



MANUAL DE CÓMO ACTUAR CUANDO TODO SALE MAL

Ivanper

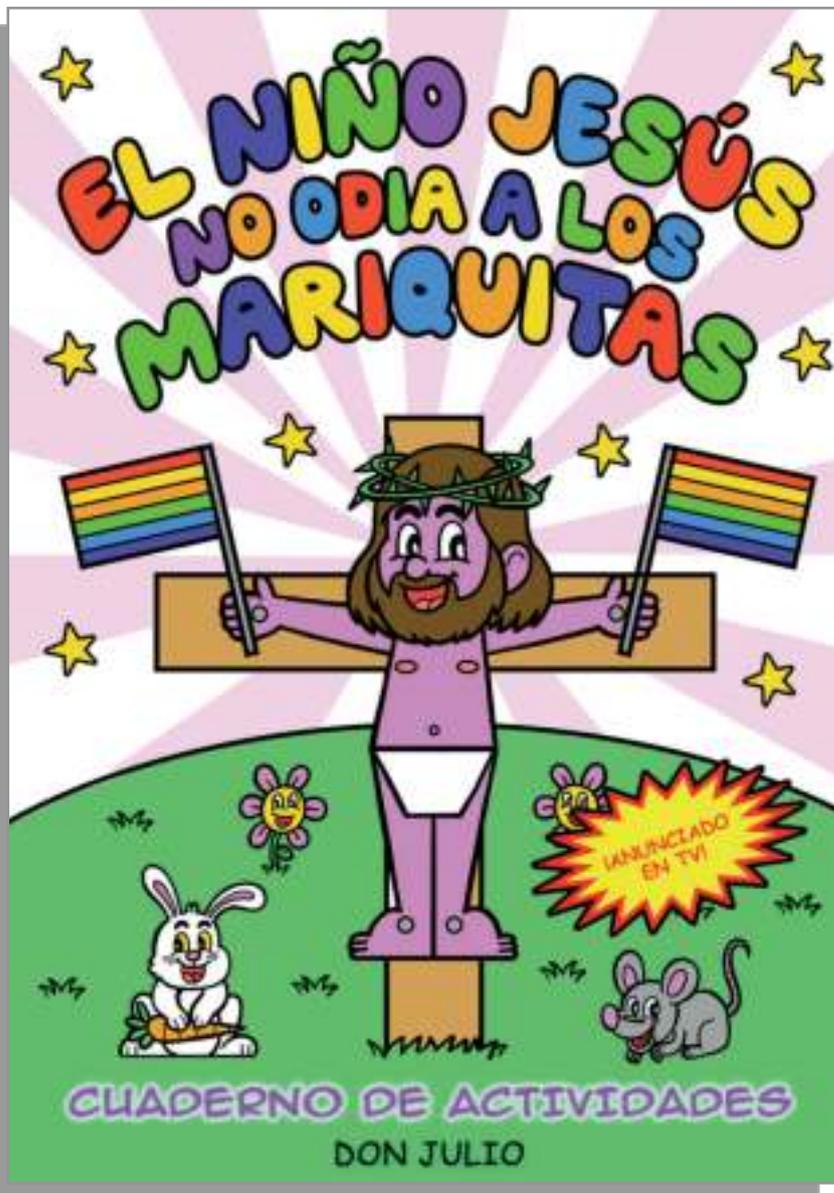
- Grapado
- 24x17 cm
- Color // 24 páginas
- Volumen único
- 4 €
- 978-84-10126-22-0



Porque salir, saldrá mal

En veinticuatro prácticas páginas, Ivanper te explica muy clarito qué tienes que hacer cuando la ineptitud la llevas como una segunda piel. Ya que todo va a ir regumal, al menos ve preparado: sabrás qué hacer si sale mal salir de fiesta, ser pobre, tener relaciones sexuales o problemas con la ley.

Desde Fandogamia, abogamos por evitar el uso de la violencia para tales casos, excepto cuando no quede otro remedio que vendría a ser, más o menos, todo el tiempo en cualquier situación



EL NIÑO JESÚS NO ODI A LOS MARIQUITAS

Don Julio

3ª EDICIÓN

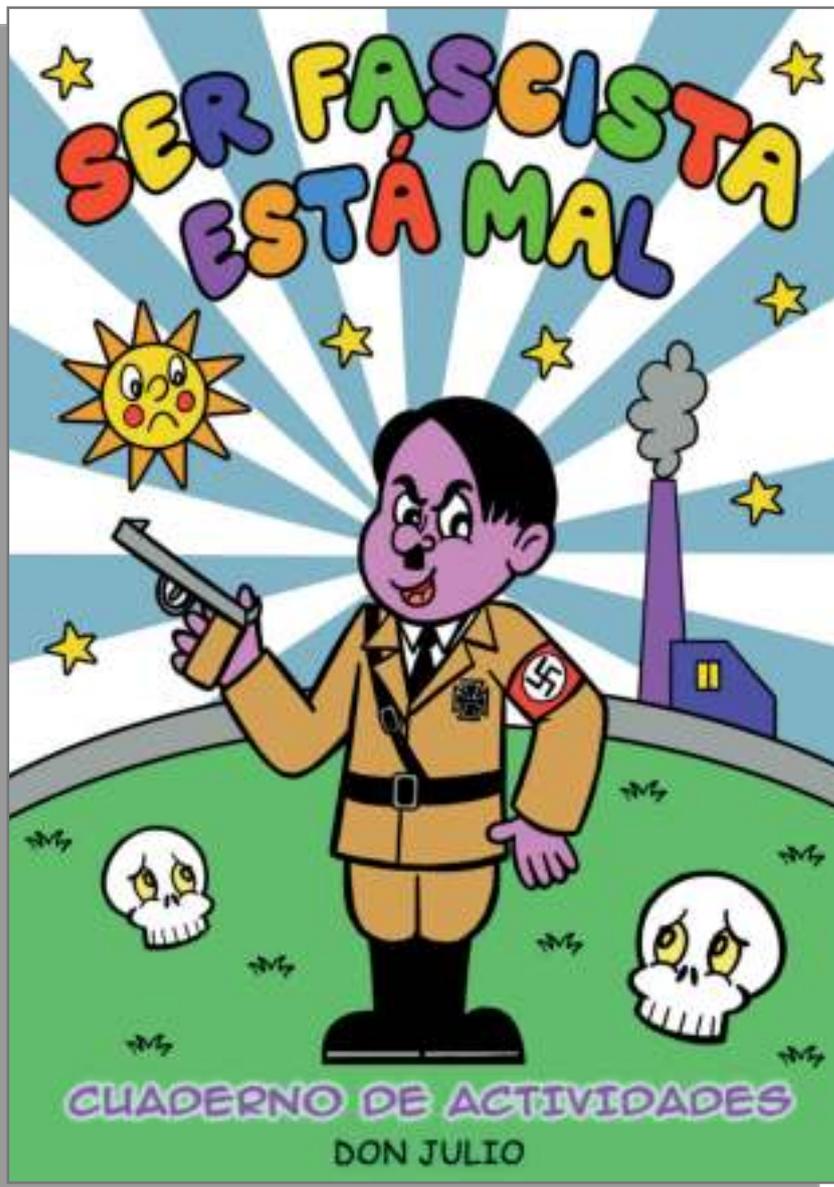
- Grapado
- A5
- B/N // 24 páginas
- Volumen único
- 4 €
- 978-84-10126-15-2



¡Anunciado en TV!

¡Descubre lo mala que es la homofobia coloreando y pintando! En este cuaderno de actividades para adultos encontrarás muchos pasatiempos para aprender mientras te diviertes.

Tras el éxito de SER FASCISTA ESTÁ MAL (cinco ediciones) nos hemos decidido a abrir una colección de cuadernos temáticos con COSITAS que nunca está de más aprender. En plan sencillote. Para que quede claro. Aunque tengas cincuenta tacos, Jose Luis, todavía estás a tiempo.



EL NIÑO JESÚS NO ODIABA LOS MARIQUITAS

Don Julio

7ª EDICIÓN

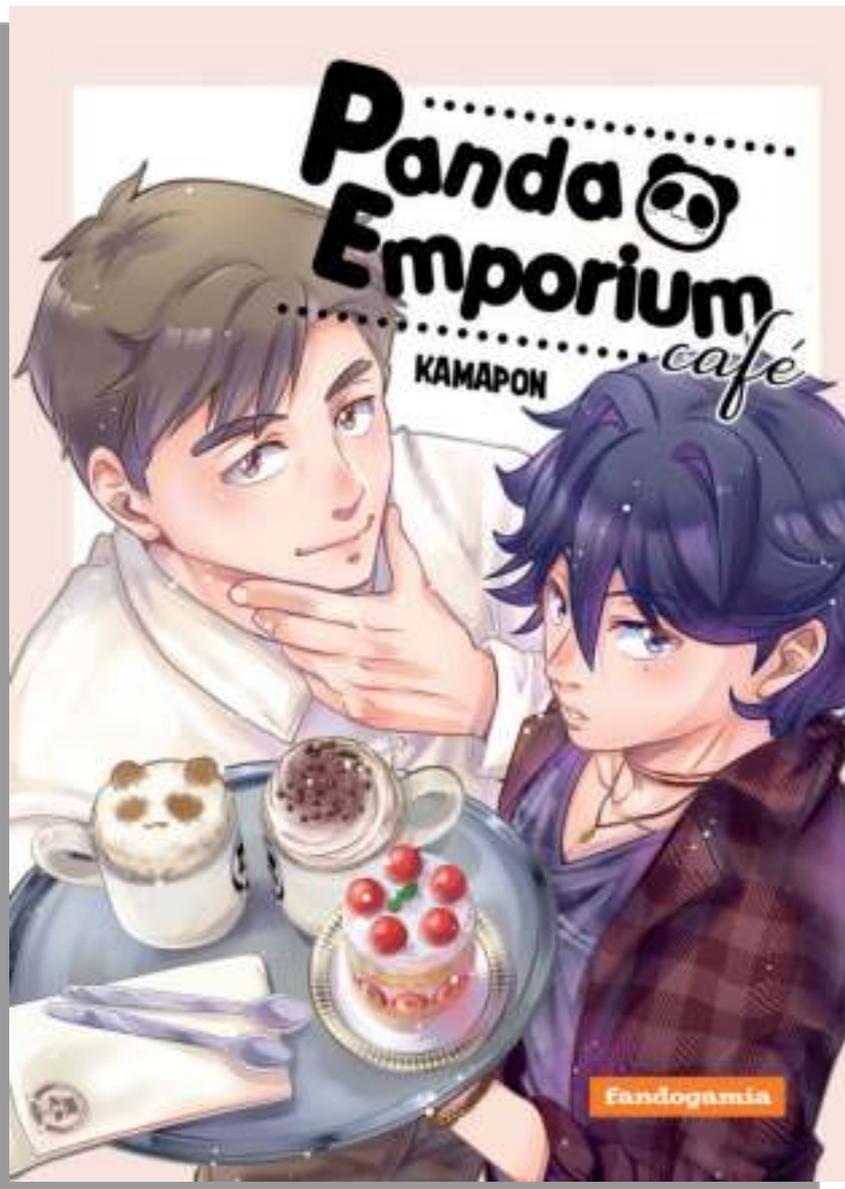
- Grapado
- A5
- B/N // 24 páginas
- Volumen único
- 4 €
- 978-84-18419-38-6



Te lo explicamos sencillito

¡Llega la quinta edición del cuaderno de actividades para adultos más adecuado para los tiempos que corren! ¡No nos lo paran de pedir! También te digo yo que por algo será.

¿Tienes un amigo un pelín facha?
 ¿Quieres dibujar grandes cipotes en la cara de alguno de los mayores magnicidas conocidos por la humanidad? Todo eso me da igual, lo que te ofrezco aquí es un cuaderno de colorear con genocidas e hideputas variopintos de la Historia. Haz con ellos lo que te plazca, como lanzárselos a la cara a tu cuñado.



PANDA EMPORIUM CAFÉ

Kamapon

- Rústica con sobrecubierta
- 12,8x18,2 cm
- Color // 192 páginas
- Volumen único
- 8,5 €
- 978-84-10126-19-0



Un café con leche y un cruasán

Liam es un traductor sobrecargado de trabajo. Mientras busca un lugar donde tomar algo caliente, se topa con el Panda Emporium Café, un lugar tan peculiar como su dueña. Allí conocerá a Alex, el distante barista que le sirve un increíble latte machiato.

Liam se convierte entonces en habitual del Panda Emporium, pero... ¿es por el café o por Alex?



ZINZYDE

Klaux

3ª EDICIÓN

- Rústica con sobrecubiertas
- 12,8x18,2 cm
- B/N // 208 páginas
- Volumen único
- 8,5 €
- 978-84-17058-18-0



Cuando oigas a los lobos aullar...

En un mundo de naturaleza tan salvaje como sus bestias, dos amantes deben enfrentarse no solo a la ira de la tormenta más destructiva de todo su mundo, sino a ellos mismos. Cuando ningún camino es el correcto, cuando el corazón se divide en dos caminos irrenunciables, ¿que decisión se debe tomar?

Zima y Sanya tendrán que averiguarlo al límite de la tempestad. Han de escoger que tiene más valor para ellos: si el amor sin límites que sienten el uno por el otro o la supervivencia de su entorno.



CRITICAL ROLE: VOX MACHINA ORÍGENES

Matthew Mercer, Jody Houser, Olivia Samson,
J.P. Massa, Diana Sousa, Ariana Maher

- Rústica
- 24x17 cm
- Color // 168 págs.
- Serie abierta
- 16 €
- 978-84-18419-05-8

5ª EDICIÓN



¿Que quieres leer este cómic? Tira
1d20 en percepción.

El grupo de aventureros conocido como Vox Machina salvará el mundo. En algún momento. Pero deben empezar en algún sitio.

Los caminos de seis futuros héroes se entrelazan mientras investigan un asunto en un pueblo pantanoso: Stilben. Tendrán que descubrir juntos qué está pasando... y que no les maten en el proceso. ¿Podrán averiguar qué es lo que realmente esconden los recovecos del pueblo?

Los creadores de Critical Role nos traen la historia del origen del grupo Vox Machina.



CRITICAL ROLE: VOX MACHINA ORÍGENES 2

Matthew Mercer, Jody Houser, Olivia Samson,
Msassyk, Ariana Maher

- Rústica
- 24x17 cm
- Color // 168 págs.
- Serie abierta
- 16 €
- 978-84-18419-30-0

4ª EDICIÓN

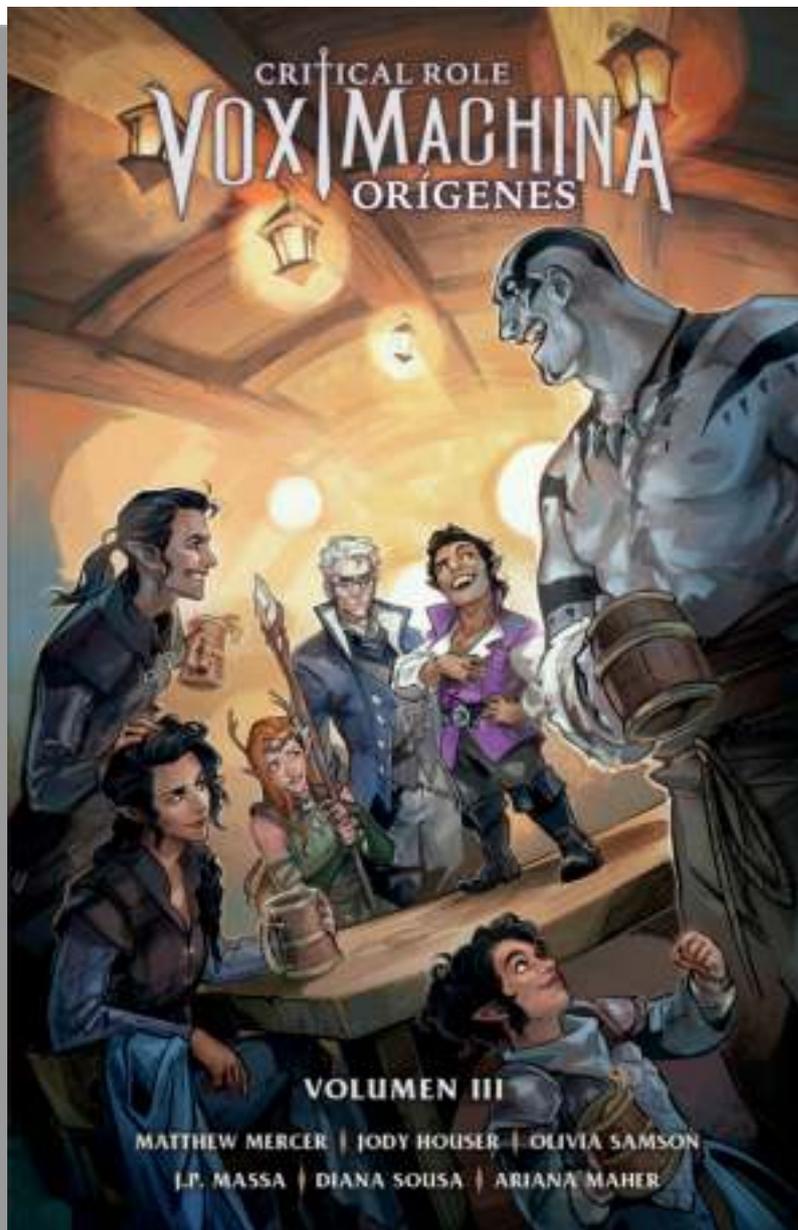


**¿Un semigigante poseído?
¿Qué puede salir mal?**

¡Los inesperados héroes de Vox Machina vuelven a entrar en acción!

Únete a las caras familiares de la primera y conocidísima campaña de Critical Role mientras sus idas y venidas en Stilben les llevan a una nueva aventura... y a un gran peligro para Grog cuando desaparece una noche. Seguirle hará que el grupo pierda un miembro, gane dos más y revele parte del pasado secreto de Grog.

Pero, primero, sus amigos tienen que encontrarle.



CRITICAL ROLE: VOX MACHINA ORÍGENES 3

Matthew Mercer, Jody Houser, Olivia Samson, J.P. Massa
Diana Sousa, Ariana Maher

- Rústica
- 24x17 cm
- Color // 168 págs.
- Serie abierta
- 16 €
- 978-84-18419-73-7

3ª EDICIÓN



Tira 3d10 para pelea. La inteligencia no va a sacarte de esta

Los Vox Machina disfrutaron de una semana de lujos en Westruun e incluso del festival del Cénit del Invierno. Pero eso cuesta dinero y este tiene la mala costumbre de terminarse, así que se apuntan a un ring de lucha clandestino para hacerse con su premio a tortas.

Sin embargo, solo es un calentamiento para el peligro real, cuando un misterioso ataque se cierna sobre la celebración del festival, congelando mágicamente a toda la ciudad. Vox Machina tendrá que salir al rescate de nuevo, contra un enemigo mucho más grande lo que imaginaban.