -el mismo Akira que más adelante reaparecerá como un integrante del Clamp Gakuen Tanteidan-, tiene un problema: no sólo no tiene a su padre, sino que tiene dos madres... idénticas y de lo más caprichosas. Cuando deciden que quieren algo, Akira, que es tan buen chico, no puede menos que complacerlas... aunque tenga que robar. Para ello se



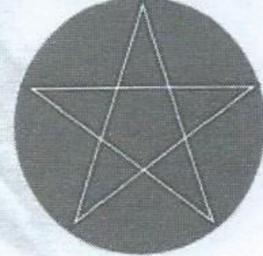
convierte en 20 mensho, el ladrón de las 20 máscaras, que se dedica a conseguir lo que sus veleidosas madres quieren. Su mejor amigo, un chico llamado Ryunosuke, colabora con la policía para atrapar al ladrón sin saber que es su vecino... clásica situación de historia de misterioso ladrón de guante blanco, que se enamora de Utako, una niña a la que debe robar uno de sus regalos de cumpleaños, la estatua de una sirena, porque se le antojó a sus madres. Pero como es tan buen chico le regala una cinta que ellá luce de lo más orgullosa...



## Derayd

Kenichi, un chico normal, miembro del club de kendo de su instituto, vuelve tranquilamente a casa cuando... ve la luna partida en dos en el cielo... justo antes de un terremoto. Kenichi se desmaya y cuando despierta se encuentra en un mundo paralelo de espada y brujería. Allí conoce a Bessy, una pequeña hada, y a un joven espadachín llamado Ledan y tras hacerse amigos emprenden la búsqueda de dos objetos sagrados que necesitan para salvar ambos mundos, en el que por añadidura deberán vencer al malvado demonio... La historia no es excesivamente original, por lo visto Tamayo Akiyama imponía más su estilo que Mokona Apapa pero para ser su primer manga...





**REX**

## Rex Kyoryou Monogatari

Un paleontólogo japonés vive solo con su hija después de que su esposa los abandonara para proseguir su carrera. En una excursión con su padre y un amigo la niña encuentra unos enormes huevos, se lleva uno... y nace un monísimo

dinosaurio. La historia es un encargo para promocionar la película, pero en sí el manga no está mal, es bonito y orientado hacia un público bastante jovencito.



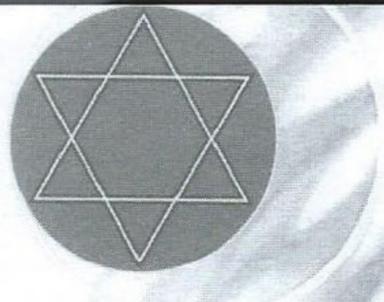
No tiene mucho que ver con la película, pero este bonito dinosaurio es Rex.



## Shin Shunka Den

Es un manga basado en una leyenda coreana que narra la historia de amor de Chunyan y Muron, una pareja que se casó a pesar de la diferencia social y fueron muy felices. La verdadera historia comienza cuando en el pequeño pueblo de Ryonfui, el delegado del gobierno en la región se cree omnipotente y su familia no tiene reparos en tomar lo que desea, aunque eso sea una hermosa jovencita del pueblo. Chunyan, amiga de la chica, logra frustrar sus propósitos, pero no cuenta con la rastrera venganza del hijo del gobernador, que secuestra a su hermosa madre para que se convierta en la nueva amante de su padre; pero con lo que no contaba era con el sentido el honor de Myonfa, que prefiere quitarse la vida a ser deshonrada. Chunyan queda huérfana pero no sola, porque para castigar al malvado ryanpan de su pueblo cuenta con la ayuda de un joven enviado por el gobierno para asegurarse de que los delegados impartan justicia. Tras la muerte de Myonfa, el chico, que curiosamente se llama Muron, decide llevarla consigo. En el mismo tomo hay otras historias, como las de unas mujeres que pueden provocar lluvia y son asesinadas para mantener un monopolio comercial, cosa que Chunyan y Muron deciden impedir... Es una historia no tan detallada gráficamente como otras, pero tiene su interés.





Doce bonitas historias de amor con un curioso dibujo. Abajo, la pobre Miyuki.

## Watashi no sukina hito



Este hermoso y cuidado libro recopilatorio, en un elegante rosa pastel, es una de las pocas incursiones de Satsuki Igarashi en esto del manga, porque el que se dedique a ayudar a las demás no significa que no sepa dibujar... Con guiones de Mokona Apapa nos van explicando doce historias, todas centradas en el título: el hombre que quiero. Las protagonistas, de las que nunca conocemos el nombre, cuentan una pequeña historia



relacionada con su novio, o el hombre del que están enamoradas. La primera, *Chigau*, es la historia de una chica que ha discutido con su novio y para hacer las paces decide ponerse un kimono, pero cuando acude al lugar de la cita lo encuentra vestido con traje cuando normalmente iba de sport... Otra historia, *Toshishita*, habla de otra chica que corta con su novio por ser menor que ella y descubre que otro chico, más joven, está enamorado de ella. Las otras historias siguen el mismo estilo, pequeños detalles de la vida cotidiana y de las relaciones de pareja. Es un tomo bonito, con historia muy, muy románticas.



## Fushigi no kuni no Miyuki-chan



Tomando como base la historia de Lewis Carroll para *Alicia en el País de las Maravillas*, Clamp creó a la dulce Miyuki y la metió en las más diversas aventuras, aunque seguro que Alicia no tenía que vérselas con tantas mujeres en ropa interior o muy ligeritas de ropa con proposiciones y actitudes capaces de poner nerviosa a una pobre colegiala... Publicada inicialmente en la revista *Newtype*, este curioso manga fue adaptado en una OVA muy curiosa...





## CLAMP Campus Public Guide Book

¿Sois fans de *Clamp Gakuen Tanteidan*? Entonces este librito es esencial para vosotros. Se trata de la guía definitiva de esta serie con todas las cosas que un fan debe saber, como un mapa del famoso campus, un pequeño manga introductorio, bonitas ilustraciones, un juego de cartas, descripciones

detalladas... y el primer capítulo de un manga algo difícil de encontrar, *Clamp Gakuen Kai-kigenshou*

*Kenkyuukai Jiken File*. Se trata de curiosas historias, escritas por Tomiyuki Matsumoto e ilustradas por Clamp, cómo no ambientadas en la gigantesca fundación Imonoyama, con cinco prota-



Portada de la revista *Asuka*, junto a la famosa guía del campus Clamp y su otro manga. Abajo, su último trabajo.

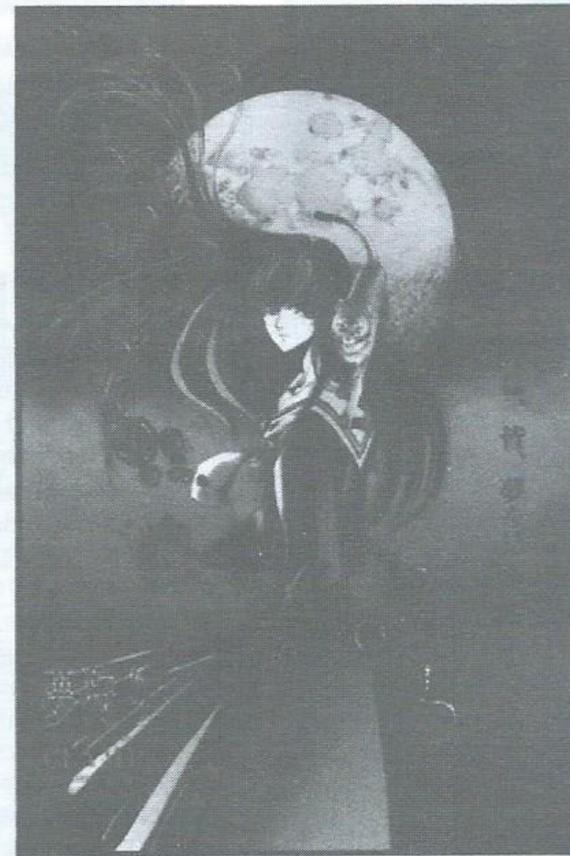
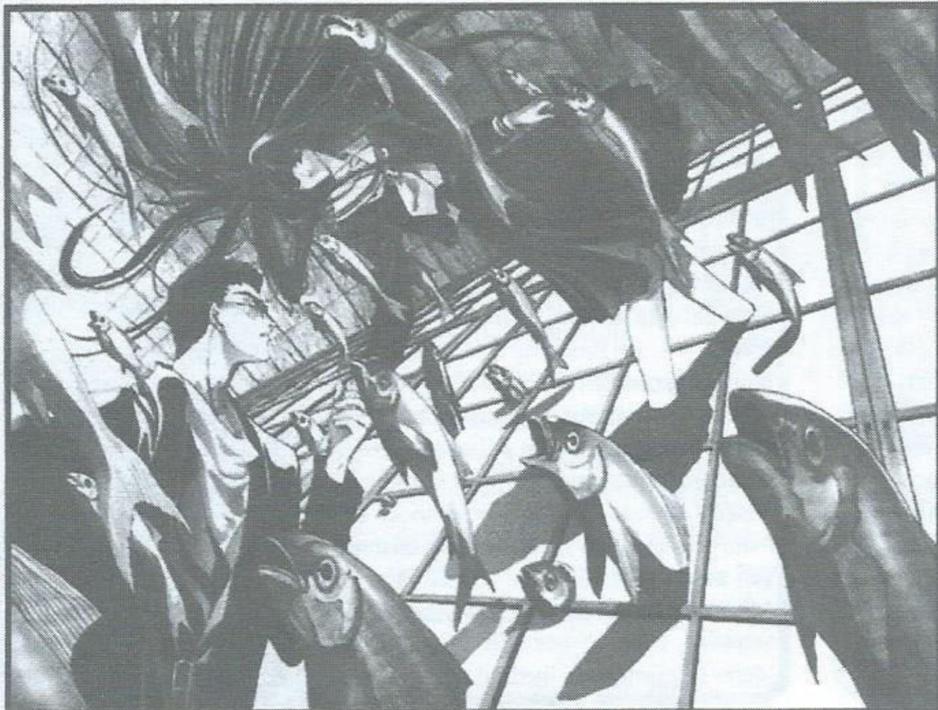
gonistas, todos miembros del campus, que deben investigar los rocambolescos casos que se producen... Lo más curioso es que es como un juego de rol... en el que las cuatro Clamp y su amigo del alma Takeshi Okazaki tienen su papel y su personalidad. Una auténtica curiosidad.

## Yumegari

La cazadora de sueños es el título de la última obra de Clamp, tan reciente que ni siquiera tenemos un tomo recopilatorio. Se trata de una novela publicada por entregas en la revista *Asuka*, la misma de *X*, que tiene un estilo

típicamente Clamp. Aparte de que la protagonista, Tatsumi Houjyou, de dieciséis años, y Yumegari para más señas -cazadora de sueños-, sea un clon casi perfecto de Arashi,

tenemos a un protagonista masculino, Kyouzuke Kaga, de 28, Yumemori, que es el encargado de vigilarla, no en vano es el observador de sueños... Para llevar a cabo su misión deben compartir el mismo apartamento y vivir juntos, en principio por su identidad pero no se sabe si también por amor... La historia es algo complicada, marca especial de las historias de Ohkawa, porque la verdadera identidad de Kyouzuke aún está siendo investigada por la familia de la chica. Otra cosa no, pero las ilustraciones tienen un aire entre *X* y *Clover* que las hace muy interesantes...





# RG VEDA

## Como Cambiar el Destino



Las portadas de *RG Veda* son de todo menos sencillitas, muy abigarradas y muy llamativas.



**E**l Rig-Veda, uno de los cuatro libros sagrados de la mitología hindú, una recopilación de más de mil himnos en verso. Ésa es la base que Clamp tomó para su primer gran manga, el que las situó como las reinas del shojo, y donde sientan las bases de sus mangas importantes, como el destino y las relaciones ambiguas.

Según una leyenda del Tenkai, el Cielo hindú donde se sitúa la historia, si las Seis Estrellas se reunieran en torno a Ashura, el Emperador sería derrocado. Taishaku, el emperador del Cielo, asesinó a su predecesor y se casó con Sashi, la esposa de Ashura-Oh, líder del clan Ashura y protector del Tenkai. Para que la profecía no se cumpliera, exterminó a todos los miembros del clan Ashura, pero aún queda un superviviente: el hijo de Ashura-Oh, hermano gemelo del propio hijo de Taishakuten, fruto del vientre de Sashi, la Emperatriz y la traidora sacerdotisa del clan Ashura. Pero tras su nacimiento, Sashi intentó matarlo y lo confinó en el Bosque de las Sombras, protegido por fuertes encantamientos para evitar que alguien lo despertara...

Pero la fuerza de la profecía hace que



## ASHURA

Tras la traición de Sashi, esposa de Ashura-Oh, para asesinar a su esposo y convertirse en la Emperatriz, dio a luz gemelos, pero tan sólo uno era hijo de Taishaku-ten, el otro, asexuado, tenía todas las características del clan Ashura. Intentó matarlo, pero al no poder hacerlo lo encerró en el Bosque de las Sombras, donde quedó aletargado durante 300 años hasta que Yasha lo encontró y lo despertó.

Según una profecía, Ashura matará a Yasha y derrocará a Taishaku-Ten en cuanto reúna a las seis estrellas. El Emperador no cesará de poner obstáculos en su camino, asesinando a todos los que tienen relación con Ashura, pero el pobre niño sólo sabe que, por su culpa, sus amigos y conocidos están en peligro, y sobre todo desea poder para proteger a sus amigos y sobre todo a Yasha. Pero Ashura tiene un lado oscuro, una segunda personalidad que conoce la leyenda y quiere cumplirla, la personalidad que le llevará a asesinar a sus amigos y a enfrentarse a Yasha en un combate a muerte, ya que, una vez rotos los sellos que detienen al Dios de la Destrucción, Ashura destruirá el mundo.



Kuyo, vidente del antiguo Emperador y una de las pocas personas que aún se oponen a Taishaku, huya de palacio. Taishaku, un hombre cruel, hace que Yasha, amigo de Kuyo, la busque para matarla. Cuando Yasha encuentra a su amiga ésta le comunica el último deseo del rey Ashura-Oh, la profecía de las Seis Estrellas y la localización de Ashura, quien debe acabar con su vida.

Yasha encuentra en el Bosque a un bebé, dormido, que tiene una

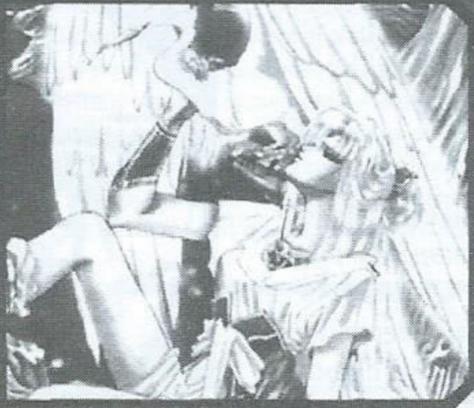
## YASHA-OH

El líder del clan Yasha era uno de los campeones preferidos del Emperador Taishaku, y jamás osaría desobedecer sus órdenes... hasta que le ordenó asesinar a Kuyo, la antigua vidente de Ashura y amiga suya. Fue al encuentro de Kuyo y ésta le transmitió la profecía del clan Ashura, el último encargo de Ashura-Oh, y el deseo de que encontrara al último descendiente de ese clan. Al sacar a Ashura de su letargo se convirtió en traidor, su clan fue exterminado y él se convirtió en proscrito, deseando por igual cumplir los deseos de Ashura, que son conocer a su madre, protegerla y vengarse de Taishaku-Ten por la muerte de los suyos. Sabe que Ashura le matará porque está escrito en las estrellas, pero no por eso parece querer dejar de cumplir su destino...





La líder del clan Karura obedecía las órdenes del despiadado Taishaku por temor a que pudiera vengarse en su clan y en su hermana menor, Karyoubinga, una excelente cantante aquejada de una grave enfermedad que le impedía salir de los límites de su palacio. Sospechando que tal vez Karura fuera una de las Seis estrellas, Taishaku ideó un malévolo plan: en el aniversario de su coronación, mandó traer a Karyoubinga para que cantara para él, hasta que murió. La pobre niña no se atrevió a desobedecerlo por temor a que hiciera daño a su hermana, porque sabía que estaba atada al Emperador por su causa. A su muerte, el cuerpo de Karyoubinga fue arrojado a los perros de Taishaku, Karura fingió su suicidio para no traer la desgracia a su clan y se unió a Yasha y Ashura para vengarse del Emperador.



## KARURA-OH



ciendo a diversas personas que, invariablemente, acaban muriendo por orden de Taishaku, lo que aumenta el dolor de Ashura, que se da cuenta de que todos los relacionados con ella acaban muriendo o sufriendo, como su adorado Yasha, que ha perdido a su familia. Se les van uniendo Ryuu, el dios dragón, que resulta ser una de las Seis Estrellas y se convierte en algo así como el hermano mayor de Ashura, jurando protegerla. Sohma, la última descendiente de su clan, exterminado por Taishaku, se une a ellos tras abandonar a su amada, la bella arpista Kendappa, la artista favorita del Emperador.

Los crueles actos de Taishaku le ganan cada vez más enemigos, como Karura-Oh, una de sus más poderosas guerreras que no puede perdonarle que jugara con la vida de su hermana menor y tras su muerte, no le permitiera enterrarla, sino que echó su cadáver a los perros. Karura, para sal-

maligna personalidad y le pide que no le despierte porque si no su cólera caerá sobre él. Yasha hace caso omiso a sus advertencias y rescata al bebé. En cuanto se sabe lo que ha hecho, el Emperador ordena el exterminio del clan Yasha, con su líder y el bebé en cabeza, pero Yasha y Ashura, que crece rápidamente, logran huir pero no evitar la muerte de todo el clan.

Ashura es un niño dulce que ama profundamente a Yasha, hasta el punto de hacer cualquier cosa por complacerlo. Pero tiene un lado oscuro totalmente terrorífico, que aparece en contadas ocasiones.

Yasha desea vengarse de Taishaku por la muerte de su clan, y a pesar de conocer su destino, no le importa llevar a cabo la profecía. Su misión es buscar las Seis Estrellas, los guerreros que ayudarán a Ashura a derrocar a Taishakuten. Y no porque no se lo merezca: es un tirano cruel y sanguinario, que aparentemente mata por el mero placer de hacerlo y ser cruel.

En su viaje van cono-



## SOHMA

Única superviviente del clan Sohma, logró conservar la vida gracias a la ayuda de Kendappa, la única persona que ama. Ha esperado muchos años y se ha entrenado para, algún día, vengar a su clan. Cuando decide unirse al rebelde Yasha y al hijo de Ashura-Oh, le promete a Kendappa que, cuando todo acabe, volverá con ella. En la mitología hindú Sohma era un bregaje que aseguraba la inmortalidad.





var a su clan, fingió suicidarse y así pudo unirse a Yasha y Ashura para poder vengarse del malvado emperador.

Ashura desea ir al encuentro de su madre para preguntarle por qué lo abandonó nada más nacer, por qué sólo ama a su hermano gemelo, Ten. También quiere ir a palacio para preguntarle a Taishaku por qué tanta sangre por su causa. Así que se dirigen al Tenkai, luchando y derrotando a los ejércitos y a los generales que Taishaku les envía. Hasta que por fin entran en palacio, Ashura se separa de ellos y va la encuentro de su madre. Convertido en su otro yo, Ashura asesina a su madre para romper el último sello que cerraba su poder, y cuando eso sucede, Ashura, el Dios de la Guerra y la Destrucción, despierta. Ryuu, que había ido al encuentro de su amigo, muere a manos de Ashura, pidiéndole perdón por no haberlo podido proteger. Su muerte conmociona a las otras Estrellas, casi tanto como descubrir que la última estrella, Kendappa, es en realidad el general del Este, Jikoku, y que es fiel al Emperador, el hombre más poderoso que conoce. Shoma muere a manos de su amada, y la arpista a manos del Emperador antes de



Los ojos violetas que señalan al demonio y el tercer ojo en su frente que señalan que ha cometido un pecado peor que el de los demonios: ésta es la carga de Kujaku. Nadie sabe cuáles son sus verdaderas intenciones, siempre aparece para dar buenos consejos a Yasha y sus amigos, y parece saber más que nadie de la profecía y de los eventos futuros, pero hasta que los sellos de Ashura no se rompen no conocemos su verdadera naturaleza... Según una antigua leyenda del clan Yasha, fue Kujaku quien les entregó la espada sagrada del clan, pero por sus venas también corre sangre de profetas, ya que es hijo del anterior Emperador y de su hermana y próxima vidente, Sonsei-Oh. Un pecado que, ni siquiera en el cielo, puede ser perdonado, y por eso está maldito.



## KUJAKU

poder beber la sangre de Shoma, que le hubiera dado la inmortalidad. Karura también cae bajo la espada de Taishaku y sólo queda Yasha, la última estrella.

Kujaku, un extraño ser de ojos violeta y alas negras, observador y amigo del grupo, contempla el cumplimiento de la profecía y le explica a Yasha su terrible pasado y la verdadera lectura de la lectura de Kuyo, mientras Ashura abre el portal al mundo de la destrucción y se prepara para destruir el Tenkai, dejando con vida sólo a su hermano para que haya un testigo.

Kujaku, fruto de la relación incestuosa entre el antiguo Emperador y su hermana Sonsei, su adivina, fue encerrado por orden de su padre para



## RYUU-OH

Líder del clan Ryuu, este jovencito se une a Yasha y Ashura porque cree que debe hacerlo, pero aparentemente no le mueven los mismos intereses que a los otros; es increíblemente poderoso para su edad, su cuerpo encierra el poder de un dragón, y es un gran cocinero, con lo que se ocupa de la supervivencia del grupo. Desea proteger a Ashura, pero cuando se rompe el último sello y se desvela la verdadera personalidad del heredero de Ashura-Oh, le pide perdón por no haber podido protegerlo...





ocultar su pecado. Su madre siempre le recordaba que, si no fuera por él, nada habría pasado, e incluso intentó que lo acompañara en su suicidio. Pero Kujaku se negó, y guarda muy adentro su dolor por ser un hijo no deseado, algo que comparte con Ashura. Su sangre de vidente le permite hacer otra interpretación de la profecía, una mucho más exacta que la de Kuyo porque ella era incapaz de descifrar una parte, la referida al propio Kujaku – y es que un *hoshimi*, un vidente, no puede leer el destino de otro *hoshimi*...

La profecía hablaba del despertar de Ashura, que debía reunir las Seis Estrellas, pero estas seis personas escogidas eran los sellos que encerraban el poder maligno de Ashura, y a su muerte el Dios de la Destrucción absorbía su poder y se hacía más poderoso. Lo que Ashura debía destruir era el Tenkai, el Cielo, no al Tentai, el emperador, como todos suponían.

Y con la muerte de Ryuu, Sohma, Kendappa y Karura, ni siquiera Taishaku puede enfrentarse a Ashura. El intentar cambiar el destino es un crimen muy grave, y Taishaku lo sabe bien. Prometió a Ashura-Oh que se convertiría en Emperador y no permitiría que Ashura se convirtiera en el Dios de la Destrucción. Para lograrlo, Ashura se dejó matar por su amigo y le permitió que comiera su carne para obtener el poder necesario para detener a Ashura y, si llegaba el caso, matarlo. Taishaku ha mantenido su promesa, se casó con Sashi, guardiana del sello de Ashura, para tenerla a la vista y ha dirigido con mano de hierro el Tenkai para impedir que Ashura despierte... sin saber

## TAISHAKU

Su ansia de poder le hizo conspirar con Sashi, la esposa de Ashura-Oh, para asesinarlo y así poder derrocar al Emperador. Encerró a la hija del anterior Emperador en un calabozo antes de casarla con Bishamonten y se casó con Sashi, que le dio un hijo... así como el último descendiente del clan Ashura. Conoce la profecía que vaticina su caída, y quiere evitarla a toda costa asesinando a las Seis Estrellas e impidiendo que se unan a Ashura para revolucionar el mundo. Es cruel, no tiene sentimientos pero, no ascendió al poder para gobernar el mundo, sino para mantener una promesa que ha guardado durante 300 años... hecha al padre de Ashura, el rey Ashura-Oh... la persona que más amó en el mundo y que mató para hacer suya.



Sacerdotisa humana del clan Ashura, se casó con Ashura-Oh pero su ambición la llevó a traicionar a su esposo, engañarlo con Taishaku y no tener ningún problema al verlo muerto. Su ambición no tiene límites, planea deshacerse de Taishaku a la menor oportunidad y ver subir al trono a su hijo Ten-Oh. Es una mujer muy hermosa, pero aún más fría que su segundo esposo, ya que no dudó en asesinar a Ashura cuando nació. Pero lo que no sabe es que es un juguete del destino... Y de sus dos esposos.

## SASHI

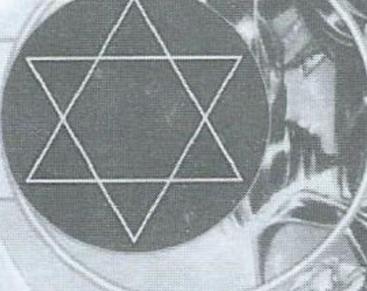


que ha sido precisamente su crueldad lo que ha iniciado el giro de la rueda del destino.

Taishaku sólo quiere honrar la promesa que hizo a su amado, pero es el amor entre Yasha y Ashura, y su promesa, lo que hace que Ashura no se convierta en el Dios de la Destrucción. Ashura queda aletargado y Yasha decide esperarlo el tiempo que haga falta. Taishaku muere feliz porque ha mantenido su promesa y Kujaku, contento al ver cómo la relación entre dos personas ha cambiado el curso de las estrellas, también cumple su destino pero al modo que desea: su sangre servirá para despertar a Ashura y que pueda vivir su vida junto a Yasha, a pesar de que jamás podrán tener descendencia.

Clamp, en su inimitable estilo, logra una historia intensa, llena de referencias





Gemelo de Ashura e hijo de Taishaku, el joven Ten es el heredero imperial. Es un joven amable y sencillo, un gran espadachín que prefiere una vida tranquila, muy alejada de las maquinaciones de su padre y de su pérfida madre. Está enamorado de Kendappa, la bella arpista de palacio, y a pesar de que hace todo lo posible por complacerla, ella es de lo más indiferente.

## TEN-OH



libres a la mitología hindú y con unos personajes muy carismáticos. Kendappa, por ejemplo, es muy representativa: todos hubiéramos jurado que era el personaje más dulce de la serie, amante de Sohma, una bella artista que busca la belleza... y no una mujer enamorada del poder y de quien lo detenta, dispuesta a matar a la persona que más ama por servir al hombre más poderoso que ha conocido, quien asesinó a su familia.

Taishaku también es un personaje complejo. Era el malvado emperador, que era cruel porque le gustaba serlo, pero lo

cierto es que tenía sus motivos: una promesa hecha a Ashura-Oh, con la que lo juró que fuera parte de sí mismo pero a un alto precio: dirigir con mano de hierro el Tenkai y hacer correr ríos de sangre para evitar el cumplimiento de la profecía. Y llegamos a Ashura-Oh, quien durante 9 tomos pensamos que era muy buena persona, que había sido traicionado por Taishaku y su esposa, y nos encontramos con que desafió al destino con su pretensión de que su hijo, el futuro Dios de la Destrucción, naciera. Para ello desposó a su sacerdotisa Sashi, porque al ser la guardiana de uno de los sellos, si era la madre de Ashura éste no querría matarla -se equivocó, por supuesto. No calculó bien la perfidia de su esposa. Sabiendo lo que sentía Taishaku por él, lo usó para que se convirtiera en Emperador y velara porque no se cumpliera su profecía, aunque supiera que por su pecado su clan quedaba condenado para siempre, no sólo porque Taishaku mandó exterminarlo, sino porque su hijo, Ashura, es asexual y no puede tener descendencia.

Es, sin duda, el manga de Clamp que mejor ejemplifica su obra: una historia coral, con un grafismo espléndido, una historia cautivadora que no suele -ni según Nanase Okawa, debe- acabar bien y en fin, un manga que te mantiene en vilo hasta el final, donde las sorpresas se suceden una tras otra.



## KENDAPPA

Uno de los personajes más intrigantes de toda la historia, la hermosa Kendappa es una artista excepcional, ha logrado ser la arpista del emperador y sin saberlo, conquistar el corazón de Ten-Oh. Tiene a su servicio a Sohma, la última descendiente de un clan exterminado por Taishaku con la que mantiene lo que parece ser una relación amorosa. Pero esta bella mujer no es enteramente lo que parece, en realidad es el general del Este, Jikoku, que jamás se había presentado en palacio, y todo porque cuando Taishaku asesinó a su familia se prendó de él, porque adora el poder. Pero Shurato, la espada sagrada que se oculta en el cuerpo de Ashura, también la señala como la Sexta Estrella... Aunque ella ya ha hecho su elección.

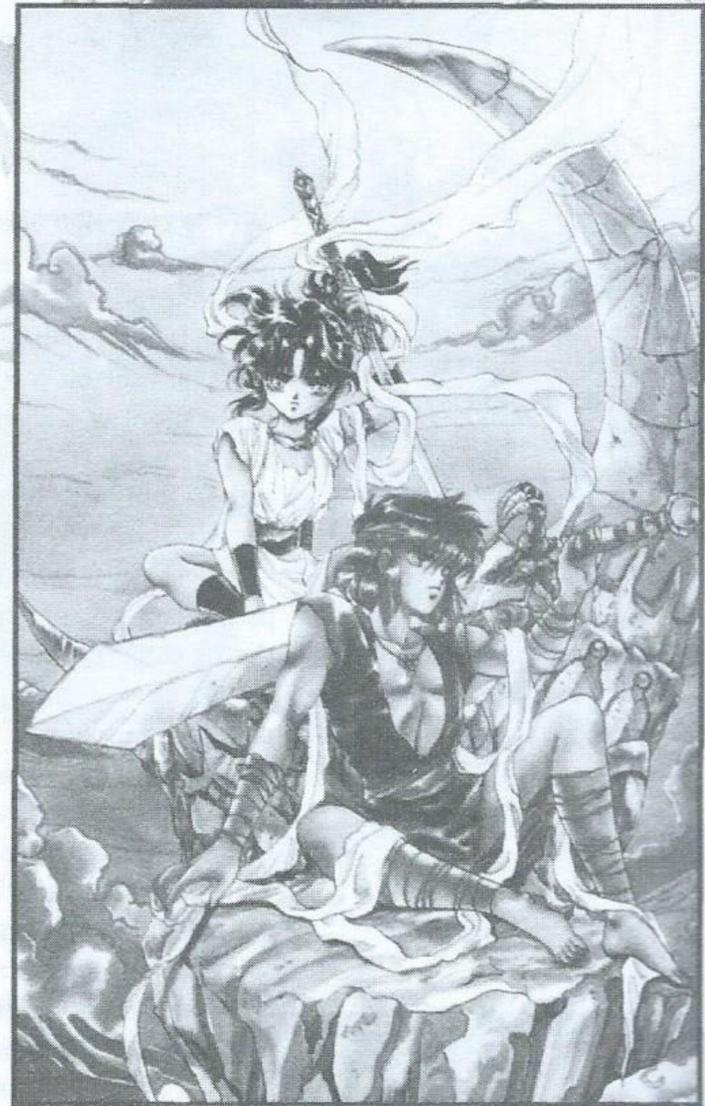




## RG VEDA-OVA

La popularidad de *RG Veda*, un manga bastante atípico, hizo que en 1991 saliera a la venta el primer volumen de su versión animada; pero como suele pasar en estos casos, el manga aún no había finalizado, o por lo menos no les interesaba adaptar la última parte de la historia, así que en el primer capítulo nos explican

la historia de la hija del general que durante 300 años esperó a su padre rodeada de mariposas y que secuestra a Yasha para tener compañía. Uno de los cambios más evidentes entre el manga y el anime es que en este último Karura-Oh ya se encuentra con los rebeldes en cuanto comienza la historia y que Sohma es enviada por Kendappa en cuanto se entera de que Yasha ha sido capturado.



La segunda parte es la llegada de las Cinco Estrellas a las fiestas de coronación de Taishaku-Ten, y al reencuentro, después de 300 años, de Ashura y Sashi, su madre. En un intento por verla, Ashura se introduce

en el castillo y es detenida por Ten-Oh, su hermano, y cuando descubre la identidad de la Emperatriz surge su lado más oscuro, lo que le permite hablar con su padre. Una cosa curiosa de este segundo capítulo es que Ashura-Oh le dice a Taishaku que su hijo lo derrocará... cuando todos sabemos lo que había entre ellos. Cuando huyen de palacio, descubren que Kendappa es la Sexta Estrella... Esta OVA puede adquirirse sin mayor dificultad, ya que fue editada hace tiempo por Manga Films, basándose en la edición norteamericana, y no está del todo mal. La animación es correcta, y el diseño de personajes cuenta con la supervisión de Mokona Apapa.

Fotos de grupo: Yasha con Ryuu, Ashura y Kujaku, Kendappa y Sohma y retrato del rey Ashura, el responsable de todo este embrollo.





# MAGIC KNIGHT RAYEARTH

## Espada y brujería

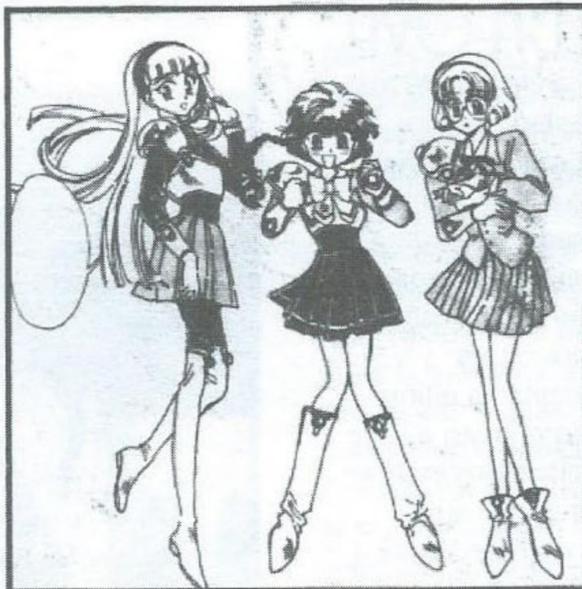
Mokona, sin duda la mascota más significativa de Clamp, gordita, abrazable y aparentemente sin relevancia...

**S**i hay algo que caracteriza a las Clamp, aparte de su brutal producción de mangas, es que les gusta tocar todos los géneros. Sus preferidas son las historias complicadas, esotéricas, y con cierta dosis de amargura y misterio, pero no le hacen ascos a otro tipo de mangas... más comerciales.

Ésa es la categoría más adecuada para esta serie, que muchos fans tildan de comercial, poco original y demás, pero que sin duda fue la más popular en España.

Siguiendo la línea abierta por Naoko Takeuchi con su *Sailor Moon*, Clamp se puso manos a la obra y decidió crear una serie que tuviera las características de moda, es decir, chicas que deben enfrentarse a demonios y a una amenaza a su mundo, eso sí, vistiendo unos llamativos modelitos y utilizando gatgets varios muy monos.

En 1994 empezó a publicarse en la revista *Nakayoshi*, la misma que *Sailor Moon*, la historia de Hikaru, Umi y Fuu, tres chicas que no se habían visto nunca pero que, en una excursión de sus respectivos colegios a la Torre de Tokio sienten una llamada y son transportadas al mágico mundo de Cephiro, para



convertirse en las Luchadoras mágicas. Tras la sorpresa inicial de encontrarse a lomos de Fiura, un pez alado, las recibe el gurú Cref, que ha sabido de su llamada y les informa del motivo de su "visita": la princesa Esmeralda, el pilar divino en el que se sustenta ese mundo, ha sido raptada por el Mensajero Divino Sagart, y a causa de la falta de oraciones de la princesa Cephiro se está destruyendo, porque el temor y la ansiedad de sus habitantes crean monstruos y seres malignos. La misión de las Luchadoras Mágicas es rescatar a la princesa, que se supone que para eso las ha invocado...

Presea, la armera oficial del



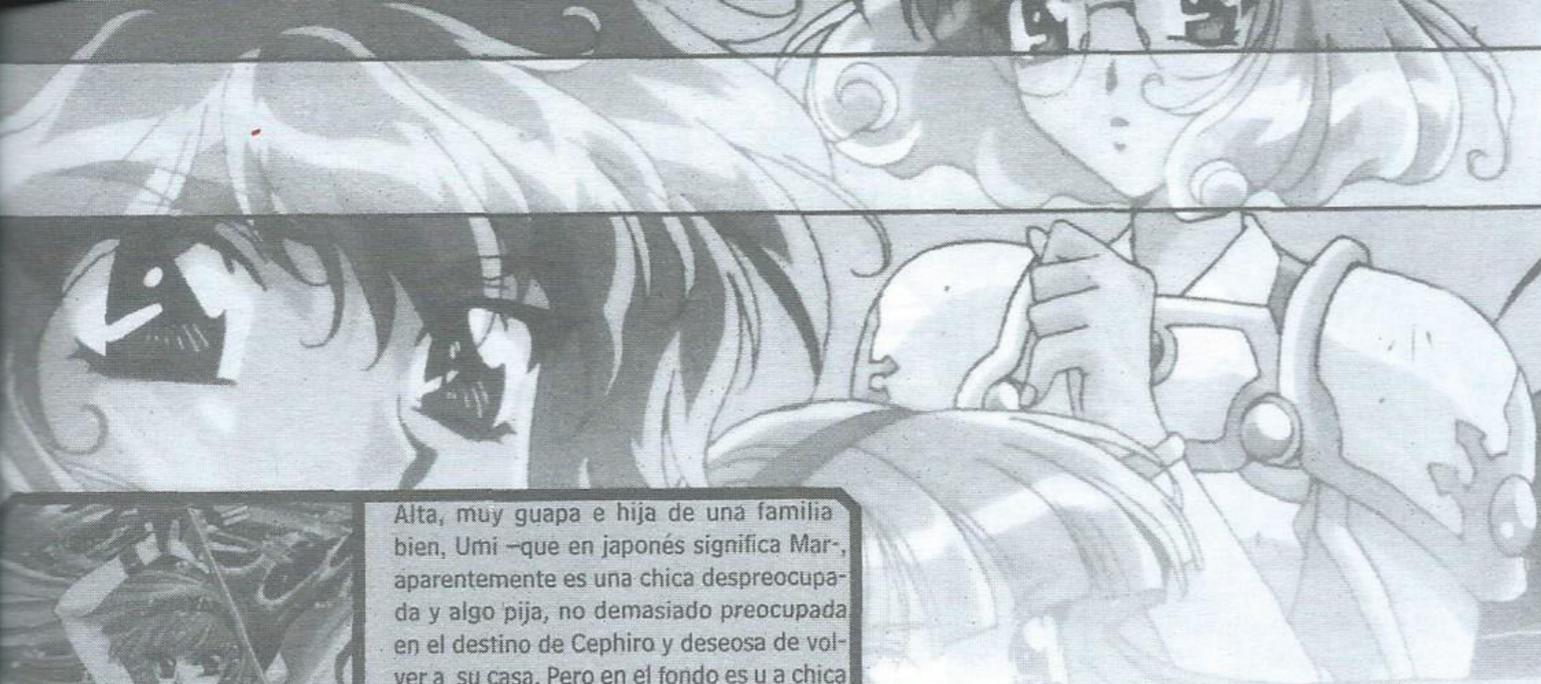
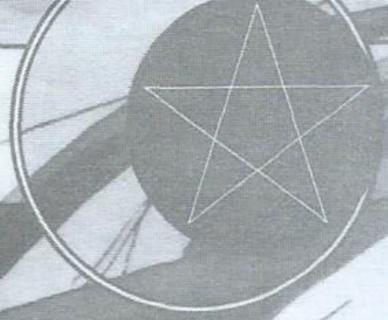
### HIKARU SIDO

Tiene 14 años, es bajita, alegre y vital, la típica protagonista. Sus padres regentan un dojo de kendo, el arte marcial japonés, y junto a sus tres hermanos mayores ha estado practicando esa disciplina desde niña. Tiene un corazón confiado y le falta picardía, pero es la que más se entrega y la que más se involucra en su misión en Cephiro porque quiere ayudar a la princesa y a sus nuevos amigos. Su poder es el del fuego, y su mecha el Rayearth. En su segundo viaje a Cephiro conoce a Eagle y Lantis, y su bondad la obliga a ayudarles y convertirse en el nuevo Pilar. Su nombre significa Luz.

### FUU HOUJI

También con 14 años, está matriculada en uno de los colegios más exclusivos, famoso por su nivel académico. Integrante del equipo de tiro al arco de su escuela, el arma que Presea le entrega es un arco, pero pronto es sustituido por su espada. Mucho más inteligente, reposada y calculadora que sus compañeras, Fuu puede utilizar el poder del viento tanto para atacar como para sanar, y su mecha es Wingdam. En su primera visita logra que Ferio se convierta en su guardaespaldas y salta la chispa, y en su segunda visita descubre que, en realidad, se trataba del príncipe de Cephiro. Su nombre significa viento.





Alta, muy guapa e hija de una familia bien, Umi —que en japonés significa Mar—, aparentemente es una chica despreocupada y algo pija, no demasiado preocupada en el destino de Cephira y deseosa de volver a su casa. Pero en el fondo es una chica muy cariñosa, que se preocupa mucho por sus amigas y logra el respeto de sus nuevos amigos en Cephira. Más que respeto se gana el amor de Ascot, el domador de bestias, que pasa de ser un niño a un adolescente para complacerla... y salir con ella, claro. Umi posee el poder del agua, y su mecha es Selece.

## UMI RYUSAKI



Portada de la edición española de *Magic Knight Rayearth*, bautizada en España como *Luchadoras de Leyenda*.

reino, les facilita unas armas provisionales y un guía —una cosita blanca y adorable llamada Mokona—, para que encuentren el mineral de cristalización, un raro material con el que podrá fabricarle unas armas especiales y personalizadas. En su viaje conocen a Ferio, un joven espadachín que las ayuda... después de que Fuo logre hacer un trato con él.

Pero Sagart, advertido de la llegada de las Luchadoras, va enviando a sus esbirros para que las maten, con poco éxito, porque ellas logran activar sus mechas mágicos, la Magia

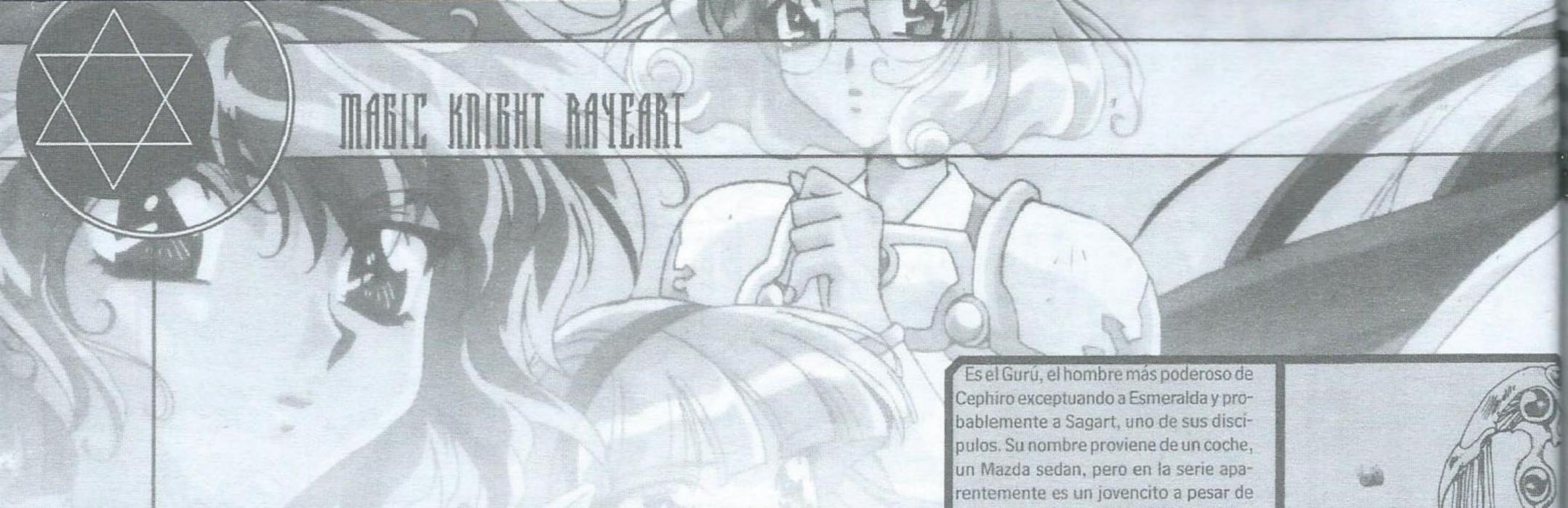
Divina, con los que por fin pueden enfrentarse en igualdad de condiciones a Sagart, y descubren la verdad del secuestro de la princesa, que se había enamorado de Sagart pero por culpa de su deber de rezar por Cephira no podía estar con él, lo que obligó a su amado a raptarla. En realidad, Esmeralda las llamó para que acabaran con su vida, pero al matar a Sagart, la dulce princesa se transforma en una hermosa mujer que, llena de odio y rencor, se enfrenta a las Luchadoras e intenta asesinarlas...



## ESMERALDA

La princesa de Cephira, en apariencia una niña, es su Pilar, el corazón que mantiene la paz y las fronteras de su reino. Pero la labor de Pilar tiene un lado amargo, ya que su amor, todo su amor, debe estar destinado a su reino, y cuando se enamora de Sagart, su guardián, no puede perdonárselo e invoca a las Luchadoras Mágicas para que terminen con su vida, porque un Pilar no puede suicidarse. Pero nadie les comenta ese detalle, y cuando matan a su "secuestrador", Esmeralda se transforma en una hermosa mujer que ataca sin piedad a las Luchadoras y hace que las maten... para poder estar al lado de su amado. Además de una piedra semipreciosa, su nombre también es el de un modelo de Mitsubishi.





Es el Gurú, el hombre más poderoso de Cephíro exceptuando a Esmeralda y probablemente a Sagart, uno de sus discípulos. Su nombre proviene de un coche, un Mazda sedan, pero en la serie aparentemente es un jovencito a pesar de haber cumplido los 700 años. Puede comunicarse con los espíritus y su mayor deseo es que la paz en Cephíro se mantenga, aunque más tarde se arrepienta del modo de conseguirla...

### CLEF



protección, y los países vecinos están intentando apoderarse de Cephíro convirtiéndose en el nuevo Pilar: para ello sólo necesitan una voluntad más fuerte que los demás...

Lantis, el hermano menor de Sagart, ha vuelto a Cephíro tras un misterioso destierro, pero pronto los ejércitos de Autozam, Fahren y Chizeta deciden que ser el nuevo Pilar de Cephíro es de lo más apetecible. Así que Umi, Fuu y Hikaru están dispuestas a volver a ser las Luchadoras Mágicas para proteger el mundo...

Aska, la reina de Fahren, quiere poseer Cephíro para convertirlo en un mundo de juegos y dulces; Tarta y Trata, las



La primera parte se editó con un éxito relativo, y como el producto clamaba a gritos una serie de televisión no se hizo esperar y pronto se adaptó para la pequeña pantalla. Pero la historia de Fuu, Hikaru y Umi daba para algo más y las Clamp, poco después de terminar la primera parte, decidieron que la segunda visita a Cephíro era obligada...

Las tres protagonistas se reúnen en la Torre de Tokio porque se encuentran muy descorazonadas tras el trágico final de su aventura, y de repente vuelven a ser transportadas a Cephíro, pero ni Cref ni el príncipe, Ferio, saben quién las ha invocado. Tras la muerte del Pilar, Cephíro se ha quedado sin



### SAGART

El Guardián del Pilar de Cephíro se enamoró de ella, pero eso no es tan grave como que el Pilar se enamore de él... Su amor era imposible y prohibido porque Esmeralda no puede compartir su amor con nadie. Cuando ella invoca a las Luchadoras de Leyenda él la rapta y se la lleva a otro lugar porque no quiere que muera, y envía sus servidores para que maten a las Luchadoras, pero muere al enfrentarse a ellas.





Fuu, Hikaru y Umi lo encontraron en el Bosque del Silencio, y como ellas conocían la salida del Bosque Fuu hace un trato con él para que las proteja hasta la salida. Es un buen espadachín y quería dominar la Magia Divina, pero ve que las chicas sí pueden lograrlo y las ayuda, pero sale pronto de escena, eso sí, tras entregarle uno de sus pendientes a Fuu. Tras la muerte de Esmeralda descubrimos que era su hermano menor, y ahora príncipe de Cephiro. Curiosamente, su nombre es el de un modelo de Honda japonés, un sedan 4 puertas.



FERIO

se siente muy atraída por Lantis, el hermano menor de Sagart, y también por Eagle, antiguos amigos en Autozam y con una tristeza que llega al corazón de la muchacha. La batalla final entre los tres reinos invasores y los defensores de Cephiro queda interrumpida bruscamente cuando el Creador de la Tierra y de Cephiro se les presenta, desestima a Fahren y Chizeta y designa a los dos que deberán luchar por ser el Pilar: Hikaru y Eagle. Pero el Creador, que increíblemente es



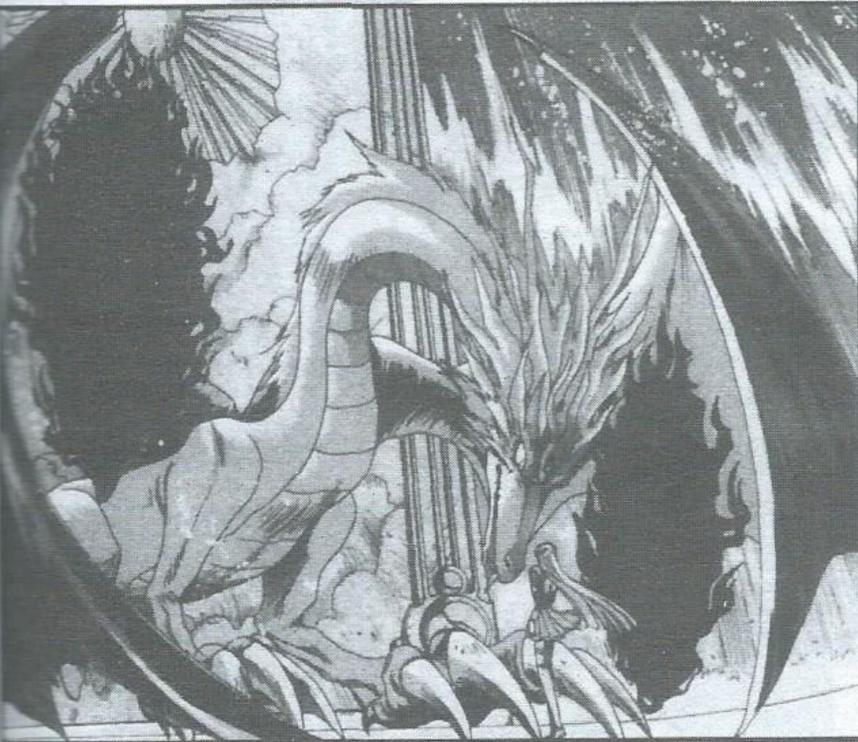
Mokona, los envía a Tokio donde Hikaru se gana el puesto de Pilar, pero se niega a que Eagle, enfermo terminal, desaparezca, y logra, junto a sus amigas, volver a Cephiro, abolir el sistema del Pilar y formar una alianza basada en los corazones de todos los habitantes de Cephiro para mantener la paz.

Así que, como quien no quiere la cosa, las tres chicas cada día van a la Torre de Tokio y por la voluntad del Pilar, Hikaru, son trasladadas a Cephiro donde van enseñando a sus nuevos amigos ciertas cosas como la repostería, lo que es el colegio y el matrimonio...

princesas de Chizeta, quieren expandir las fronteras de su pequeño reino, y Eagle, de Autozam, dice que lo desea porque su país, muy industrializado, ha destruido su atmósfera y suelo y necesitan del poder de Cephiro para regenerarlo...

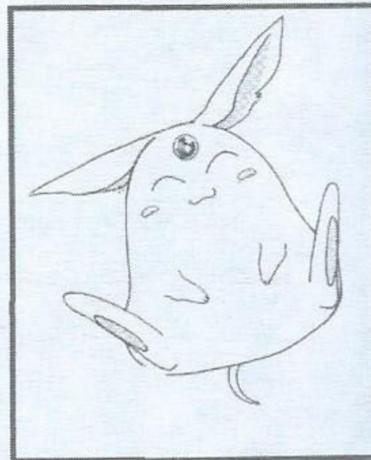
En esta segunda parte todos los personajes se plantean la utilidad del Pilar, si la felicidad de muchos debe pasar por el aislamiento y la infelicidad del Pilar, del sacrificio que Cephiro exige a quien lo mantenga en paz. Cref está dispuesto a que la tragedia de Sagart y Esmeralda no vuelva a pasar, y

Ferio quiere explicarle al nuevo Pilar la historia de su hermana para que no acabe como ella. Por su parte, Hikaru



ASCOT

Aparentemente un niño pequeño, es el único que puede dominar y comunicarse con los seres monstruosos que pueblan Cephiro. Todos los tienen miedo, así que debe vivir solo, y acepta eliminar a las Luchadoras si Sagart le garantiza un lugar en su castillo, pero Umi le hace reaccionar... y se enamora de ella. En su segunda visita a Cephiro, Ascot crece para gustarle más.



# MAGIC KNIGHT RAYEARTH



Hermano menor de Sagart, se fue de Cephiro al enterarse del amor que existía entre su hermano y el Pilar. Vagó por los otros reinos y acabó en Autozam, donde se hizo muy amigo de Eagle, pero tras la muerte del Pilar decidió volver a Cephiro para destruir el sistema de Pilares porque lo cree muy injusto. Siempre va acompañado de Primera, una pequeña hada alada que está convencida de que son pareja... y que odia a Hikaru por interponerse. Su nombre proviene de un modelo sedan de Mazda.



## LANTIS



fielmente, por cierto, así como detalles de cosecha propia, pero el resultado es bastante correcto. Además, la serie ha sido emitida con bastante éxito en algunos países de Latinoamérica.

Pero años más tarde decidieron, posiblemente a raíz del éxito de la versión animada de X, que *Magic Knight Rayearth* tenía bastante interés y decidieron volver a contar la historia... pero desde otro punto de vista.



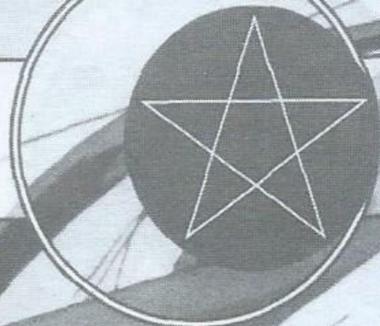
## EL ANIME

*Magic Knight Rayearth* ostenta el honor de ser la primera adaptación a la pequeña pantalla de alguna de las obras de Clamp. Fueron 49 capítulos divididos en dos temporadas que seguían la estructura de las dos partes del manga, y cosecharon un éxito bastante importante. La serie empezó a emitirse el 17 de octubre de 1994, con un opening pegadizo y un diseño de personajes muy similar al del manga, lo que garantizaba los resultados. La serie seguía el esquema marcado por las Clamp en el manga, bastante

## PRESEA

La armera de Cephiro es la encargada de proporcionar y fabricar las armas para todos los guerreros. Proporciona armas a las Luchadoras Mágicas, pero sólo provisionales hasta que logren el mineral de cristalización y le pueda hacer unas personalizadas... Su nombre proviene de un modelo de Nissan Sentra.





Hijo del gobernante de Autozam, se hizo muy amigo de Lantis en su estancia en su país, y de él aprendió las maravillas de Cephiro. Al enterarse de su enfermedad terminal y de la muerte de Esmeralda, Eagle quiere convertirse en el nuevo Pilar para caer en el sueño eterno y preservar ese reino. Aparte de una rapaz, su nombre también proviene de un coche, en concreto del Jeep/Chrysler Eagle Vision.

## EAGLE



El formato elegido fue la OVA, los capítulos destinados a la venta directa al público, y prometían una calidad superior a la habitual en este tipo de producciones y una nueva historia, así como nuevos diseños.

En cuanto al diseño, hemos de decir que el excelente trabajo de Nobuteru Yuuki en los diseños de X ha calado hondo y los nuevos personajes tienen un aire a los creados en su "hermana mayor". Esmeralda tiene un aire a Kotori, al menos en lo contemplativo de su actitud, y en general los personajes son más estilizados... y más atractivos, si cabe. Las tres protagonistas, Umi, Fuu y Hikaru, acaban de ingresar en una nueva escuela, increíblemente la clamp Gakuen, donde se conocen. La princesa Esmeralda hace que el castillo se traslade a Tokio, naturalmente bajo la ya famosa Torre de Tokyo, y existe el peligro de que tanto Cephiro como nuestro planeta sean destruidos. Sagart intenta impedir que los Tres Dragones del Cielo

salven ambos mundos, pero nuestras amigas irán encontrándose con amigos e inesperados aliados...



## ASKA

La reina de Fahren es una niña con sueños y actitudes muy infantiles. Su intención al conquistar Cephiro es tan pueril como querer convertirlo en un país lleno de dulces por la fuerza de su voluntad. Pero al enterarse del sacrificio que supone ser Pilar, decide olvidarse de ello pero desea saber qué le ocurrió a Esmeralda para evitar cometer el mismo error. Como muchos otros personajes, su nombre corresponde a un modelo automovilístico, el Isuzu Aska.



La serie de televisión era bastante fiel al original, pero por lo visto la animación no era nada del otro mundo...

salven ambos mundos, pero nuestras amigas irán encontrándose con amigos e inesperados aliados...



Si bien con sólo tres capítulos no se puede pretender igualar a la serie de televisión, esta nueva versión de las chicas que van a otro mundo es muy correcta, y han sabido mantener su promesa: hacer un producto de calidad y no un mera secuela o una mala versión. Aun así, esperamos que por fin los rumores se concreten y la emitan en algún canal...

## TARTA Y TATRA

Las dos princesas de Chizeta desean expandir las fronteras de su pequeño reino conquistando Cephiro, y para ello utilizan a sus genios para derrotar a las Luchadoras y a los otros invasores. Sus nombres provienen de dos compañías automovilísticas, una india y otra del este de Europa.





# TOKYO BABYLON

## La Ciudad que Nunca Duerme



Portada de la edición francesa de *Tokyo Babylon*, editado por Tonkam. Tomos similares a los japoneses y lo que es mejor, íntegra.

**S**i hay algún tópico que se repite, más o menos, en las historias de Clamp, es el elemento esotérico. Ya en *RG Veda* dieron muestra de su afición por las leyendas y el ocultismo, pero *Tokyo Babylon* es la culminación de esa pasión por lo oculto.

La historia está centrada en Subaru Sumeragi, un joven japonés que pertenece a una poderosa familia de médiums espiritistas que siempre han estado sirviendo a Japón para mantener el Equilibrio. Subaru es el decimotercer líder de su familia, pero para todos es un vidente que, a pesar del enorme poder que posee, no parece tener la personalidad adecuada para soportar los duros casos que se le presentan. La muerte, la locura y la culpa son demasiado para el alma pura y buena de Subaru, a pesar de su inamovible decisión de usar sus poderes para ayudar a los demás.



Suerte de su hermana gemela Hokuto, alegre y chispeante, que se toma la vida con filosofía y que a veces puede sorprendernos al abandonar su lado frívolo para

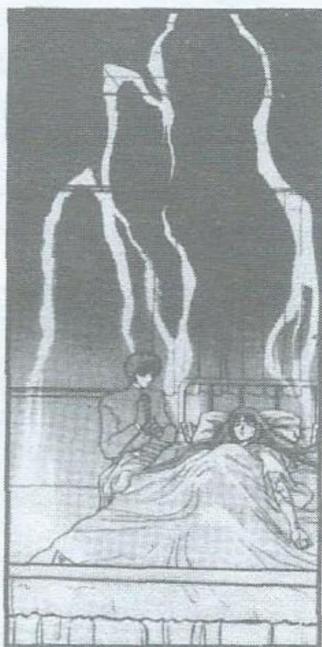


hablar de temas como la belleza, la mal entendida ecología de la gente, el amor y la amistad. Hokuto ama profundamente a su hermano y sufre mucho porque sabe que en el fondo no es feliz, así que le presenta a un hombre.

Seishiro Sakurazuka es un veterinario de Shinjuku que cae rendido a los pies de Subaru, y no pierde ocasión para declararle su amor eterno, animado por Hokuto, naturalmente. A pesar de pertenecer a la pérfida familia Sakurazuka, un clan de médiums asesinos, Seishiro jura y perjura que la antigua ocupación de su familia no tiene nada que ver con él y que sólo es un simple veterinario... enamorado de Subaru.

Pero lo cierto es que Sei sí posee algún poder, aunque por el modo de utilizarlo no sabemos si mucho o poco, pero lo que sí es cierto es que sólo aparece para salvar a Subaru.

Éstos son los tres protagonistas de *Tokyo Babylon*, una de



## LA FAMILIA SUMERAGI

Como su nombre indica, "el orgullo del Emperador". Es una familia que en Japón es sinónimo de poder y sabiduría, los que han cuidado del bienestar espiritual del país del Sol Naciente durante siglos. Utilizan una técnica llamada *Omnyoujitsu*, un cuidadoso equilibrio entre cánticos y hechizos que los poderosos médiums de la familia utilizan para mantener el equilibrio entre el Bien y el Mal. Los líderes de la familia son entrenados desde niños para poder controlar el gran poder que heredan de sus antepasados, pero su verdadero objetivo es luchar contra la familia Sakurazuka, sus enemigos ancestrales.





La frívola hermana gemela de Subaru es, sin temor a equivocarse, diametralmente opuesta a su hermano. Siendo Subaru el líder de la familia, Hokuto se ahorra muchas responsabilidades, y dedica su tiempo a cuidar de su hermano y vestir los más estafalorios modelitos, y de paso en ser la asesora de moda de Subaru, cosa que también le divierte. Sabe que el trabajo de médium es muy duro para Subaru, que poco a poco va perdiendo su apego a la vida y que en cualquier ocasión puede sacrificarse porque, en realidad, nada le ata a la existencia. Por eso le presentó a Seishiro, en un intento de que su hermano se enamorara y fuera, si no completamente feliz, sí confiado. A pesar de su alegre carácter, Hokuto también posee ciertos poderes mágicos, no tan poderosos como los de su hermano pero sí considerables- no en vano son gemelos. Es mucho más pícara que su hermano, y desde el principio parece saber que Seishiro no es trigo limpio, y que es algo más que un simple veterinario.

● A pesar de saber que Seishiro era peligroso para su hermano, Hokuto jamás imaginó que fuera el Sakurazukamori y que su objetivo fuera, en último término, asesinar a Subaru. Cuando su hermano se enamora de él y Seishiro intenta matarlo, Hokuto se siente tan culpable que decide usar su última carta, un hechizo que sólo puede utilizar ella para salvar la vida de su hermano. Pero para iniciarlo, primero debe morir a manos de Seishiro...

## HOKUTO SUMERAGI

las mejores historias de Clamp donde utilizan los extraños casos de Subaru para hacer una crítica de la sociedad japonesa actual, con sus problemas y carencias, así como una curiosa historia de amor... marca de la casa.

La personalidad de Subaru sufre mucho en algunos de sus casos porque siente que no puede ayudar suficientemente a las personas. Trata casos como el de una chica que, tras ser violada, cae en un sopor voluntario del que nada puede despertarla, y él debe introducirse en su mente para rescatarla; en otra ocasión, una madre intenta castigar al hombre que ase-



sinó a su hija de 6 años, y Subaru le dice que el espíritu de su hija desea que abandone su venganza... cuando la pequeña ansiaba que su madre matará a su asesino.

Pero entre estas pequeñas historias que Hokuto y Seishiro utilizan para sus filosóficas conversaciones, hay algunas que nos permiten descubrir un poco más de la personalidad oculta de Seishiro. En una ocasión, unas chicas utilizaban conjuros de todas las

## SUBARU SUMERAGI

Este joven de 16 años es el líder de la familia Sumeragi, que durante siglos se ha ocupado del bienestar espiritual de Japón. Subaru es, posiblemente, uno de los más poderosos de su familia, y quizá a causa de eso tiene un carácter muy dulce que le hace preocuparse mucho por sus trabajos. Las pruebas a las que debe enfrentarse casa día minan su confianza en las personas, son casos demasiado duros para un alma pura como la suya, y le hacen sufrir inmensamente. Por una parte, Subaru está contento con ayudar a todos aquellos que sufren utilizando su poder, pero por otro lado la maldad y la malevolencia le hacen apartarse del mundo.

Hasta que su hermana le presenta a Seishiro Sakurazuka, un pacífico veterinario que, desde el primer momento, dice estar enamorado de él. Seishiro pertenece a una familia de médiums asesinos, pero siempre niega toda relación entre él y la ocupación ancestral de su familia, y es el apoyo de Subaru. A pesar de su insistencia, posee algún poder espiritual, pero Subaru lo ignora, sólo cree que es un buen amigo que no para de tirarle los tejos.

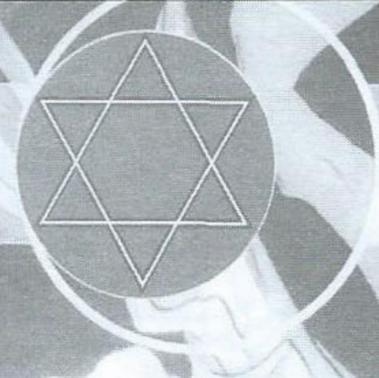
● Cuando Seishiro recibe una herida destinada a él y pierde su ojo derecho, Subaru se da cuenta de cuáles son sus verdaderos sentimientos hacia él, pero es demasiado tarde: el año de gracia ha pasado y Seishiro está dispuesto a cumplir su promesa... Siete años atrás ya se encontraron, y Seishiro lo marcó como su presa; desde entonces lleva guantes, pero no sirvieron de nada cuando Seishiro lo vio.

Cuando el Sakurazukamori asesina a su hermana, Subaru decide dejar el instituto y dedicarse a aumentar su poder para, algún día, poder vengarla.



Abajo, Subaru y el misterioso Seishiro. A la izquierda, imágenes de la película de imagen real basada en el manga de Clamp.





Portada de la edición española de *Tokyo Babylon*. Sólo se editaron tres tomos, lamentablemente.



La abuela de Hokuto y Subaru es una dama formidable que, realmente, es la líder de la familia Sumeragi. Tras la muerte de su hijo a manos del Sakurazukamori, se encontró a cargo de sus dos nietos, descubriendo que era Subaru el heredero del poder espiritual de su padre. Fue ella quien, desde niño, entrenó a Subaru en el arte del *Omnyouji*, y quien cuidó celosamente su educación. Como rivales de los Sakurazuka, es lógico que ni Hokuto ni Subaru le comenten que tienen relación con el último descendiente de su familia enemiga, pero la anciana sabe que hay una sombra que acecha a su nieto.

● Cuando encontró a su nieto, el futuro líder de la familia, marcado con la señal de los asesinos Sakurazukamori, le ordenó que jamás se quitara los guantes, ni aun delante de un miembro de la familia, para intentar evitar que el asesino lo encontrara, pero el poder de Seishiro es mucho más poderoso que el suyo...



## LADY SUMERAGI

los —lo cierto es que es una cita de un novelista japonés de principio de siglo llamado Koji Motojiro... Ese joven le habla de una promesa, pero Subaru es incapaz de recordarla...

● El clímax de la historia se produce cuando una joven madre, loca de dolor porque su hijo no recibe el trasplante de riñón que le salvará la vida, decide que Subaru sea el donante... matándolo. Seishiro se interpone en la refriega pierde el ojo derecho, y en ese momento Subaru



culturas porque creían ser las "elegidas", reencarnaciones de guerreras que debían salvar el mundo. En su intento por exorcizarlas, Subaru absorbía sus hechizos sin devolverlos hasta que, al desmayarse, Seishiro tomó el control de la situación y les envió su *shikigami*, un especie de proyección astral de su voluntad en forma de halcón. Ciertamente, eso no lo hace un veterinario corriente...

A medida que avanza la historia, Subaru empieza a tener un sueño recurrente en el que un joven le explica que bajo los cerezos hay cadáveres enterrados, de ahí el color rosado de los pétalos

se da cuenta de cuáles son sus verdaderos sentimientos... Tras pedirle perdón a Seishiro, decide confesarle su amor, pero Subaru descubre horrorizado que el hombre que ama no es otro que el Sakurazukamori, el joven de su sueño, que asesinó a una niña y la enterró en las raíces del cerezo, El Guardián. Seishiro debería haberlo matado, pero decidió intentar amar a Subaru, dejándolo ir pero marcándolo con el símbolo de su familia, un pentagrama invertido. Los años han pasado, Seishiro ha estado junto a Subaru un año pero no lo ama: es hora de matarlo. La desesperada

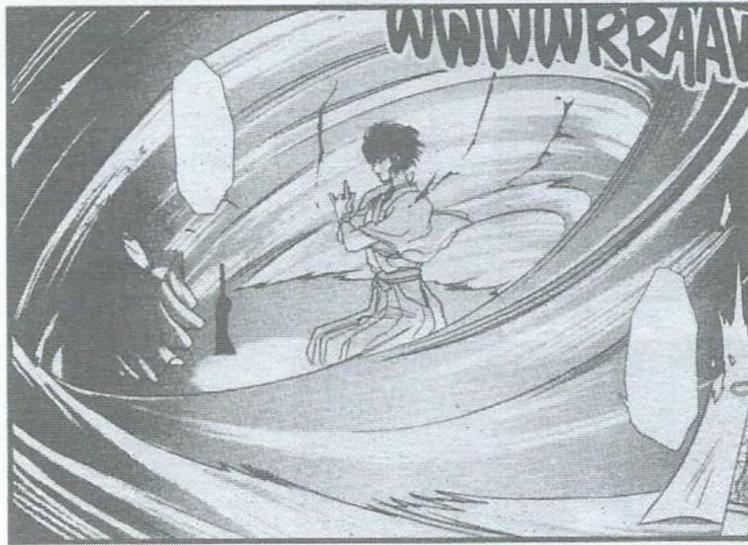


## LOS SAKURAZUKAMORI

Se sospecha que la familia Sakurazuka, que ha permanecido siempre a la sombra, es la misma de la que proviene el grupo de asesinos Sakurazukamori, que utilizan una versión maligna del *Omnyoujitsu* para matar a sus víctimas. Necesarios, junto a los Sumeragi, para mantener el Equilibrio, el líder de esta familia utiliza poderosos hechizos y encantamientos como el *Maboroshii*, un hechizo que mezcla sueño y una realidad artificial en la que atrapa a sus víctimas, una de las favoritas de su último líder, Seishiro. El poder de esta familia no sólo proviene del poder personal y la habilidad en el *Omnyoujitsu* de su líder, sino que está concentrado en un enorme y hermoso cerezo al que llaman El Guardián en el que están apresadas las almas de todas las víctimas de la familia a través de los siglos y que es su fuente de poder.

● Sus miembros reciben una educación muy estricta, casi tanto o más que la de los Sumeragi para que no tengan ningún tipo de sentimientos a la hora de segar la vida de sus víctimas y sobre todo el de su maestro y predecesor, al que deben asesinar para convertirse en el *Sakurazukamori* y que suele ser un familiar cercano. Seishiro, quizá el más poderoso de su familia, tuvo que asesinar a su madre, y al no sentir nada decidió cambiar la tradición centenaria para ver si aún le quedaba algo de humanidad, al intentar amar a Subaru. Pero no lo consiguió...





intervención de la abuela del chico le salva la vida, pero Subaru cae en un estado catatónico del que nadie puede sacarle, ni siquiera Hokuto, que le pide perdón, viste su traje ceremonial y va en busca de Seishiro. Un mes más tarde Subaru oye su voz y su abuela recibe una llamada en la que le comunican que Hokuto ha muerto... Seishiro la ha asesinado.

El impresionante desenlace de *Tokyo Babylon* pasará a la historia del manga como uno de los más crueles, aunque no hay que olvidar el de *RG Veda*, que tampoco acaba precisamente bien. Las



Clamp son únicas para hacer sufrir a sus personajes, pero hay que reconocer que la trama está cuidada y trabajada hasta en el más mínimo detalle. Y para todos los fans de Subaru y, sobre todo, de Seishiro, sabed que vuelven a aparecer en *X...* con algunos añitos de más.

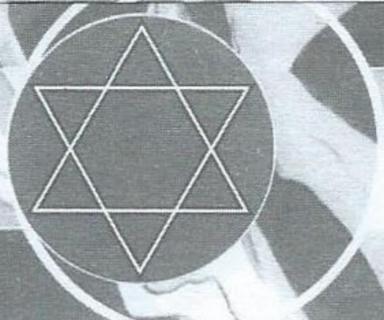
## SEISHIRO SAKURAZUKA

La imagen de Seishiro es la de un joven de 25 años, veterinario, una profesión de lo más inofensiva. Tiene una clínica en Shinjuku y gracias a Hokuto conoce a Subaru Sumeragi, un joven médium del que se enamora.

Al menos eso dice, y no desaprovecha ninguna ocasión para flirtear con él. También pertenece a una familia con un largo historial de médiums, pero que vendían sus servicios como asesinos, aunque él no se dedique a ello. Pero tras sus pacíficas gafas y su aspecto anodino Seishiro oculta algún tipo de poder, pero sólo lo utiliza para salvar a Subaru de los ataques de sus enemigos... y de él mismo, porque no es capaz de hacer daño a nadie, cualidad que Seishiro parece tener superada.

● Pero nada es lo que parece. Seishiro en realidad es el Sakurazukamori, el único líder de su familia que utiliza su poder mágico para matar. Siete años atrás conoció a Subaru, quedó prendado con el alma pura del niño, y le hizo una promesa: lo dejaría marchar para que creciera, y cuando se volvieran a encontrar, vivirían un año juntos: si en ese año llegaba a amarlo, le perdonaría la vida. Si no llegaba a significar nada para él, como el resto de seres vivos, lo mataría, y para ello lo marcó como presa de los Sakurazukamori. El día llegó y al no sentir nada hacia Subaru intentó matarlo, pero la abuela del chico se interpuso y lo salvó *in extremis*. Su hermana Hokuto se sacrificó para realizar un hechizo secreto y de momento Subaru se ha salvado, pero un Sakurazukamori no olvida una presa... y volverán a reencontrarse en *X*, cada uno en un bando.





# TOKYO BABYLON

La OVA de *Tokyo Babylon* es una adaptación fiel al espíritu de la serie, con historias oscuras y misteriosas...



pero antes de que Subaru pueda actuar Mimura muere, pero nuestro héroe está decidido a descubrir qué ha pasado sobre todo por la hermana de la última víctima, que no piensa dejar las cosas así... Es una historia típica de Clamp, pero aún así, le

## EL ANIME

La historia de *Tokyo Babylon* fue adaptada en una Ova de dos capítulos donde Subaru, ayudado por Seishiro y en menor medida por Hokuto, debía resolver dos casos. En el primer capítulo, Subaru es contratado por el presidente de la compañía MMC Corp porque los problemas y accidentes relacionados con su proyecto no cesan,

falta el gancho de la segunda.

Subaru es testigo de un brutal asesinato en el tren, a medianoche, y aunque lo intenta no puede detener al asesino, que huye. En comisaría conoce a una joven que tiene el poder de "ver" el pasado a través del tacto, por lo que, como él, siempre lleva guantes para no volverse loca con tantos recuerdos. Subaru decide colaborar con ella porque tiene el presentimiento de que está en peligro... En esta historia empieza el sueño recurrente de Subaru con el misterioso chico que le hizo una promesa bajo los cerezos en flor, y donde se muestra más claramente que Seishiro no es un hombre normal... Además de que Hokuto tiene un gusto "especial" por los modelitos extravagantes. Lo más destacable de esta versión animada son los diseños, obra de Kumiko Takahashi, que también se encargó de *Mermaid Scary* y *Mermaid Forest*, adaptaciones de la obra de Rumiko Takahashi.

Además de esta versión animada, muy decente y correctamente adaptada, existe una película de imagen real estrenada en 1992 titulada *Tokyo Babylon 1999* de lo más... eh, curiosa.





**H**ay veces en las que los fans de Clamp nos preguntamos de dónde sacan las ideas. No sólo porque tengan tantas que hayan pasado a ser serie más o menos regulares, sino porque hay algunas tramas que la verdad, cuesta imaginar de dónde salieron. Por ejemplo, el caso de *Clamp Gakuen Tanteidan*, o lo que es lo mismo, *Clamp Campus Detectives*.

Para haceros una idea, existe un campus gigantesco, equipado como una pequeña ciudad con bancos, hospitales, restaurantes, etc., donde las personas más brillantes del mundo pueden estudiar, ya que el complejo cuenta desde un jardín de infancia hasta una universidad. La fundadora de este particular campus es la compañía Imonoyama, está diseñada para aceptar a todas aquellas personas que desta-



quen en algún arte en concreto, ya sean artistas, atletas o intelectuales.

Pero claro, en una pequeña ciudad como ésa siempre hay problemas y misterios, y se impone no sólo una

fuerza de seguridad sino unos detectives. Y ahí entran nuestros protagonistas.

Porque, curiosamente, los detectives de este particular campus son unos niños, apenas adolescentes, que logran, increíblemente, mantener la paz. Ellos son el presidente de los estudiantes, Nokoru, en realidad el heredero de la poderosa familia Imonoyama, la fundadora del campus; su guardaespaldas Suoh, miembro de una familia famosa por sus habilidades en las artes marciales y secretario del consejo de estudiantes, por añadidura. Y por último Akira, el más joven de grupo que además de ser el tesorero es un estupendo cocinero...

Con estos perfiles tan particulares, seguro que os preguntáis qué tipo de casos resuelven estos tres jovencitos.

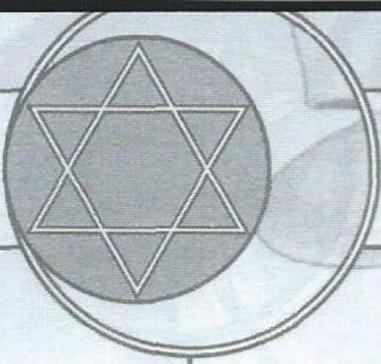


Las portadas ya dicen mucho sobre el tono general de la serie, de lo más desenfadado.



## NOKURO IMONOYAMA

El presidente de los estudiantes de la escuela elemental es este jovencito rubio, de enormes ojos azules y un encanto especial con las mujeres, que quedan prendadas de él sea cual sea su edad. Heredero de la poderosa, rica y prestigiosa familia Imonoyama, la fundadora del campus, no sólo es rico sino que posee una inteligencia increíble —la NASA intentó reclutarlo, pero él lo declinó amablemente. Considera su deber demostrar gracias, elegancia y caballerosidad en cada gesto, jamás abandona su abanico y es un chico con clase: tanta que no duda en ser el ejemplo a seguir por sus compañeros y el resto de alumnos. Indudablemente, es el genio del grupo.



# BAKUEN TANTEIDAN



El anime tuvo un éxito relativo, y al menor podemos decir que los diseños estaban muy bien.



Pues, la verdad, no le hacen ascos a nada pero la tónica es rescatar damiselas en apuros, porque Nokuru tiene la curiosa habilidad para detectar el grito de auxilio de una dama desde distancias increíbles... Un don como cualquier otro.

Las historias van variando desde una de las primeras, en las que los chicos logran

evitar que una anciana dama sea echada de su casa por su infame cuñado, la búsqueda del pavo real de una niña o el desafío de otra chica, enamorada de Nokoru, que intenta llamar su atención...

Aparentemente, son historias sencillitas, una serie menor de Clamp. La verdad es que



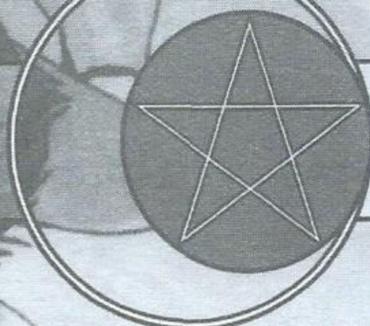
no puede compararse a la complejidad de *X* o *Tokyo Babylon*, pero tiene ciertos detalles que destacan. Sin ir más lejos, la pasión de las Clamp por los cross-overs, ya que Akira es el protagonista de una de sus primeras historias, *20 mensho ni onegai*, Suoh también aparece en *Clamp Cops* y además, los tres tienen una aparición estelar en *X*, en el séptimo y noveno tomo y envueltos, como casi todos los personajes del universo Clamp, en la trama del Apocalipsis.



## SUOH TAKAMURA

Descendiente de una antigua familia de samuráis, Suoh está versado en infinidad de artes marciales y a pesar de su corta edad es todo un atleta, destacado en muchas disciplinas. Su madre, cuando vuelve a casa, siempre se las arregla para recibir a su hijo con una serie de pruebas que debe superar para... poder mendrar. Es el guardaespaldas de Nokoru, el secretario del consejo de estudiantes y demás de la fuerza bruta del grupo el más calmado, el que logra tranquilizar los ánimos de sus dos exaltados compañeros.





A la izquierda, el líder, Nokoru. Arriba, el logo del campus, este curioso pez globo. Abajo, escenas del anime.



Tras *Magic Knight Rayearth* y el "despertar" de los fans de Clamp tras la película de *X*, la adaptación animada de *Clamp Gakuen Tanteidan* no se hizo esperar demasiado. La serie empezó a emitirse el 3 de mayo del 97, y finalizó en octubre, una temporada no tan larga como otras pero que no deja de estar bien. Y es que contaba con un handicap que puede atribuirse a muchos animes: si bien para el diseño de personajes y demás podían basarse en el manga de Clamp, los pocos tomos de manga que se habían editado los obligaban a sacarse



de la manga nuevas historias y nuevos personajes, porque la tónica general era salvar una damisela en apuros en cada capítulo... y eso son muchas damiselas.

Los primeros capítulos son clavados al manga, las historias son calcadas pero los guionistas resolvieron el problema de las historias al modo tradicional, centrando la trama en los personajes más que en las aventuras y alternando el protagonismo de historia en historia. El diseño de personaje es muy correcto, muy fiel al diseño original de Clamp y la verdad es

que la serie, sin ser la octava maravilla del mundo, no está nada mal.



AKIRA IJYUIN

Protagonista de una historia anterior de Clamp, *20 mensho ni onegai!*, Akira es el más joven del grupo, un chico adorable, un cocinero excelente y el secretario del Consejo. Además de su aspecto dulce e inocente, Akira posee una asombrosa agilidad y un pasado que ni sus compañeros conocen.



# MIYUKI CHAUNAN LA WUNDERLAND

## Alicia a través del espejo



Entre sus grandes obras, las cuatro componentes de Clamp siempre han sabido aprovechar su popularidad para crear ciertas obras "menores". Una de ellas, quizá la más buscada, es *Miyuki-chan in Wonderland*, o sea, *Miyuki en el País de las Maravillas*, una adaptación libre de las dos novelas de Lewis Carroll dedicadas a esa niña capaz de viajar a otra dimensión.

Porque lo cierto es que la historia, más o menos, sigue la línea de la obra de Carroll. La protagonista es una adolescente vestida en uno de esos útiles uniformes escolares que, sin quererlo ni beberlo, pasa a otro mundo y se va encontrando con los más variados personajes, el Sombrero Loco y demás. Solo que

son ligeramente diferentes a lo que escribió Carroll, ya que todos los personajes son mujeres de muy buen ver y menos ropa que, invariablemente, intentan avan-



zar en su relación con Miyuki mientras la pobre se pone histérica...

Una situación curiosa que da pie a las más increíbles situaciones casi lésbicas pero llenas de buen humor.

La segunda parte de esta

OVA es *Miyuki-chan in Mirrorland*, curiosamente la adaptación de la segunda parte de Alicia en el País de las Maravillas donde bueno... tenemos más de lo mismo.

No tiene la profundidad de *X*, ni las relaciones encontradas de *Tokyo Babylon*, y por supuesto no

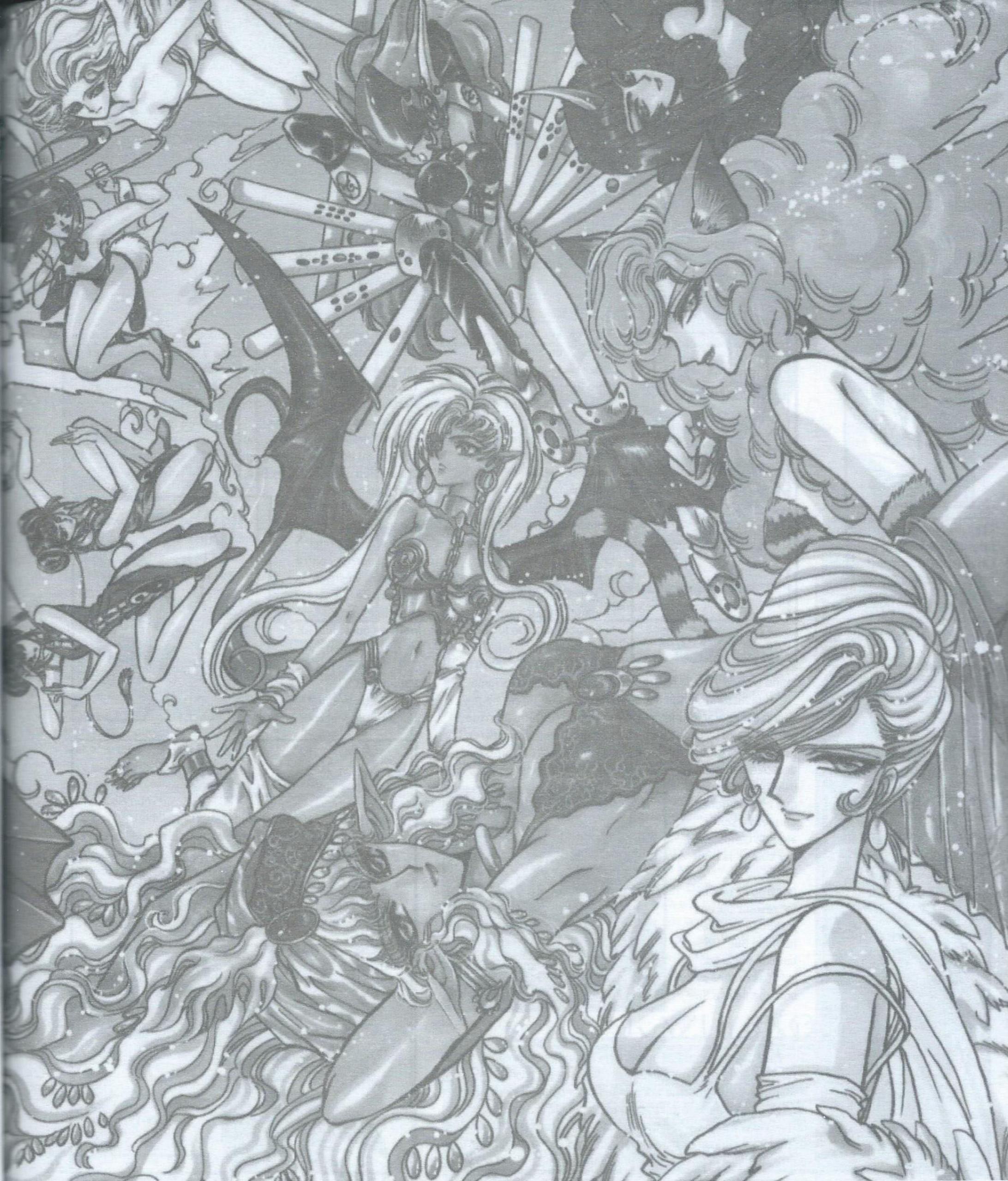
acaba tan mal como *RG Veda*. Se trata de una obra simpática, entretenida y que consigue arrancar una sonrisa al espectador, pero sin demasiadas pretensiones.

La primera versión de *Miyuki in Wonderland* fue un manga editado en la revista *Genki R* y *Newtype*, un manga que se salía de lo habitual publicado en esa revista -*Dark Angel*, *Five Stars Stories*-, y pronto se pusieron manos a la obra para adaptar esta curiosa versión. Si estáis interesados en haceros con el manga lo tenéis un poco difícil, pero el anime ya es otra cosa. Podéis conseguirlo sin mayor problema en japonés, en láser disc, o sino mediante un fansub, ya que es una cinta bastante popular en estos canales de distribución.



Estas curiosas féminas son las responsables de los dolores de cabeza de nuestra amiga Miyuki.







REVIEWS

## Una historia diferente



Las preciosistas ilustraciones de *Clover* son un valor añadido a la hora de hacerse con el manga.



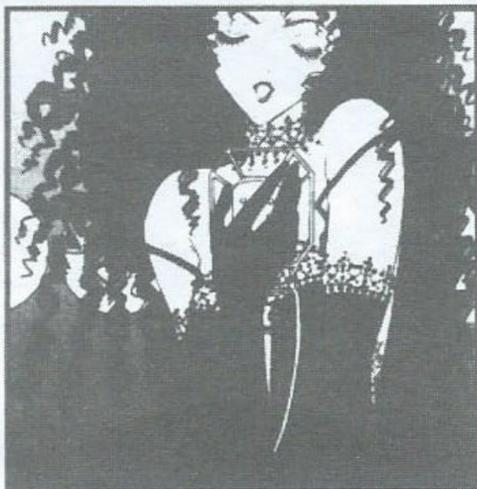
**R**enovarse o morir. Y en el caso de Clamp, que en principio tienen la libertad de hacer casi cualquier cosa porque con su nombre ya tienen la mitad del manga vendido, la renovación también les puede servir para experimentar.

Clover es una buena muestra de ello. Su primer volumen fue toda una sorpresa, un manga con sobrecubierta de papel vegetal con un diseño muy cuidado. Pero la sorpresa te la llevabas cuando lo abrias y encontrabas preciosos y detallados pin-ups sobre un

fondo blanco y un diseño de viñeta cuanto menos, original.

Y la historia también era diferente: en un futuro no muy lejano la general Kou le pide a un soldado retirado llamado Kazuhiko que transporte un objeto calificado de top secret. Le tatúa un trébol en la palma de su mano que le promete que desaparecerá cuando haya acabado el trabajo y le obliga a usar guantes, así que el protagonista empieza a sentir algo de curiosidad por cuál es la naturaleza de su encargo. Y el "objeto" resulta ser una jovencita con alas llamada Sue. Un curioso encargo.

Las órdenes son que lleve a Sue



## SUE

Sue es un trébol de cuatro hojas, algo que no debería existir en nuestro mundo pero que sin embargo existe. Ha vivido siempre encerrada en un enorme edificio lleno de pájaros, pero nunca había tenido ganas de salir hasta que conoció a Oruha a través de las ondas... Al haber vivido tan aislada, es normal que no conozca cosas tan cotidianas para los humanos como el teletransporte, o que jamás haya ido a un parque de atracciones.

a donde quiera ir, y por lo pronto ella quiere ir a un parque de atracciones, así que Kazuhiko le pide a un amigo suyo que los teletransporte, pero durante el viaje son interceptados y capturados primero por una curiosa mafia con aspiraciones a Robin Hood dirigida por un niño y después por Barus, un tipo empeñado en llamar "príncipe" a Kazuhiko porque lo encuentra muy mono: en concreto, quiere su mano derecha para adornar su dormitorio. Pero aparte de querer cambiar la decoración, su objetivo es Sue, cosa que, lamentablemente, Kazuhiko no está dispuesto a permitir: Barus está más que contento con poder volver a luchar contra Kazuhiko, y éste se asegura de que Sue intente escapar a la primera oportunidad.

Logran huir por los pelos, y de vuelta a su "casa", Kazuhiko le pregunta a Sue si no es feliz, por-





qué la canción que canta era la favorita de su novia, Oruha, y por lo visto no era feliz...

Kazuhiko y Sue se ocultan en un hotel de lujo para estar más seguros, pero de todos modos otro grupo de los que van detrás de la

chica los encuentran y deben huir una vez más. Por lo visto, un trébol de tres hojas sí puede salir al exterior, pero uno de cuatro debe permanecer siempre aislado.

Pero por lo que fuera la canción de Oruha despertó algo dentro de la chica y le hizo desear ver mundo... por eso, al haber abandonado la seguridad de su encierro, Sue se ha convertido en una especie de premio, y Kazuhiko en el único que puede protegerla.

Por fin Sue le habla a su protector de su pasado, de un proyecto del gobierno que consistía en encontrar a niños



capaces de usar la magia, y los dividió en dos categorías, los tréboles de tres hojas, originariamente tres y ahora sólo dos, y los de cuatro hojas, sólo Sue: por eso debe permanecer sola. Su único deseo fue ser feliz, por eso Kou se apiadó de ella y decidió concedérselo, usando a Kazuhiko como su guardián.

Pero ese no era el único motivo: Sue había hablado con Oruha, tras escucharla a través de las ondas: fue su primera amiga, y ya había oído hablar de Kazuhiko, sabía que su amiga lo amaba mucho pero estaba triste porque pronto tenía que morir. Sue consiguió, a través de Kou, que la canción que compusieron juntas, *Clover*, sonara por todas partes cantada por la estatua de un hada en el parque de atracciones al que quería ir Sue.

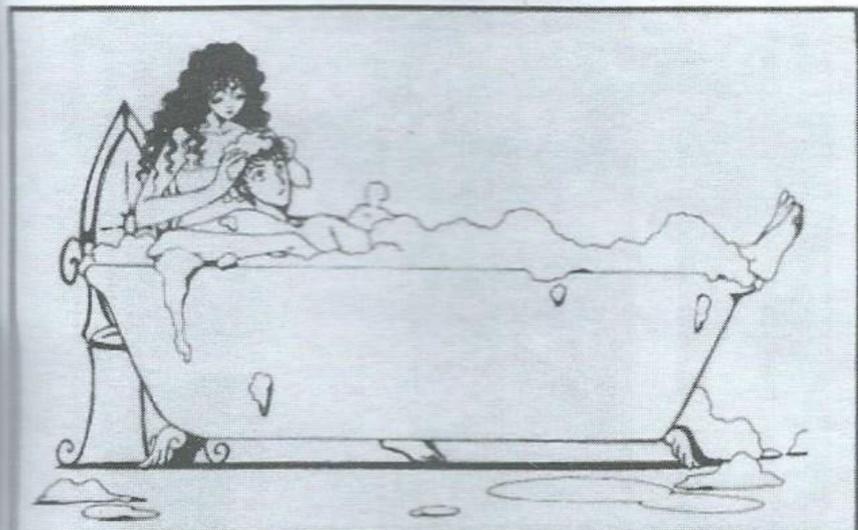
Pero Kazuhiko no se había dado cuenta de una cosa: Sue



## KAZUHIKO

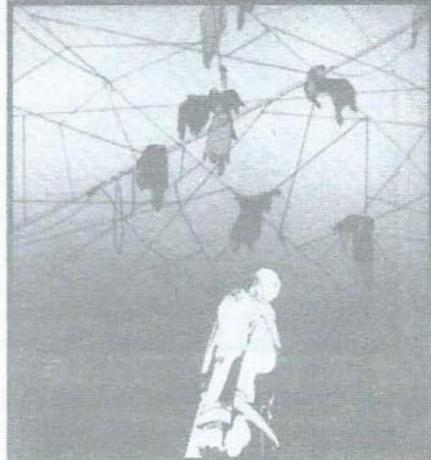
Kazuhiko Faye Ryuu es toda una leyenda, un exmiembro del ejército que en un principio intenta declinar el encargo del general Kou pero que acaba aceptando el misterioso paquete. Resulta ser una adolescente alada, con un único deseo: ir a un parque de atracciones. Pero Kazuhiko no olvida que Sue está calificada como top secret, y pronto se topa con varias instituciones, militares y gubernamentales, que intenta quitarle a la chica.

Junto a las hermosas ilustraciones de Clamp encontramos un manga muy limpio, muy claro y muy espectacular.



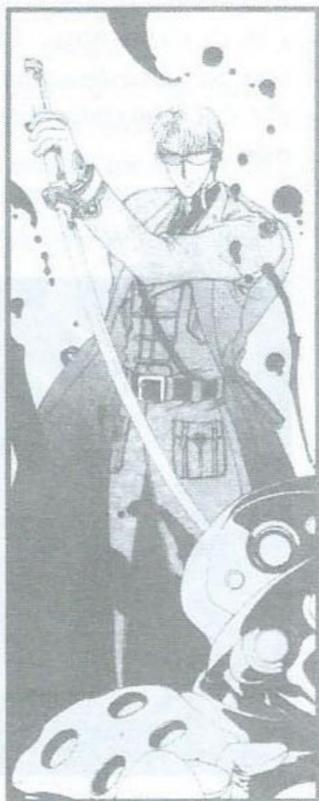


Esta imagen corresponde a un corto de apenas tres minutos que se pudo ver en el estreno de la película de *Sakura*.



siempre decía que la llevara al parque de atracciones, nunca le hablaba de la vuelta. Y es que el poder de los tréboles de cuatro hojas era tan enorme que, si amaban a alguien, el mundo estaría en las manos de esa persona...

Salvando las distancias, podemos comparar este manga con *X*. A pesar de las apariencias, es muy complejo, y la forma de contar la historia contribuye al efecto de "serie original". Porque si bien el manga comienza con la historia de Sue y Kazuhiko, el tercer y cuarto tomo es una especie de flash-back en el que conocemos a Oruha y cómo las dos chicas compusieron la canción *Clover*. No es un manga sencillo, la complejidad narrativa, los fragmentos de canciones que se van desgranando a través de la historia contrastan con la sencillez gráfica, el curioso diseño de página y unos personajes muy atractivos.



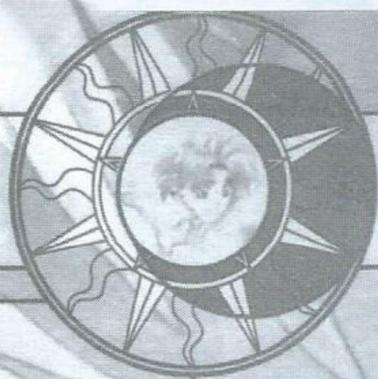
Quizá *Clover* no cale tan hondo como otros de sus mangas, como *Tokyo Babylon*, *RG Veda* o *X*, pero no hay que negar que la originalidad y las exquisitas ilustraciones son razones muy válidas para que *Clover* ocupe un lugar destacado entre las obras de Clamp.



## ORUHA

Esta cantante soñaba con alcanzar la fama algún día, pero no pensaba que fuera por teléfono. Cierta día recibió la llamada de Sue, que la había oído a través de las ondas, y pronto se hicieron amigas. Le habló de su novio, Kazuhiko, y de sus sueños, animando a Sue y haciendo que deseara un poco de felicidad. Pero en el fondo estaba triste porque sabía que tenía que morir, pero su amiga Sue le erigió una estatua que cantaba la canción que compusieron juntas con una mezcla de sus voces.





## El amor sin fronteras

**T**odos hemos soñado en una u otra ocasión que un genio nos concedía cualquier deseo: seguro que no tardamos mucho en aprovecharnos de ello. Pero, ¿qué pasaría si ese deseo fuera en recompensa por haber hecho algo que hubiéramos hecho de todos modos?

Shuichiro es un joven médico que vive solo en una enorme casa y trabaja en un hospital, un tipo solitario pero por lo demás de lo más normal. Un día, al volver a casa, topa con "algo" que parece un niño, enganchado en las ramas de un árbol y que está siendo molestado por unos pájaros. Como le da pena los espanta y cuál no será su sorpresa al darse cuenta de que acaba de salvar a un ángel...

Se trata de Kohaku, un angelito de lo más adorable que ha ido a la Tierra en misión secreta y se ha topado con Kouryuu, un demonio rival que bajo la forma de cuervo le estaba haciendo la vida imposible. Como recompensa, Kohaku se ofrece a cumplir cualquier deseo de su salvador,



pero Shuichiro es un tipo de recursos y le dice que es capaz de conseguir todo lo que desee; pero está el problema de que Kohaku debe concederle algún deseo, así que Shuichiro le permite quedarse en su casa hasta que se le ocurra pedir algo.

Así que Shuichiro acaba con un angelito de okupa en casa, que durante el día puede convertirse en un adolescente, con lo que empieza a descubrir el mundo, el pecado, habla con los pajaritos, reorganiza su jardín... Por su parte, el demonio Kouryuu tiene el handicap de que de día se ve reducido a tamaño de bolsillo,

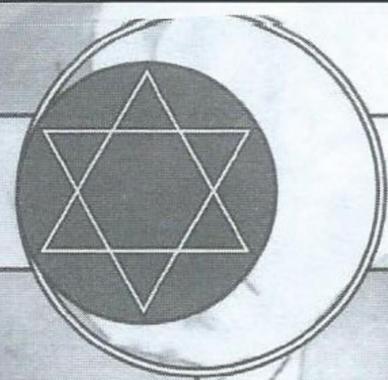
Kohaku, el ángel venido a la Tierra en misión secreta que acaba "enamorado" de un humano.



### KOHAKU (AMBAR)

Por la noche es un redondito y abrazable angelito de lo más dulce, y por la mañana se transforma en un atractivo joven. En el cielo se ocupaba de cantar para que de los huevos nacieran más ángeles, y para eso se necesita el corazón más puro...

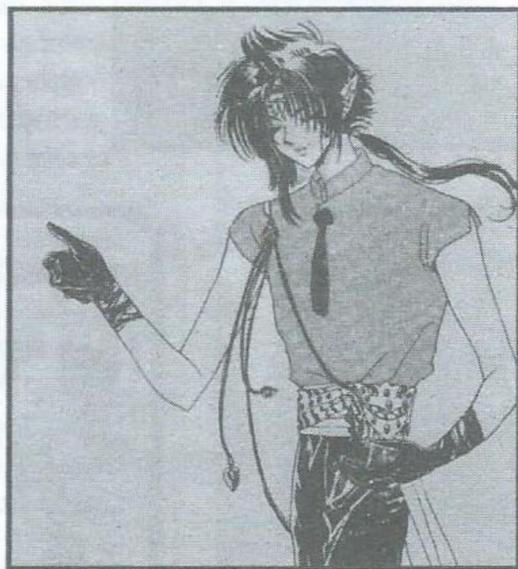




y sólo puede seguir las evoluciones de Kohaku ayudado por Ruri y Hari, sus dos servidoras, pero aún así logra molestar a Kohaku todo lo que puede.

Pronto averiguamos que el motivo por el que Kohaku está en la Tierra es para encontrar a Hisui, un ángel amigo suyo que ha desaparecido del mapa, y sospecha que

está en nuestro planeta. Por su parte, Kouryuu también está buscando a alguien, Kokuyou, el único hijo de su jefe, el demonio, que por cierto es la viva estampa de Shuichiro, que también se ha escapado del infierno. A Kohaku y Kouryuu por poco les da un



## KOURYUU (GRANATE)

Este joven demonio, sobrino del Demonio, es el polo opuesto a Kohaku, de noche es un joven adolescente y de día una miniatura de sí mismo. Su misión en la Tierra es encontrar a su primo, que por lo visto ha desaparecido.



## RURI Y HARI

Son las siervas y ayudantes de Kouryuu, y pueden adoptar la forma de dos gatitas siamesas. También acaban en casa de Shuichiro, que parece cogerles cariño, y es que en el fondo no son malas chicas.

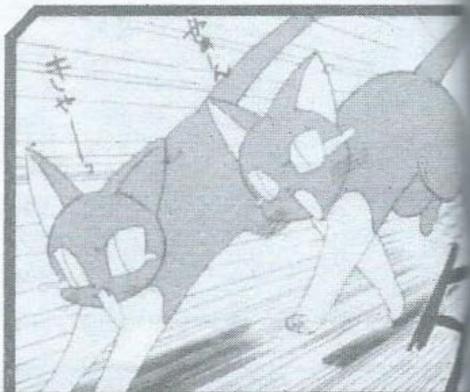
Este humano rescató a Kohaku de lo que creyó que era un cuervo, y así consiguió a un angelito de huésped y meterse de lleno en la historia de amor entre un ángel y un demonio.

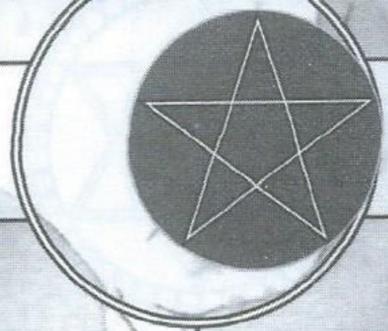
## SHUICHIRO



infarto cuando encuentran a sus dos amigos juntos y enamorados, pero Shuichiro, que es más práctico, les ofrece una habitación en su casa para que piensen qué van a hacer.

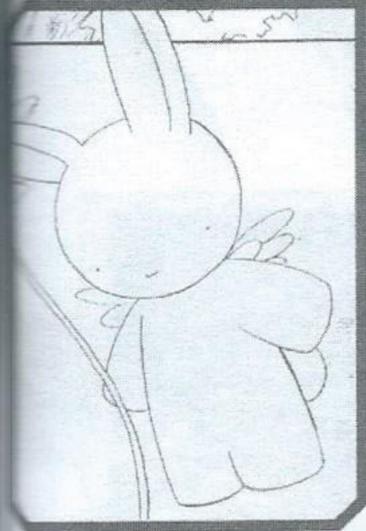
Es un tema difícil, porque las parejas entre ángeles y demonios no suelen tener mucho futuro, y menos cuando uno de ellos tiene tanto futuro en el infierno. La única esperanza de la pareja es que ni Kohaku ni Kouryuu se vayan de la lengua y les dejen vivir en paz. Kohaku está en un dilema, porque por una parte debe informar del paradero de su amigo pero por otro es





Esta caricatura de conejito es el mensajero del cielo, que llega a casa de Shuichiro en busca de Kohaku para darle su correo.

## USAGI-SAN



feliz en la Tierra...

Un tío de Shuichiro regresa de Canadá y explica detalles del triste pasado de su sobrino, todo esto cuando Kohaku le informa amablemente de que no es una chica... aunque tampoco lo que podría llamarse un chico...

Pero al ver que no cumple su misión, los ángeles piden el retorno de Kohaku, pero Shuichiro le ha cogido cariño y encierra al mensajero para que no dé la voz de alarma. La falta de Usagi-san hace que

venga otro ángel que alucina con el amor de Hisui y Kokuyou pero decide callar y contentarse con llevarse a Kohaku al cielo...

Pero nuestro adorable angelito alberga fuertes sentimientos hacia Shuichiro, lo echa mucho de menos, así que decide dejar de lado sus obligaciones y volver con su amigo, pero sabe que no será fácil, y es que la semejanza entre Shuichiro y Kokuyou no es casual, y el compartir la misma casa no ayuda a la salud del pobre humano...

Son cuatro tomos dibujados por Miki Nekoi, no por Mokona Apapa, que es quien suele dedicarse a estas cosas; la

historia es sencillita, el dibujo simplificado, claro y limpio; la historia, sobre todo al principio, no estaba del todo mal pero daba la impresión de que le faltaba algo, esa chispa que Clamp sabe sacar a sus obras; de todos modos, es un manga muy atractivo, se hace querer.



## HISUI (JADE)

Este arcángel de apariencia femenina, con dominio sobre el viento, organizó un gran revuelo al desaparecer del cielo, pero tenía buenas razones: se ha enamorado de un demonio y, en su mundo, su relación no está bien vista, así que la mejor solución es escaparse a la Tierra.

## KOKUYOU (OBSIDIANA)

El hijo del rey del infierno dejó su pasado tras enamorarse de Hisui, pero sabe tan bien como él que su amor no será fácil, así que su única solución es escapar a la Tierra y aprovechar la hospitalidad de Shuichiro. A instancias de su pareja ha dejado de comer almas y se dedica a la cocina japonesa.



# ANGELIC LAYER

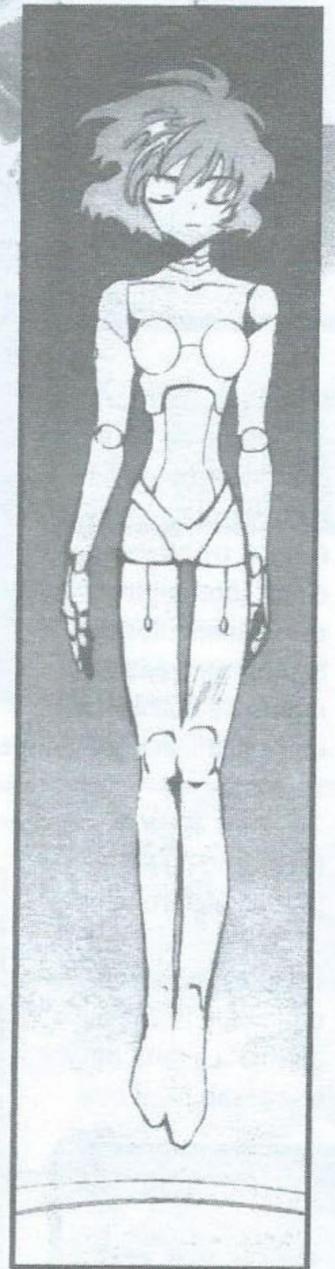
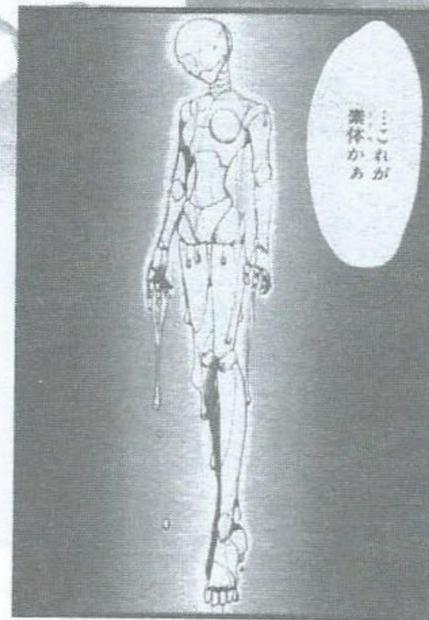
## Juguemos a muñecas

**C**lamp tiene tantas series que a veces no pueden evitar hacer crossovers entre ellas. La estrella indiscutible es *X*, ya que en su gran serie van apareciendo casi todos sus otros protagonistas -cualquier día vemos a Kamui y Sakura cazando cartas...

*Angelic Layer* es una de sus nuevas apuestas, muy lucrativa si tenemos en cuenta que el manga fue casi simultáneo a la serie de anime. Después del éxito de *Card Captor Sakura*, no es de extrañar que les atraigan estos proyectos combinados. En un futuro cercano la tecnología se aplica a muchos campos, uno de ellos el de los juguetes. La última novedad son unos muñecos llamados



Uno de los últimos trabajos de Clamp, que seguramente no pasará a la historia como el mejor, pero que ahí está.

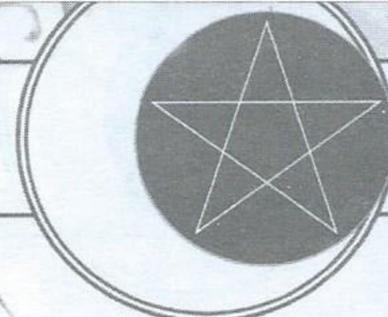


Angels, que el niño debe "crear" personalizar y vestir, para que, cuando se vea preparado, lo haga competir con los muñecos de otros niños.

Misaki es una niña que acaba de llegar a Tokio para estudiar, hospedándose en casa de la hermana menor de su madre. De camino a casa de su tía ve uno de estos muñecos de nueva generación y queda tan prendada de ellos que se gasta casi todo su dinero en comprar uno... y casi no puede volver a casa.

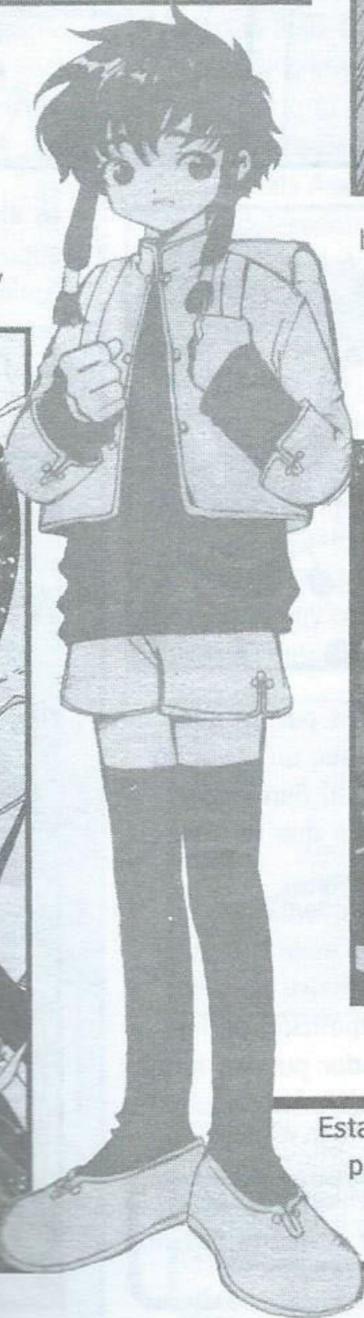
Esa misma noche se pone



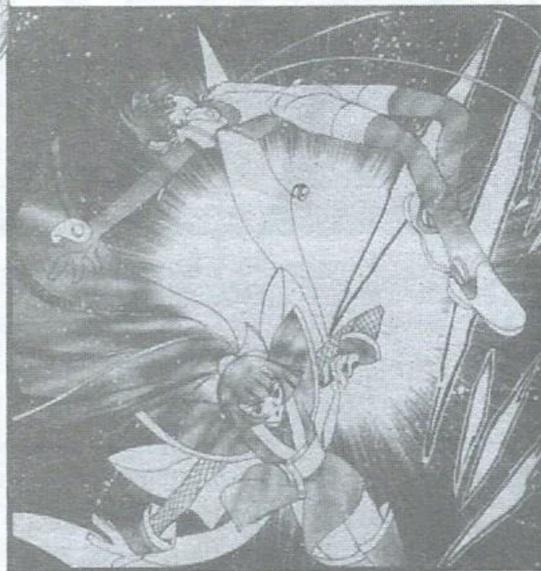


manos a la obra para crear, su muñeco, pone el huevo en agua caliente, sigue las instrucciones al pie de la letra, le coloca un mechón de su pelo y... le da un nombre: Hikaru.

Y esto es lo más curioso de este manga, que la muñequita se llama Hikaru, es pelirroja, lleva un traje similar al de la protagonista de *Magic Knight Rayearth* y

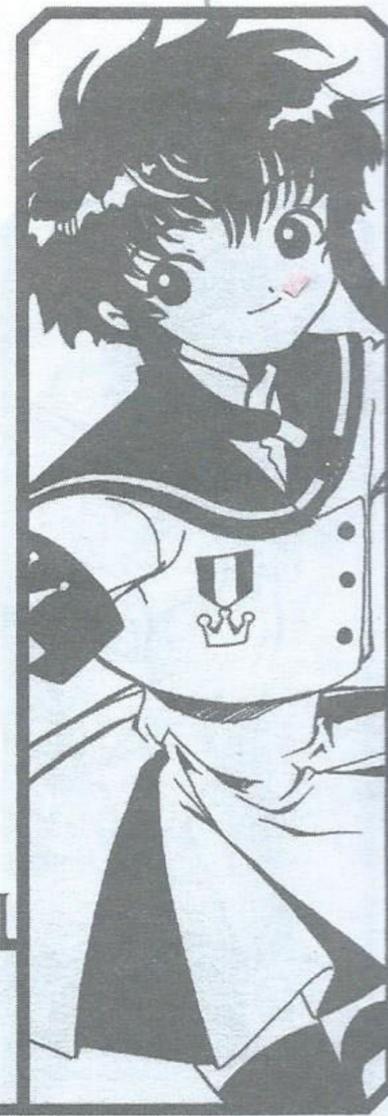


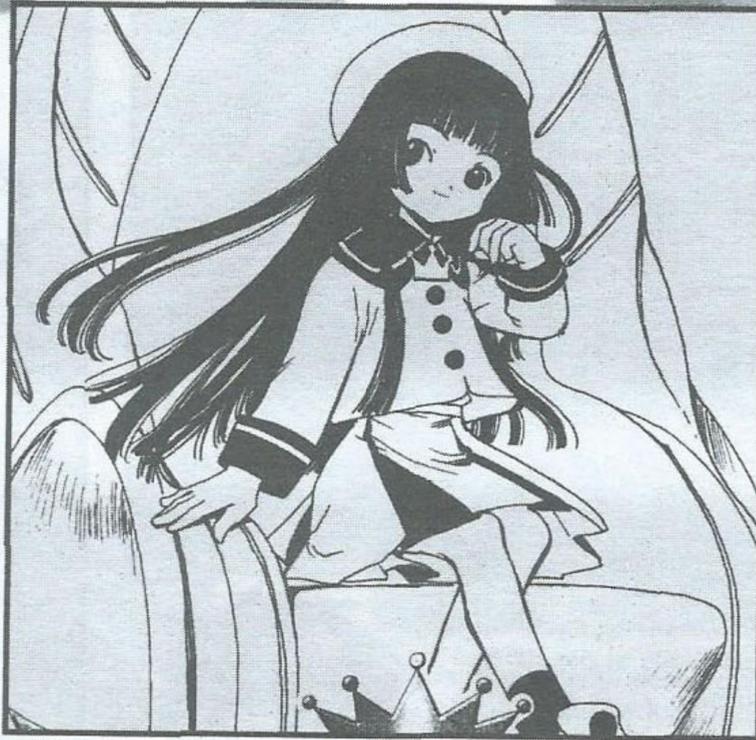
bueno... que nos suena a crossover o a que toda la serie de Zafiro no es más que un juego infantil. Siguiendo con la historia de Misaki, en su primer día de escuela hace dos nuevos amigos, una



## MISAKI

Esta jovencita japonesa de 12 años llega a Tokyo para estudiar, pero queda enganchada por las nuevas muñecas luchadoras y se convierte en una entrenadora de Angels.





niñita llamada Hatoko que está mucho más puesta que ella en esto de los nuevos muñecos -le hace un vestidito monísimo a Hikaru en un periquete-, y a su hermano mayor, un chico muy mono llamado Kotaro que va a su misma clase. Qué casualidad.

Aparte de sus nuevos amigos, Misaki cuenta con un tipo rarísimo, con pinta de friki, que parece estar muy al día en el tema de los Angels, y que se desvive por ayudarla. La introduce en el circuito de competición de los Angels, lugares donde muñeco y entrenador pueden forta-

## HIKARU

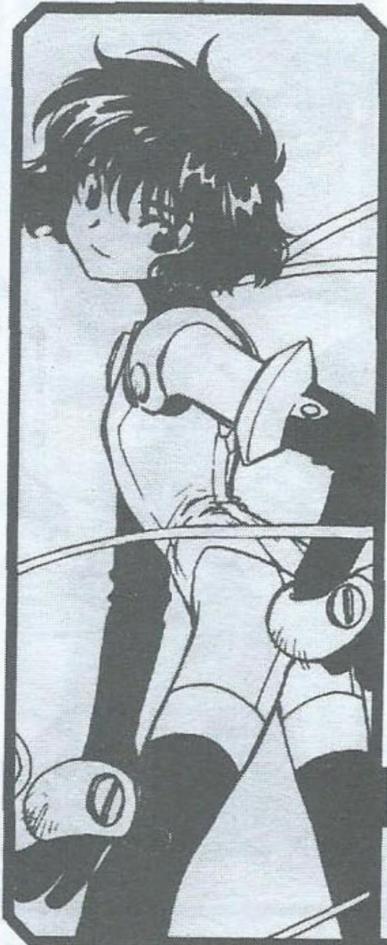
La Angel de Misaki es muy similar a la Hikaru de *Magic Knight Rayearth*, con un corte de pelo y un vestuario que no pueden más que hacernos pensar...

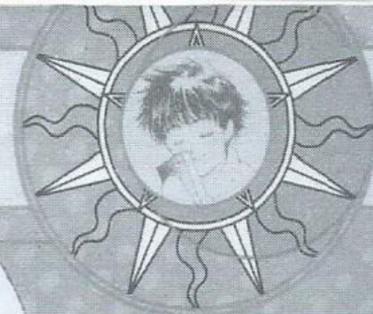
lecer su vínculo enfrentándose a otros muñecos.

Y bueno, el manga es más o menos así. Misaki se va enfrentando hoy a uno, mañana a otro, va aprendiendo a conocer a su Hikaru, a llevarla mejor y a conocer sus posibilidades.

Es normal que no todas las series de Clamp sean buenas, o nos gusten a rabiar. Cada cual tiene sus gustos, pero al verdad es que *Angelic Layer* es flojito. Comparado con otros mangas de estas cuatro chicas no llega a la media, el dibujo

es algo pobre, muy poco definido y la historia... bien, suponemos que si se tiene en cuenta que se trata de el "guión" de una serie de televisión, en plan *Pocket Monsters*, no está tan mal, pero lo cierto es que el manga no da para más...





## El relevo de Wish

Las historias más dulces de la factoría Clamp podemos atribuir las a Mick Neko, la que normalmente se ocupa de dibujar los superdeformados pero que por cosas de la vida decidió que también le hacía gracia dedicarse a plantear un manga desde el principio... y le salió *Wish*.

Con un estilo shojo alejado del genio de Mokona Apapa, la historia de *Wish* es mucho más dulce y preciosa que las historias habituales del grupo, pero para los fans más radicales el cambio de estilo, de Apapa a Neko, no era tan atractivo.

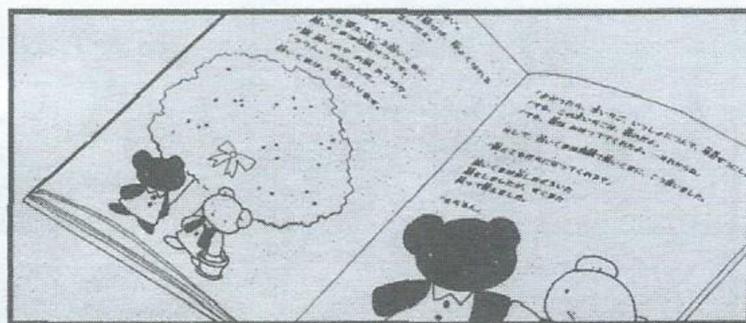
De todos modos la historia de Kohaku y sus amigos no funcionó del todo mal y buena muestra de ello es que Mick se ha vuelto a poner manos a la obra y ya tiene nuevo manga en



el mercado, en esta ocasión una historia titulada *Suki. Dakara suki*, que podría traducirse como Te quiero. Porque te quiero.

Hinata Asashi es una adolescente japonesa muy normal, muy fantasiosa y algo añorada que adora los ositos de peluche y vive con ellos. Sus dos mejores amigos son dos ositos, uno blanco y uno negro, que ella cuida y mimaba con pasión. Está encantada con la casa vecina a la suya, está deseando que alguien la alquile para que no esté vacía, y un día su sueño se hace realidad: alguien ocupa la casa.

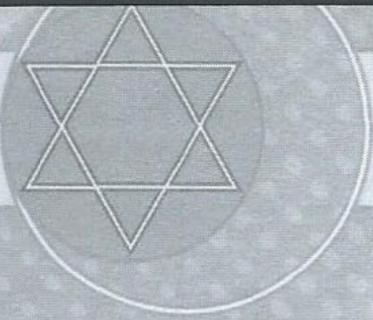
Se trata de un hombre joven que no sabe lo que se le viene encima: ya que Hina adoraba la casa, el paso inmediato en enamorarse de su inquilino... El recién llegado, Aso, es un hombre muy centrado en su trabajo, serio y al que la vitalidad de Hina descoloca un poco. La cosa se complica un poquitín



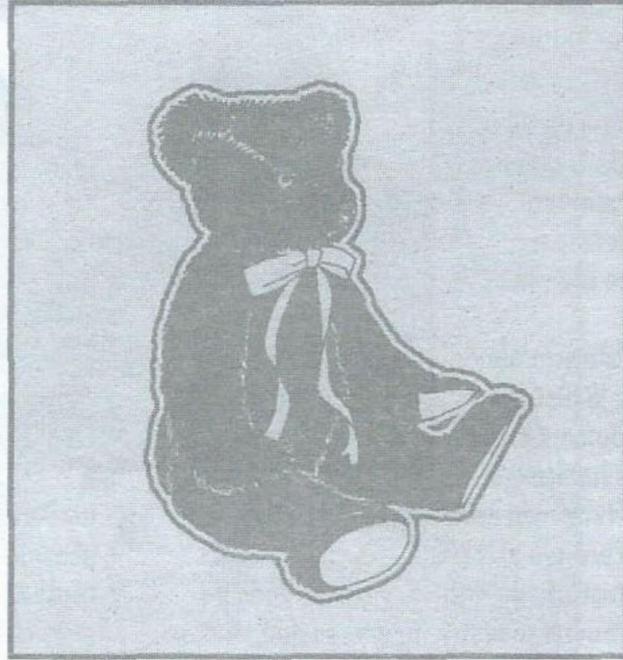
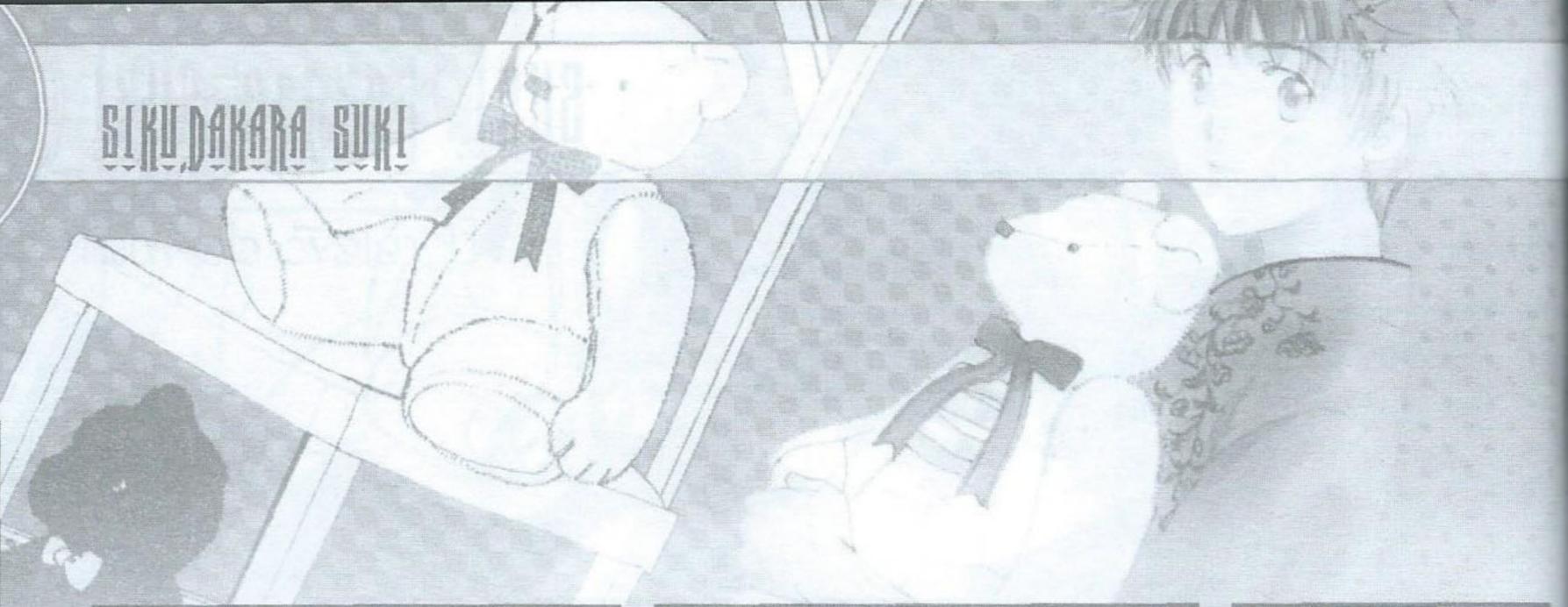
## HINATA ASAHI

Vive sola, acompañada por dos ositos de peluche, uno blanco y otro negro. Se desvive por ellos, hasta les hace el desayuno y los saca de paseo, pero la llegada de Aso cambia toda su vida. Se enamora de él porque no sólo ha ocupado la casa que más le gusta del vecindario sino que además es muy buena persona, rescató a un gatito negro y se lo regaló... ¿Cómo no enamorarse de él?





# SUKI, DAKARA SUKI!



cuando se descubre que Aso es el nuevo profesor de Hina, y claro, hay que guardar las formas. Tras lograr, tras días de esfuerzo, que Hina le llame profesor y no por su nombre, otro problema llama a su puerta en forma de un antiguo conocido que por lo visto nos puede des-

velar ciertos detallitos de la vida del profesor...

La verdad, si hemos de ser sinceros, es una obra menor de Clamp, y al menos el primer volumen no enamora. El dibujo es sencillo, en la línea de *Wish*, pero la historia deja mucho que desear, porque le falta algo, esa dulzura que Clamp sabe darle a sus mangas. *Wish* era adorable, pero en *Suki, Dakara Suki* la cosa queda un poco descolgada. Quién sabe, quizá el segundo volumen nos dé una sorpresa, pero por el momento, recomendaría sus otros mangas. 



## ASO

En su nuevo trabajo como profesor de instituto, queda muy sorprendido con su vecina y alumna, Hina. Es una chica demasiado alegre, demasiado vital para un tipo tan estirado como él. Pero poco puede hacer para contrarrestar los sentimientos de Hina y, al fin y al cabo, también le echa una mano en la casa...



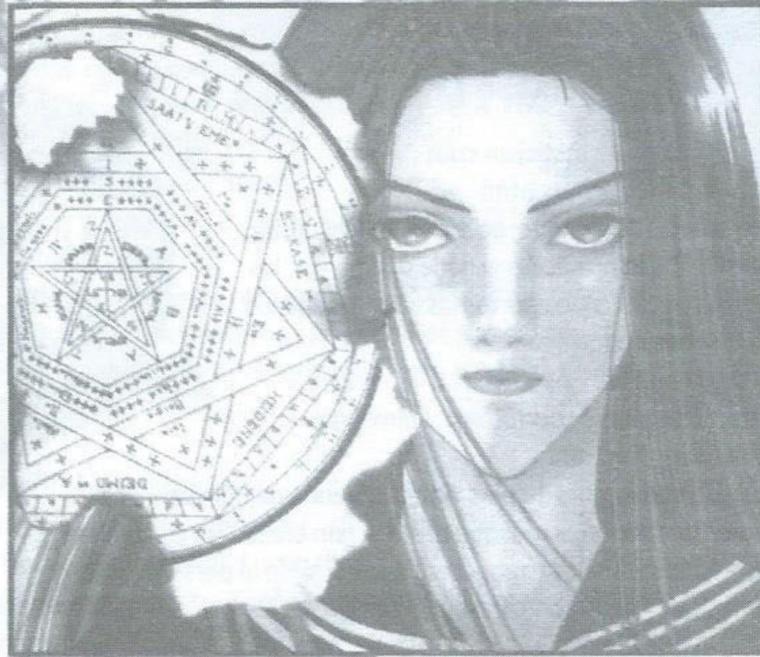


Vayamos de compras

Encontrar merchandising relacionado con Clamp no es demasiado difícil. En la actualidad, los objetos relacionados con *Card Captor Sakura* están al orden del día, y tenemos desde las típicas cards, shitajikis y demás merchandising de bajo presupuesto a los CD con la música del anime, mini-discs, los mismos capítulos de anime, cuatro libros de ilustraciones, la película y cosas más exquisitas, como los disfraces, el cetro de Sakura, tazas con la cara de Kero-chan...

Si nos vamos a series más antiguas, como *Wish*, en su día se podían comprar tazas con Usagi-san y Kohaku en SD, pañuelos, shitajikis, toallas y claro, maquetas. *Magic Knight Rayearth* también generó mucho merchandising, Mokonas de peluche, de plástico, saltarines, llaveritos con los protagonistas -yo tenía una Hikaru-, así como todo lo imaginable: relojes, estuches, libretas, carteras, reproductores de compact-disc, disfraces, etc. *Clover* y las otras series de momento se contentan con unas espléndidas shitajikis y poco más...

Pero la serie con el merchandising más espectacular es *X*. Cuento en mi humilde colección un espejito de mano serigrafiado con Kamui y Kotori, una auténtica monada, y con dos vasos de cóctel, uno en dorado y otro en plateado, con las dos personalidades de Kamui, una con alas de ángel y otra con alas demonio. Además, ha habido maquetas realmente espectaculares, y en general artículos relacionados de presupuesto más alto. No sabemos si se debe a que se edita en



una revista para chicas más adultas o que la popularidad de la serie ha hecho que este material llegara a nuestro país, pero no nos quejaremos de eso... Otra cosa muy curiosa era un librito de cuentos de la princesa Apapa, todo un encuentro...

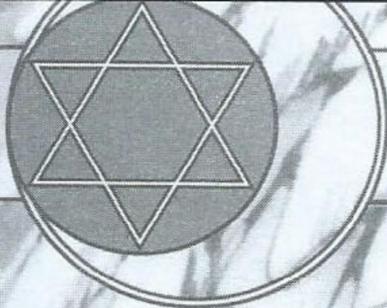
NOTA. Este curioso manga se editó poco antes de que empezara a emitirse el anime de *Sakura*, y es un estuche que contiene un CD, mitad conversaciones en japonés y mitad canciones, y un mini-manga de *Sakura* y sus amigos cantando. Es curioso.

NOTA2. *Wish* no tiene anime, y ya no creemos que lo tenga, pero apareció un curiosísimo vídeo musical con un opening y un ending de lo más gracioso, con una música muy pegadiza, que es toda una delicia. Además, venía acompañado de un mini-disc con la

música...

NOTA3. *Clamp in Wonderland* ya es toda una institución, de vez en cuando mezclan a todos los personajes de sus series en activo creando escenas de lo más curiosas, como Fuma y Kamui leyendo el libro de las Clow Cards o Kohaku jugando con Kerberos...





## MULTIMEDIA

### RG VEDA

Rg Veda Scripts

<http://www.aestheticism.com/visitors/RG/scripts.html>

El nombre lo dice todo, aquí podréis encontrar, además de información variada del manga, los scripts de casi todos los tomos... por lo menos de los más importantes.

Kujaku Fan Club

[http://members.xoom.com/Animangaland/Kuja\\_Fan.htm](http://members.xoom.com/Animangaland/Kuja_Fan.htm)

Kujaku, el demonio de ojos violetas, tiene una nutrida legión de fans en la red, que hasta le han creado un club de fans para todos aquellos (y aquellas) que admiren al personaje más carismático de la serie. Pasen y vean.

RGVeda

<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/2390/>

Una página dedicada a la curiosa idea de las Clamp de la mitología hindú. Sinopsis, personajes, imágenes, links...

Kujaku's Photo Album

<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/5684/kujaku.htm>

El personaje con más fans de *RG Veda* tiene otra página consagrada, esta vez llena de imágenes de su cuerpo serrano. Sólo para fans. ^\_^

### MAGIC KNIGHT RAYEATH

Primera's Magic Knight Rayearth Page

<http://tsunami.anime.net/mchan/rayearth/index.html>

Una buena página para los fans de *Luchadoras de Leyenda*, con una completa página de personajes, sinopsis del manga, scripts, información de la OVA, de la serie de televisión, etc...

Rayearth OVA info by Lantis

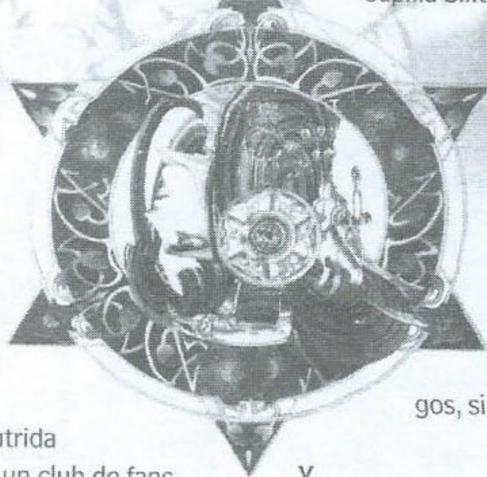
<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/7224/>

Información, sinopsis e imágenes de la última adaptación animada de este manga de Clamp.

Mokona is Satan

<http://members.xoom.com/dave13/mokona.htm>

Eh... el título es todo un poema, y la página en sí una apología a por qué Mokona debe morir. Es curiosa... y destila mucho



humor, como el curioso montaje con el dibujo de la bóveda de la Capilla Sixtina con Mokona incluido... ^\_^

Sapphire Blossom

<http://www.chuchu.nu/umi/>

Una página protagonizada por Umi, con un diseño muy logrado y llena de información interesante.

Magic Knight Rayearth Pics.

<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/4217/picsi.html>

Muchas imágenes de estas chicas y sus amigos, sin olvidarnos de Mokona...

X

Rabi's X Page

<http://oldcrows.net/~rabi/X/index.html>

Una página dedicada a la obra magna de Clamp, con sinopsis de los tomos, links a sitios donde encontrar los scripts, información de todas las ediciones, personajes, etc.

Spiral's Dance X Homepage

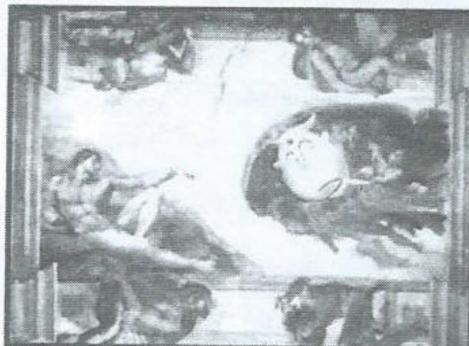
<http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/6732/>

Una página muy completa sobre la serie que pretende clarificar ciertos puntos, como la familia Magami y la identidad de los Sellos y los Siervos. Está bastante bien.

Kendappa's X Gallery

<http://www.geocities.com/Tokyo/7405/xpics.htm>

El nombre lo dice todo, una página llena de enormes e interesantes imágenes de X, tanto de la película como del manga.



Anime Génesis series

<http://www.anime-genesis.com/anime/x.shtml>

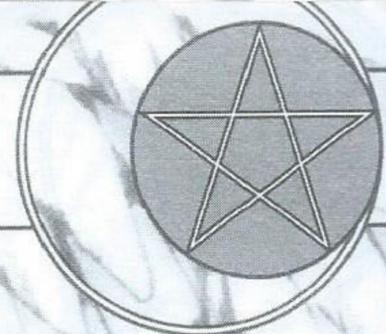
Página con una buena sinopsis de la película de X, por si queréis una segunda opinión.

Elisión X Chapter

[http://members.tripod.com/~elysion\\_X/](http://members.tripod.com/~elysion_X/)

En principio dedicada a Sorata y Arashi, es una página muy completa con algunas imá-





genes de la serie, sinopsis de los tomos hasta el número 10, sonidos, incluso un club de fans. Está realmente bien.

**CARD CAPTOR SAKURA**

The \*Cutie Cutie\* Card Captor Sakura Page

<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/3732/index2.html>

Una de las mejores páginas de *Card Captor Sakura*, con una buena sección de personajes, fanfics, fanart y todo muy rosa, lleno de pétalos de cereza y buen humor. Es simpática.

tales, como sinopsis generales de la serie, personajes, y demás, cuenta con una muy buena galería de imágenes y un diseño de página muy atractivo.

Card Captor Sakura Space

<http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/1166/card-captor.html>

Otra página color de rosa dedicada a Sakura Kinomoto y sus amigos y compañeros. La sección de personajes podría estar algo más desarrollada, pero la galería de imágenes no está nada mal.

**# 1 Card Captor**

<http://www.geocities.com/Tokyo/Harbor/5738/Lmain.html>

Página interesante, diseño bonito pero página de personajes poco trabajada, aunque el sistema para ver imágenes es curioso, y las ilustraciones está bien, algunas sólo las hemos visto aquí.

The official Card Captor Sakura videogame page

[http://www.arika.co.jp/prod/skr\\_05.html](http://www.arika.co.jp/prod/skr_05.html)

El nombre lo dice todo, lo malo de la página es que está en japonés.

Ruby's Card Captor Sakura

<http://utenti.tripod.it/HolyTrinity/CCSmain.html>

Una bonita página con un poco de todo, una curiosa galería de imágenes, caracteres, algo de la historia... No está mal, es bonita. Eso sí, es muy, muy rosa.

**SUS OTRAS SERIES**

**Campus Cops DUKLYON**

<http://www.geocities.com/Tokyo/Fuji/6050/>

En esta curiosa página encontramos un fanzine de esta serie, una de las primeras de Clamp, ilustraciones varias, traducciones del manga...

**DERAYD**

<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/8883/derayd/>

Otra página dedicada a este primer manga, con información varia, algunas imágenes y una pequeña sinopsis del argumento.

**REX**

<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/8883/rex/>

Página dedicada al manga promocional de la película *Rex*, que no tiene, gracias a Dios, mucho que ver con el guión de la misma...



Card Captor Sakura

[http://members.tripod.com/Card\\_Captor/](http://members.tripod.com/Card_Captor/)

Otra página dedicada a la última obra larga de Clamp. Contiene sinopsis de la historia, personajes, imágenes bonitas...

The Cherry Blossom Festival

<http://sakuraFestival.tripod.com/>

A pesar que el nombre podría aplicarse a la mitad de los shojo conocidos, esta página está dedicada a *Card Captor Sakura*, con un poco de todo. Es una buena manera de introducirse en su mundo.

Rabi's CCS Page

<http://oldcrows.net/~rabi/CCS/>

Como la página que tiene consagrada a X, esta sección dedicada a *Card Captor Sakura* no está mal pero al verdad es que le falta un poco más de rodaje, está en construcción. Cualquier día nos llevamos una sorpresa...

Nakayoshi oficial page

<http://www.nakayoshi-net.com/>

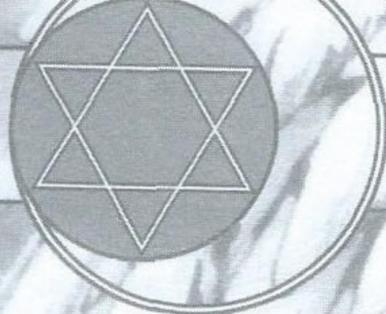
La página oficial, en japonés, claro, de la revista donde se edita *Card Captor Sakura* y donde se editó, en su día, *Magic Knight Rayearth*.

Miho-chan's Card Captor Shrine

[http://www.gurlpages.com/comix/sakura\\_kinomoto/main.html](http://www.gurlpages.com/comix/sakura_kinomoto/main.html)

Una buena página si lo que os gusta es *Card Captor Sakura*. Además de las secciones habi-





## VARIOS



Take a look into the world of Clover

<http://members.tripod.com/~asialeigh/clovera.html>

Web dedicada a *Clover*, el manga más experimental de Clamp, con links, imágenes e información varia.

Angelic Layer Manga Translations

<http://members.aol.com/CabbitLuna/ail/mangaal.html>

Otro nombre evidente, una página donde podréis encontrar la historia de estos curiosos juguetes, aunque no parece que la actualicen regularmente.

### VARIOS

#### Anipike

<http://www.anipike.com>

Una de las páginas clásicas de la red, una extensa colección de links ordenados por series donde podréis ampliar información.

#### Anime archive

<http://the.animearchive.org>

Una de las mejores páginas dedicadas a recopilar imágenes de manga y anime. Tiene una extensa sección de *Magic Knight Rayearth*, *X*, *Clover*... aunque algunas imágenes son incluso demasiado grandes.

#### CLAMP Fan Fiction 5.0

[http://members.xoom.com/fuuma\\_monou/clamp-fix5.0/](http://members.xoom.com/fuuma_monou/clamp-fix5.0/)

Si os gustan las historias de Clamp podréis probar con esta página, un lugar donde fans reescriben o añaden episodios a sus mangas favoritos; es, como mínimo, curioso, y promete mucha diversión.

#### Katko's Clamp celebration Page

<http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/8883/index.html>

Es una página muy variada con diversas secciones a otras obras de las autoras, sobre todo a sus obras menores.

#### The CLAMP Mailing List / CLAMP Works Translation Team

<http://www.west.net/~hikaru/cwtt.html>

Como el propio nombre indica, si tenéis algún tomo en japonés de estas autoras, probablemente aquí encon-



tréis la traducción en inglés, así como información sobre su obra, noticias, una mailing list donde os podréis poner en contacto con otros fans...

#### CLAMP 2000

<http://members.tripod.com/~tmrevolution/index.html>

El mayor problema de esta página es que tiene mucho gráfico en la página de inicio y tarda un poco en cargarse, pero por lo demás habla de *Magic Knight Rayearth*, tiene una buena sección de *Tokyo Babylon*, *X*, y cómo no, una página que dedicará a *Card Captor Sakura* cuando acabe de construirla...

#### Souryden

<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2687/index.html> + Información sobre la novela que incluía diseños y dibujos de Clamp, cuya ova fue editada en España como *La leyenda de los cuatro reyes*. Esta página incluye sinopsis de las novelas, del anime, imágenes, etc.

#### FANSUBS

##### Sakura Anime

Que no os engañe el título, no es un site consagrado a *Card Captor Sakura*, pero sí encontraréis capítulos de la última serie de Clamp así como la OVA de *Magic Knight Rayearth*, una cintas especiales con videos musicales de Sakura y *Clamp ni Wonderland*. Tienen una buena selección de anime y son de fiar.

##### Fushigi Anime

<http://www.thegrid.net/fushigianime/>

Una enorme *Sakura* nos da la bienvenida a esta página, donde podemos encontrar, cómo no, capítulos de *Card Captor Sakura*, hasta el número 31, y las dos adaptaciones animadas de *Rayearth*, la serie de televisión y la OVA. Tienen buenas referencias.

##### Neo-Japan

<http://neojapan.n3.net/>

Este fansub chileno subtitula y distribuye ciertos títulos de anime, en español, claro. Vale la pena echarle un vistazo.

##### Akito's fansub

<http://come.to/akitos/>

En este fansub encontramos algunos capítulos de *Clamp Gakuen Tanteidan*, así como toda la serie de televisión de *Rayearth*, y uno de los pocos fansubs que mantiene la película de X... 







Neko 1er Número segunda época.  
Neko es una publicación registrada sin ánimo de lucro  
realizada por aficionados con fines informativos y divulgativos.  
Todas las ilustraciones reproducidas son propiedad de sus  
respectivos autores, y en ningún momento se ha querido  
violar su Copyright ya que su uso es exclusivamente informativo.  
El © correspondiente a la ilustración de la portada es © 2001,

Clamp, Kadokawa Shoten.

Todas las imágenes son propiedad de © 2001,  
Clamp, Kadokawa Shoten, © 2001, Clamp Hakusensha,  
© 2001 Clamp, Kodansha.

Este Neko está dedicado a todos los Otakus que nunca  
nos han olvidado, especialmente pa' Javi.



# NEKO

## Contenido del CD-ROM

Aparecerá automáticamente el programa de Neko al introducir tu CD-ROM en el lector



Incluimos la más extensa recopilación de temas vocales de tus series favoritas:

Campus, Card Captor Sakura, Rayearth, Tokyo Babylon y X.

Como es sabido te incluimos el programa reproductor para que escuches tu música.



## IMAGENES

Disfruta de la colección de imágenes que reunimos para ti de las mejores series de Clamp. Card Captor, Miyuki, Wish, RG Veda, Tokyo Babylon, Rayearth, Gakuen Tanteidan. Más de 700 imágenes para que las imprimas o hagas lo que quieras, ¡Son tuyas!



## PROGRAMAS

Los programas que tu necesitas los incluimos en nuestro CD

Windows Media Player, Quik Time, Real Player, Winamp, Winzip y reproductor de VCD.

## WEBS

Navega sin conectarte en los mejores sitios que hay sobre la series en las que se basa este primer número de Neko.

Card Captor Sakura, Magic Knight Rayearth, RG Veda, Tokyo Babylon, X y muchas más.



Contiene Autorun



## VIDEOS

La más novedosa selección de vídeos que te van a encantar de Sakura, X, RG Veda, Magic Knight Rayearth

## MUSICA

