

# GUÍA DE CÓMICS

# MANGA JUVENIL



A partir de 13 años



COMICTECA  
BIBLIOTECA RAMÓN J. SENDER



Ayuntamiento  
de Huesca

# AVENTURAS Y FANTASÍA



## **Guardianes de la noche**

Koyoharu Gotouge

Tanjirou Kamado es un chico alegre y trabajador que vive felizmente junto a su familia, hasta que un fatídico día un demonio llamado Muzan irrumpe en su vida matando a sus padres y maldice a su hermana pequeña convirtiéndola en demonio. Tras este incidente, y con el propósito de vengar a sus padres y devolver a su hermana Nezuko a la normalidad, decide convertirse en un asesino de demonios. Para ello, acude en ayuda de Sakonji Urokodaki, uno de los asesinos de demonios más fuertes del mundo...

C-MAN GOT gua



## **Yaiba**

Gosho Aoyama

¡UN MANGA LLENO DE ACCIÓN, AVENTURA Y HUMOR DEL AUTOR DE DETECTIVE CONAN!

Yaiba ansía en convertirse en el mejor espadachín de todos los tiempos, y por eso viaja a Tokio para seguir con su entrenamiento. Allí su rivalidad con Takashi convertirá a su rival en el Dios del Viento, y para detener su maléfico poder Yaiba deberá encontrar y dominar la Espada del Trueno. .

C-MAN AOY yai



## **My hero academia**

Komei Horikosmi

¡¡EL NUEVO SHÔNEN HEREDERO DE ONE PIECE, NARUTO Y DRAGON BALL!!

Estamos en un mundo donde abundan los superhéroes (y los supervillanos). Los mejores humanos son entrenados en la *Academia de Héroes* para optimizar sus poderes.

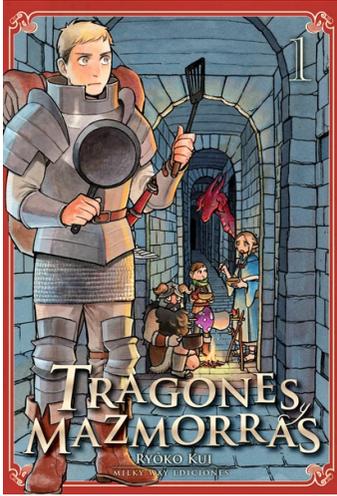
Entre la minoría normal, sin poder alguno, aparece Izuku Midoriya, dispuesto a ser una excepción y formarse en la Academia.

Acción

C-MAN HOR her



# FANTASÍA

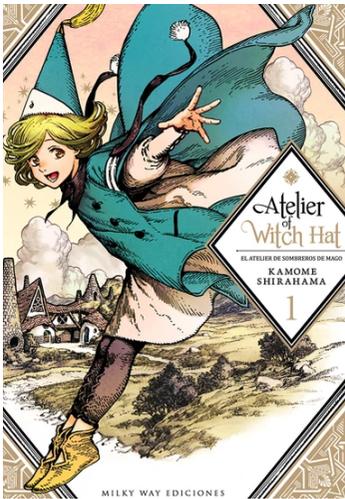


## ***Tragones y Mazmorras***

Ryoko Kui

Después de que su hermana fuera devorada por un dragón y habiendo perdido todas sus provisiones, Laios y su equipo están decididos a salvar a Farin antes de que sea digerida por la gran bestia. Es así como conocen a un singular enano que los introducirá al mundo gastronómico de las mazmorras: delicias elaboradas a partir de la carne de murciélagos gigantes, hongos caminantes y mandrágoras chillonas.

C-MAN KUI tra



## ***Atelier of Witch Hat***

Kamome Shirahama

Coco, que vive en una pequeña aldea, siempre ha anhelado ser maga. Sin embargo, solo pueden llegar a serlo aquellos que nacen con el don de la magia; a los demás ni tan siquiera les está permitido ver cómo lanzan conjuros. Por ello, Coco había renunciado a su sueño... hasta que, un buen día, visita el taller de su madre el mago Qifrey. Entonces se las apaña para espiarlo cuando se dispone a realizar un encantamiento y... ¡el disgusto se torna esperanza!

C-MAN SHI ate

# DEPORTE



## ***Echoes***

Ayumi

Sei Igarashi es una estudiante de primero de bachillerato que está en el club de baloncesto femenino. Asuka es una compañera que, a pesar de ser una jugadora excelente, no se adapta al equipo por su actitud reservada. Ambos personajes irán creando un vínculo especial mientras aspiran llegar a la liga Nacional. Sin embargo, Sei empezará a albergar un sentimiento que no se ve capaz de contar a nadie.

C-MAN AYU ech

Identidad de género



# MÚSICA



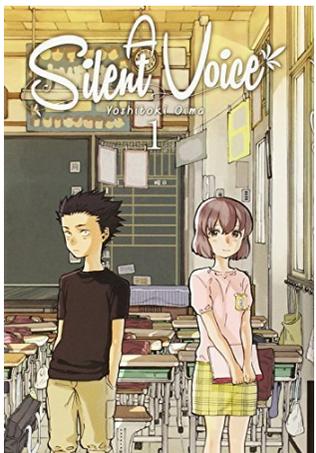
## **Shonen Note** Yuhki Kamatani

Yutaka Aoi es un chico que percibe el mundo a través de la música. Traduce los sonidos de la ciudad en melodías y las canciones le emocionan hasta el punto de hacerle llorar. Al mudarse a Kawami y comenzar la secundaria, entra en el coro del instituto, donde sorprende a todos con su cristalina voz de soprano. Junto a él, iremos conociendo a los demás integrantes del coro, así como a sus familias y a sus profesores. Pero la adolescencia es una época de transición y los cambios no tardarán en afectar a sus vidas y a la propia voz de Yutaka.

Vida de instituto

C-MAN KAM sho

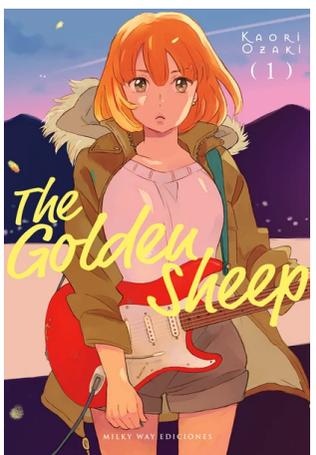
# ACOSO ESCOLAR



## **A Silent Voice** Yoshitoki Oima

La diversión y la aventura son el lema de Shôya Ishida, un chico capaz de cualquier cosa con tal de vencer el aburrimiento. Pero su vida cambiará drásticamente tras conocer a Shôko Nishimiya, una chica sorda que ha sido transferida a su escuela.

C-MAN OIM sil



## **The Golden Sheep** Kaori Ozaki

Tsugu Miikura es una estudiante de bachillerato. Las circunstancias familiares hacen que regrese a la ciudad de provincias en la que pasó su infancia. Allí vuelve a reunirse con Sora, Yûshin y Asari, amigos con los que enterró una cápsula del tiempo cuando iban a primaria, pero los vínculos entre ellos se han resquebrajado sin que se diera cuenta... Esta es una historia que narra las inquietudes, encuentros y desencuentros de unos adolescentes que aún no han madurado pero que tampoco pueden seguir siendo niños.

C-MAN OZA gol



# HUMOR



## **Ranma 1/2** Rumiko Takahashi

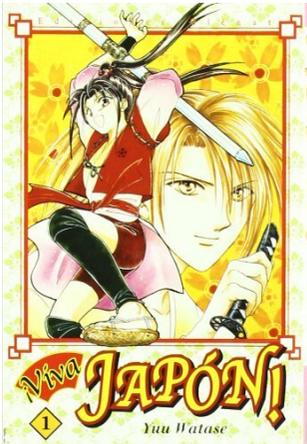
¡Un shōnen lleno de aventuras y humor!

Genma y Ranma Saotome, padre e hijo, practican un arte marcial llamada kenpo. Un incidente mientras entrenaban en China les ha otorgado la particular habilidad de transformarse al contacto con el agua fría: Genma en un panda y su hijo Ranma, en chica. Eso sí, al tocar agua caliente, ambos vuelven a sus respectivos estados originales.

Acción

C-MAN TAK ran

# HISTÓRICO



## **¡Viva Japón!** Yuu Watase

Ambientada en el Japón medieval, esta es la historia de Yusura, una chica de 15 años que vive junto a sus padres adoptivos en Edo. Yusura tiene la capacidad de curar las penas gracias a un bastón mágico, que es además la única pista que tiene sobre su pasado. Su vida se complica cuando aparece en escena Samon, un atractivo pero muy miope samurai.

Romance

C-MAN WAT viv

