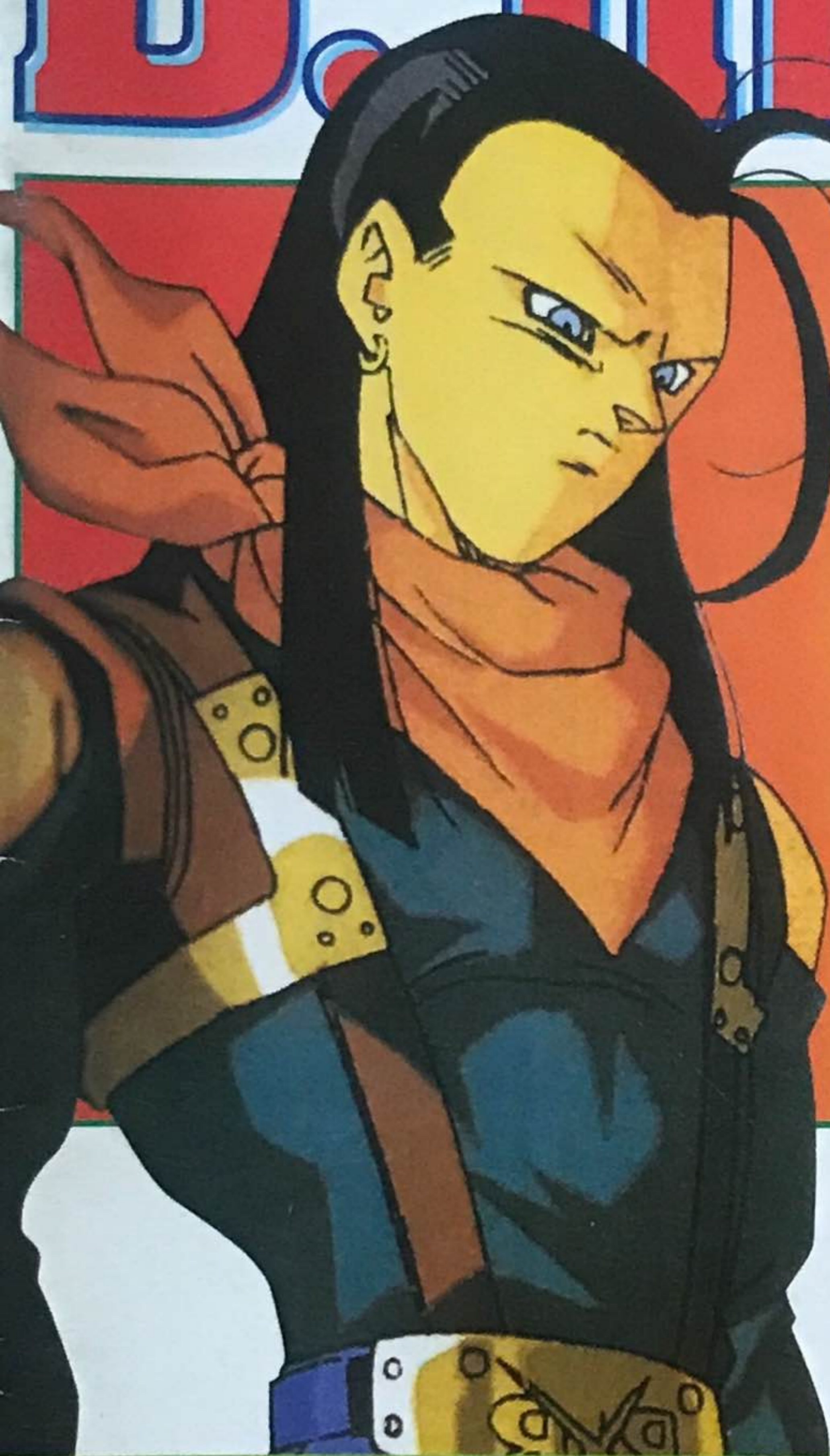


NOUVEAU !

Dorothee
MAGAZINE

D. Manga



DRAGON BALL **GT**

L'ARRIVEE DE SUPER C17

SAILOR STAR
10 EPISODES INEDITS



高校生、大学生に人気抜群の国際・

**EN
DIRECT
DU
JAPON**

**MONONOKE
HIME
UN FILM
JAPONAIS**



高校生、大学生に人気抜群の国際・



2



POSTERS GEANTS

T 2918 - 440 - 20,00 F

Mensuel N° 440
mai 1998
20 FF - 145 FB - 6,50 FS
ISSN 1142-3323



AVEC

Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88

ET GAGNEZ UN
CADEAU PAR
JOUR

JOUEZ
ET COMBATTEZ AUX COTES DE
VOS HEROS FAVORIS

* 2,23 F la minute
Broadsystem

POUR LA
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")



Cette semaine dans

D. manga



Voici tous vos héros préférés de retour dans un nouveau numéro de D. Manga ! Vous saurez tout sur la suite des aventures et combats du nouveau C17. Bienvenue aux enfers ! Vous allez enfin connaître les nouveaux épisodes de Sailor Star : les filles font la cuisine, vont au concert, partent à la recherche de Chibi-Chibi, jouent au baseball... Vous, vous irez au cinéma voir "Air Bud", un film pour ceux qui aiment le basket et les chiens... Et, bien sûr, vous trouverez toutes vos bandes dessinées favorites dans ce numéro.

La rédaction

MAGAZINE

- 4 En direct du Japon**
Le Walt Disney japonais
- 25 Méli-mélo**
Spécial Coupe du monde
- 26 Pleins Feux**
sur Air Bud
Buddy, star des paniers
- 35 Sailor Star**
Episodes 13 à 22
- 48 Dragon Ball GT**
Super C17

BANDES DESSINEES

- 6 Dragon Ball Z**
Le monstre et le chiot (2)
- 40 Sailor Moon**
Une fervente admiratrice (2)
- 52 Chevaliers du Zodiaque**
L'affrontement final (1)

JEUX

- 38 Test : Aimeriez-vous faire l'école buissonnière ?**
- 39 Jouez et gagnez**

POSTERS



27
Poster
Dragon
Ball GT

31
Poster
Chevaliers
du
Zodiaque

DOROTHEE MAGAZINE N° 440 - mai 1998. N° de commission paritaire: 71672. N° ISSN: 1142-3323. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION : Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICE : Sylvie Bullo. SECRETAIRE DE REDACTION : Pascale Cancalon. MAQUETTISTES : Jean-Luc Maciula, Anne-Hélène Bonpunt, Tom Beynon, Luis Ferreira. ONT COLLABORE A CE NUMERO : Pascal Lafine, Dominique Préhu. ILLUSTRATIONS : Bird studio, Shueisha, Toei Animation CO LTD Naoko Takeuchi/Koddansha - Toei Animation. 01.47.51.38.33. DEPOT LEGAL : mai 1998. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES : Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION MENSUELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PPAUX ACTIONNAIRES : Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du Président Wilson 93210 Saint-Denis-La-Plaine. PUBLICITE : Sandrine Marie 01.49.22.20.01 REASSORTS : 08.00.31.32.68. ABONNEMENTS : Dorothee Magazine, DIP, 70, rue Compans, 75019 Paris, 01 44 84 84 89 - Imprimé en France par Mouthieux - Photogravure : SPP - Diffusion : Transport Presse.



DIFFUSION
CONTROLE



1 9 9 5

Découvrez, comme si vous y étiez, l'actualité du manga et du dessin animé, en direct du Japon.

EN DIRECT DU JAPON

Ce mois-ci nous avons décidé de consacrer cette rubrique à Hayao Miyazaki, le Walt Disney japonais. Méconnu en Europe, il a réalisé au Japon de nombreux longs métrages pour petits et grands. Toutes ses histoires sont originales et ne sont pas inspirées de contes célèbres.

Le parcours de Hayao Miyazaki a été long pour devenir le maître qu'il est aujourd'hui. Il vient d'ailleurs d'obtenir une consécration en battant, avec son dernier long métrage, le record d'entrées en salles de cinéma au Japon, c'est-à-dire celui de «ET» de Steven Spielberg qui caracolait en tête du box-office nippon depuis 82. «Mononoke Hime» a en effet enregistré 12 millions d'entrées depuis sa sortie en juillet 97. En trois mois, «Mononoke Hime» battait le score réalisé par «ET» en trois ans. Les récits de Hayao Miyazaki sont tous différents. Certains comme «Totoro» s'adressent aux tout-petits, d'autres comme «Mononoke Hime» sont destinés à un public plus familial. Devant ce phénomène, les studios Walt Disney ne pouvaient rester de marbre. Ils ont donc conclu récemment un accord historique avec les studio Ghibli pour distribuer dans le monde entier les œuvres de Hayao Miyazaki.

Avant d'être son propre maître, Hayao Miyazaki a travaillé pour de grands studios. C'est lui qui a réalisé et dessiné la série «Sherlock Holmes» (celle avec les animaux) diffusée sur France 2 et TF1 dans le Club Dorothée. Dans cette version, Sherlock était un renard et son ami, le docteur Watson, un chien. Ils pourchassaient tous deux l'ignoble Moriarty représenté par un loup un peu idiot.

En 1986, Miyazaki sort un long métrage de deux heures intitulé «Laputa, la cité volante». Inspirée du septième voyage de Gulliver, l'histoire de Laputa commence lorsqu'un jeune homme rattrape une fille tombée du ciel. Grâce à une pierre qu'elle porte au cou, sa chute a été ralentie et le jeune Bazu décide de l'aider à en savoir plus sur ses origines. Ils vont découvrir qu'elle est la dernière descendante des habitants de la cité de Laputa, un peuple dont la technologie reposait sur un minerai possédant de grandes capacités. Ces gens ont même réussi à créer des cités volantes, mais leur prétention les a amenés à leur perte.

En 1987, Miyazaki réalise la plus célèbre de ses œuvres, «Totoro». Totoro est un animal énorme qui tient plus de la peluche que de l'ours et qui apparaît aux enfants qui manquent d'affection. Il vit dans la forêt et passe le plus clair de son temps à dormir. Il n'y a pas de méchants, pas de préjugés, pas de parti pris... en somme, c'est un dessin animé parfait. Lors de sa réédition, début 97, la cassette s'est vendue à 219 543 exemplaires. Voici l'histoire. A la suite d'une grave maladie, une maman est obligée de passer sa convalescence dans un hôpital à la campagne. Pour être près d'elle, son mari et leurs deux filles emménagent non loin de là. Chaque matin, le père se rend à Tokyo pour travailler. Pendant que la fille aînée est à l'école, la cadette s'ennuie toute seule à la maison. Un jour, elle découvre une petite bestiole étrange qui se ca-



Miyazaki réalise sa première œuvre en 1984, c'est «Nausicaä de la vallée du vent». Dans un monde où la pollution a presque tout dévasté, Nausicaä vit dans l'un des derniers villages préservés de ce mal grâce au vent qui souffle en permanence dans la vallée. Un jour, le village est assiégé par des hommes peu scrupuleux et bien décidés à s'accaparer ce dernier bout de terre vivable.

petite bestiole étrange qui se ca-



En 1989, Miyazaki crée le plus esthétique de ses longs métrages : «Le service de livraison de la sorcière». L'histoire se passe en Europe et s'inspire des contes de sorcières très populaires en Hollande. Kiki est issue d'une famille de sorcières. Comme le veut la coutume, elle est obligée de quitter sa famille pour apprendre à se débrouiller seule et créer quelque chose. Accompagnée de son balai magique et de son petit chat noir, elle va en ville chercher des idées. Elle finit par s'y installer et monte un service de livraison à domicile par l'intermédiaire de son balai magique.

Mimi wo suma seba, sorti, lui, en 1995, a été réalisé en collaboration avec son meilleur ami, Isaho Takahata qui, lui aussi, réalise des longs métrages mais destinés aux mères de famille. Tsukishima Shizuku est une jeune adolescente japonaise. Un jour, elle décide de suivre un étrange chat du nom de Moon. Il la conduit dans un vieux magasin situé sur la colline de Chikkyu-ya. En y pénétrant, elle découvre avec amusement des objets féériques. Shizuku, qui adore la fantaisie, ne peut que s'émerveiller devant tant de beauté. Trouver un tel endroit est pour elle un enchantement sans précédent. Elle fait rapidement connaissance avec Nishi Shiro, le propriétaire de ce lieu d'apaisement. Lui aussi partage la même passion. Mais sa joie est de courte durée, l'arrivée du petit-fils du vieil homme met fin à l'enchantement.



Amasawa Seji est dans le même collège que la jeune fille et elle ne le supporte pas. Ignorant jusqu'alors son identité, elle est étonnée d'apprendre son nom. A chaque fois qu'elle empruntait un livre à la bibliothèque de l'école, ce nom figurait sur la carte de retrait. Le fait de choisir les mêmes livres que cet inconnu signifiait qu'ils avaient des passions communes. Shizuku est surprise en découvrant qu'elle se trompait sur son compte. Amasawa Seji chérit un grand rêve : il souhaite partir en Italie afin de devenir fabricant de violons. Étonnée devant la détermination du jeune

homme, elle décide de prendre sa vie en main. Passionnée d'écriture, elle demande à Nishi Shiro l'autorisation d'écrire une histoire sur sa sculpture préférée. Il s'agit d'un chat du nom de Baron auquel le vieil homme est très attaché. Il accepte à la condition qu'il soit son premier lecteur. Afin d'encourager Shizuku, Nishi Shiro lui remet une émeraude non taillée. Il lui explique qu'elle et son petit-fils sont des pierres précieuses brutes qui ne demandent qu'à être polies. Elle s'affaire aussitôt à l'écriture des aventures de Baron le chat : ce dernier et sa fiancée, Luisa, sont nés à Ivalade, un pays imaginaire. Ils vivent dans un atelier dans lequel il y a des apprentis-sorciers.



En 1992, Miyazaki réalise sa seule œuvre sortie officiellement en France, «Porco Rosso». C'est, entre la première et la seconde guerre, l'histoire d'un pilote qui fut le seul de son escadron à avoir échappé à la mort et qui, depuis, a un visage de cochon. Il vit reclus dans son hydravion et se porte au secours des touristes qui sont attaqués par des pirates aériens.



sous le pavillon. Elle la suit dans le bois voisin et se retrouve dans le repaire de Totoro, une énorme peluche géante qui n'apparaît que devant les enfants méritants. La petite fille s'endort sur le ventre du monstre et se réveille devant sa maison. Mais quand elle veut conduire son père et sa sœur chez Totoro, elle n'arrive malheureusement

plus à retrouver le chemin. Un soir de pluie, les deux sœurs se rendent à l'arrêt du bus pour attendre leur père. Seules dans la rue, elles ont la surprise de voir apparaître Totoro. Celui-ci déteste la pluie car ses poils absorbent l'eau. L'aînée lui tend alors le parapluie qu'elle avait apporté pour son père et Totoro prend alors conscience que cet étrange objet le protège de son ennemi juré. Le lendemain, pour remercier les deux fillettes, Totoro leur rend une petite visite nocturne et les invite à monter sur son dos pour survoler la campagne et ses forêts.

C'est en 1997 que Hayao Miyazaki a réalisé sa dernière œuvre avant de se retirer. C'est son plus grand chef-d'œuvre et vous aurez sûrement l'occasion de le voir au cinéma en France. «Mononoke Hime» est ce que l'on peut appeler un conte médiéval-fantastique. L'histoire se déroule au Japon durant l'ère Muromachi (1336). Le pays connaît une période de troubles liés à

l'effondrement progressif des structures médiévales. Certaines forêts abritent des animaux géants considérés comme des divinités et craints à cause de leur aptitude à parler le langage des humains. En tentant de sauver son village d'une étrange créature mythique, Ashitaka est touché au bras par une étrange substance. Pour éviter qu'elle ne se propage et ne le tue à terme, il est obligé de quitter son village pour trouver une divinité du nom de Shishigami, la seule à pouvoir le soigner. C'est alors que Ashitaka se retrouve pris au milieu d'une guerre opposant Eboshi, directrice d'une fabrique d'armes, à San, une jeune fille élevée par une divinité-loup du nom de Moro. Une fable moderne incontournable...



DRAGON BALL Z

LE MONSTRE ET LE CHIOT (2)

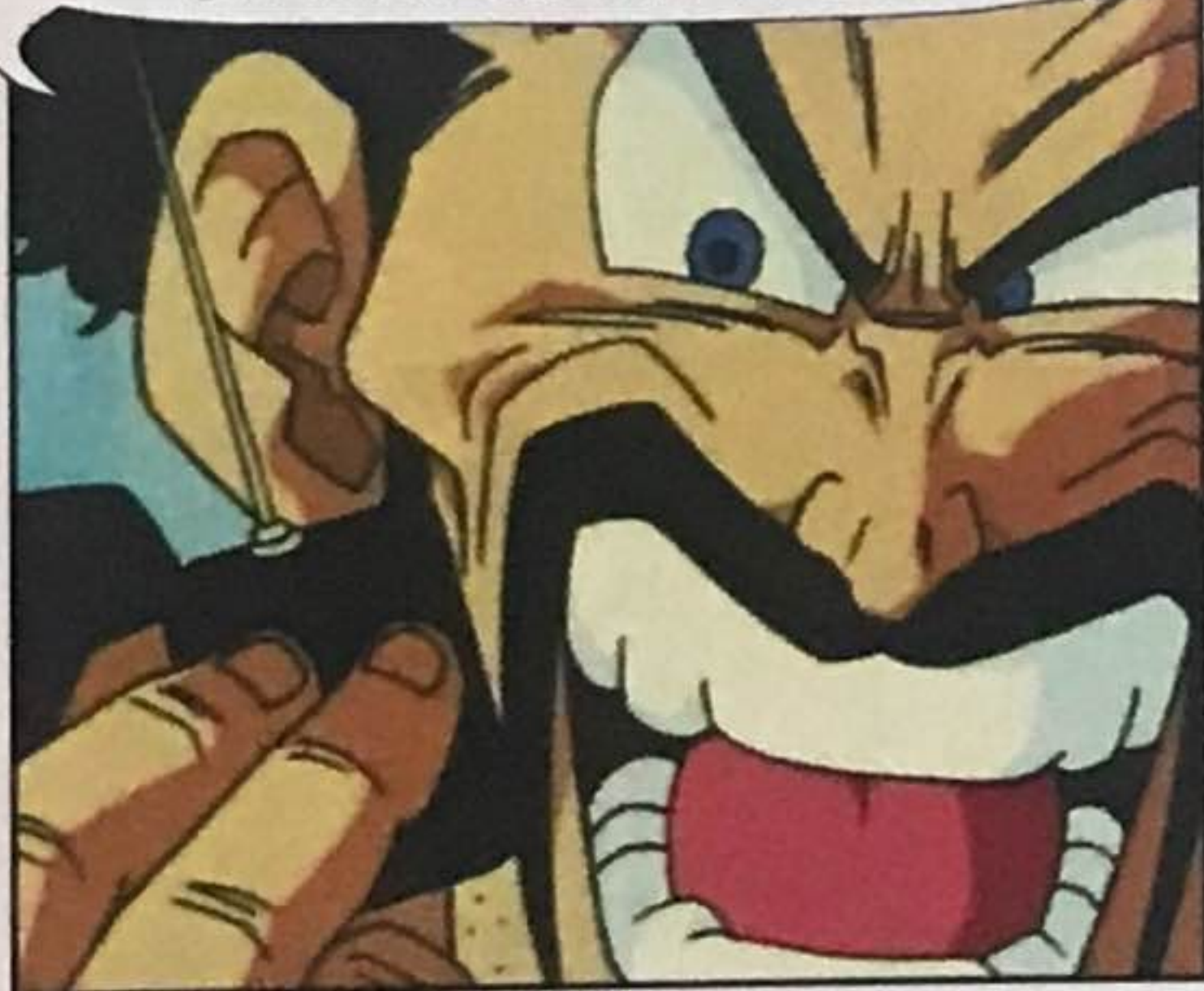
Résumé : Alors que Sangoten et Trunks, qui ont fusionné pour devenir Gotrunks, ont encore échoué en voulant attaquer Boubou, Hercule tente à son tour d'éliminer le monstre.



AVEC CES BÂTONS DE DYNAMITE, J'AI DE QUOI CREUSER UN TUNNEL JUSQU'EN CHINE !



SI L'ARMÉE AVAIT FAIT APPEL À MOI AU DÉBUT DU CARNAGE, ON N'EN SERAIT PAS LÀ !



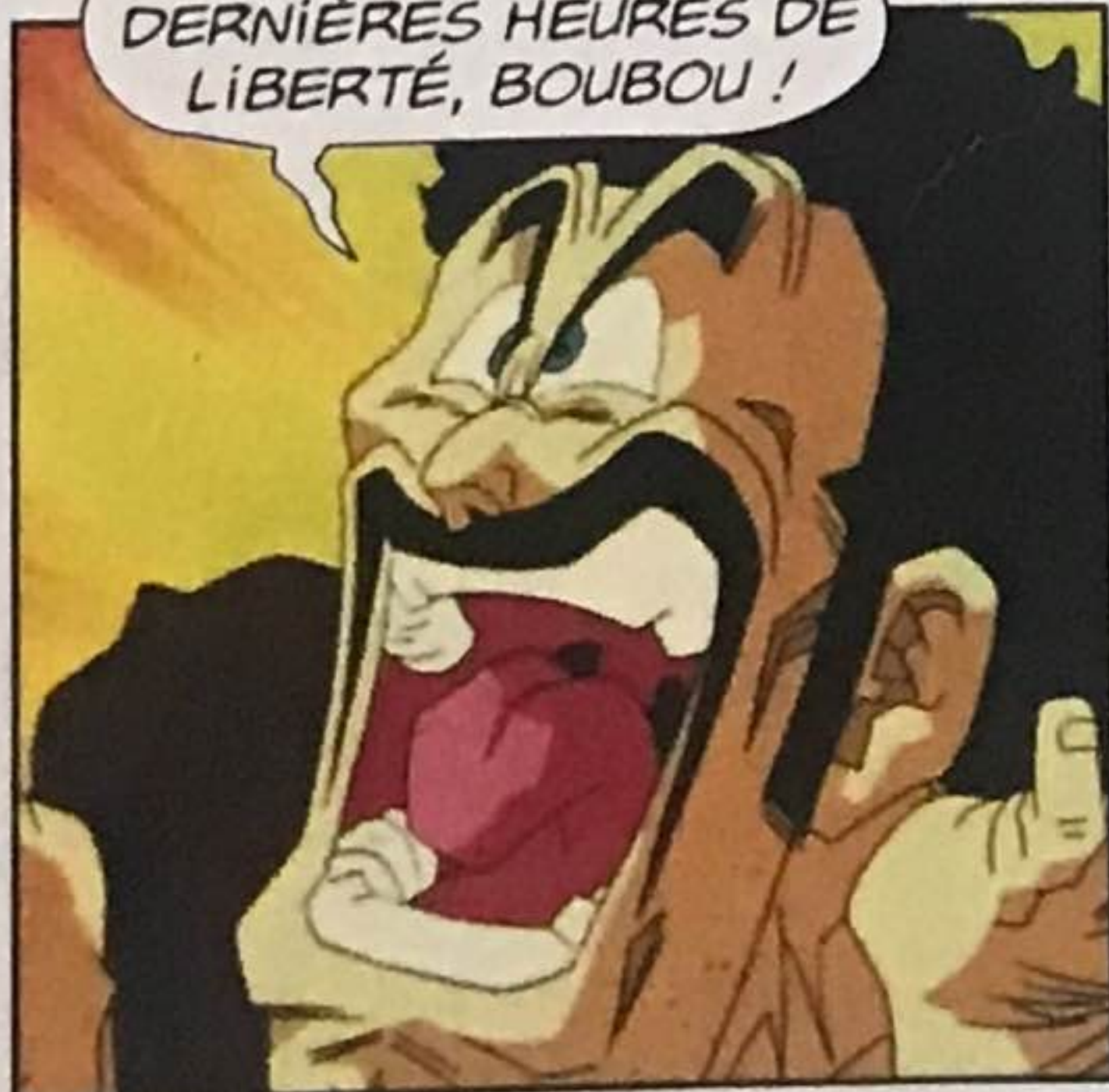
IL ME SUFFIT D'APPUYER SUR CETTE TÉLÉCOMMANDE POUR QUE TOUTS NOS ENNUIS SE VOLATILISENT !



... LE MONDE ENTIER M'ACCLAMERA !



PROFITE BIEN DE TES DERNIÈRES HEURES DE LIBERTÉ, BOUBOU !

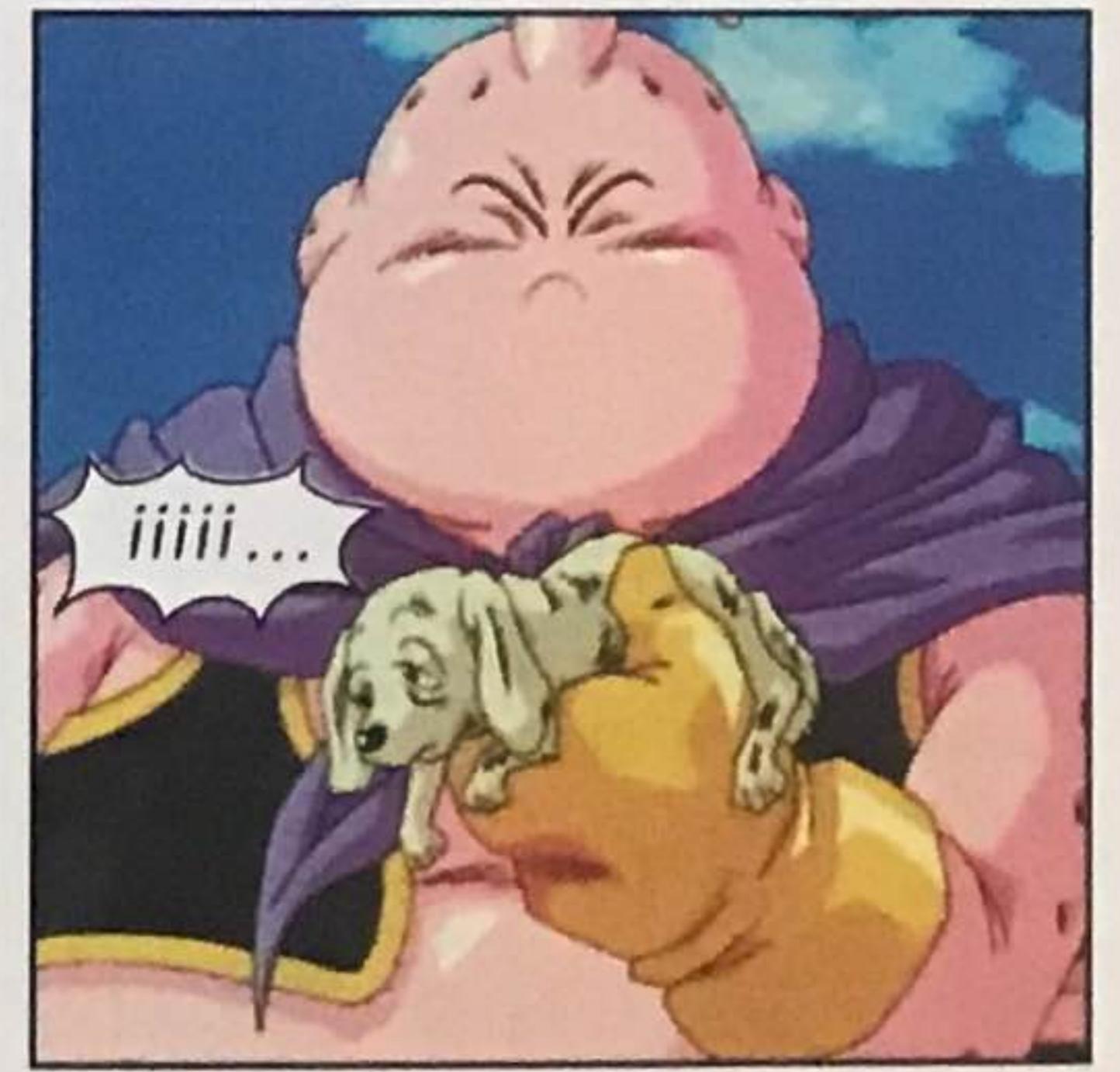
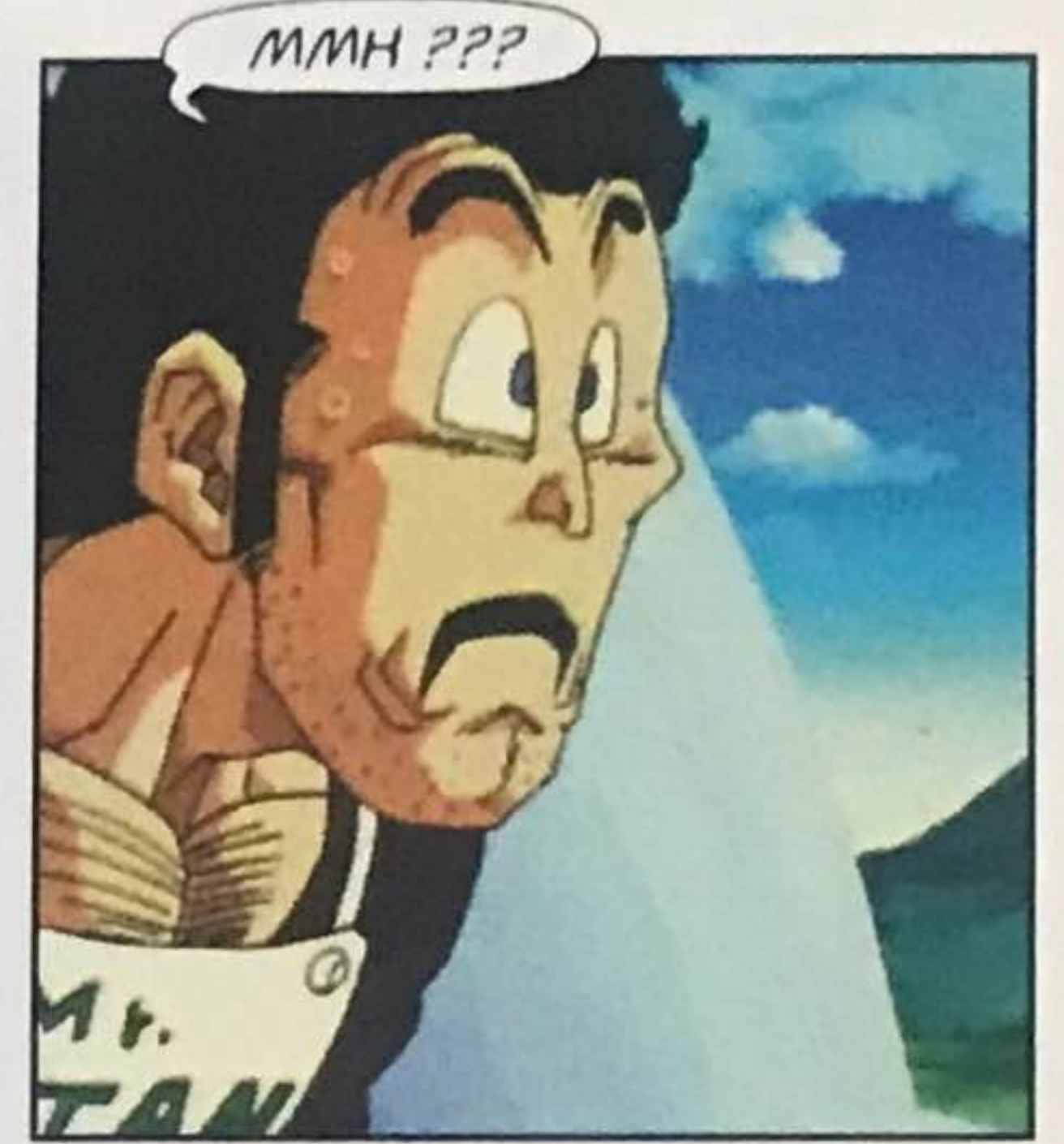


AH ! AH ! AH !

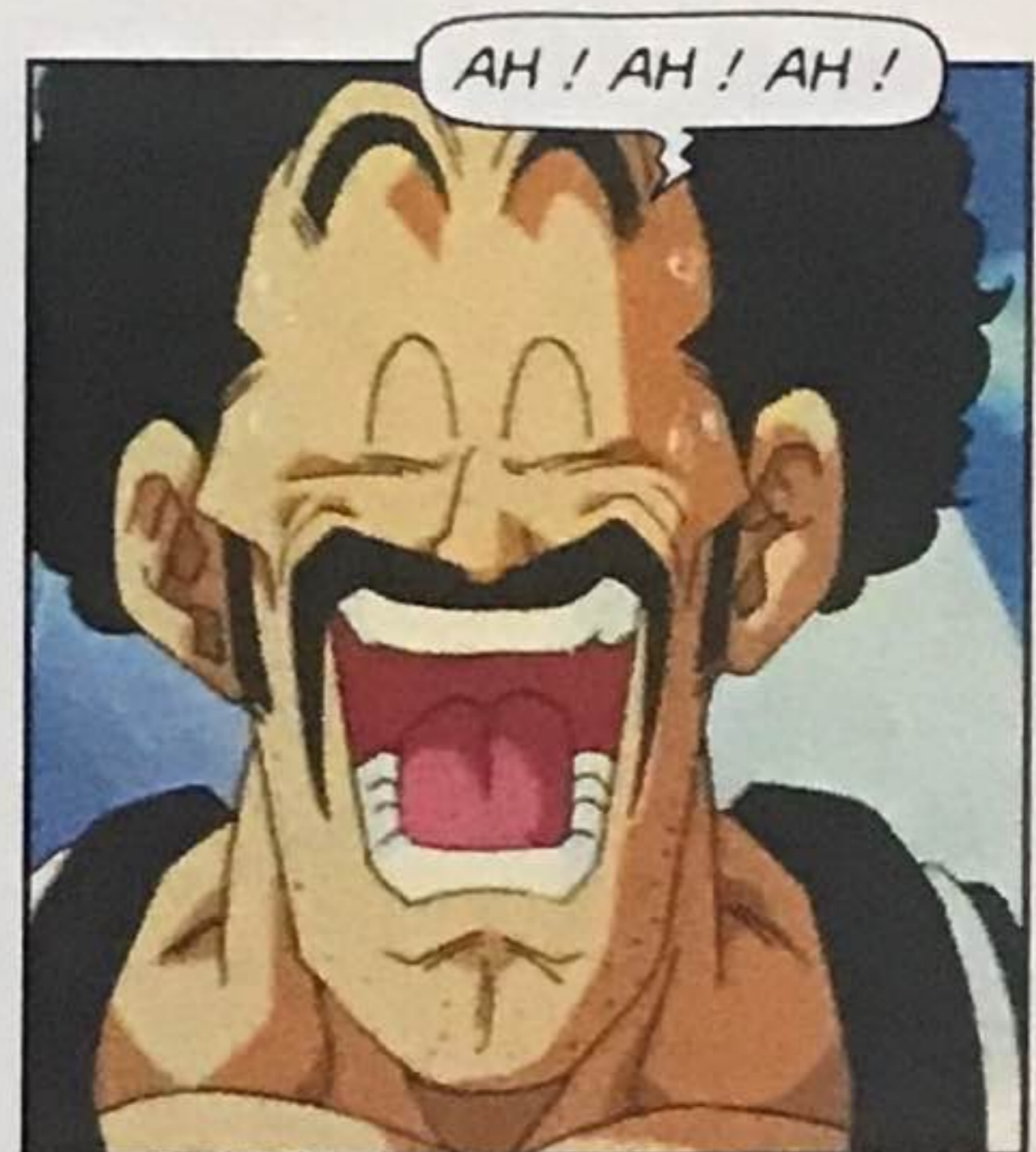


HÉ ! HÉ ! MON NOM APPARAÎTRA DANS TOUS LES LIVRES D'HISTOIRE !

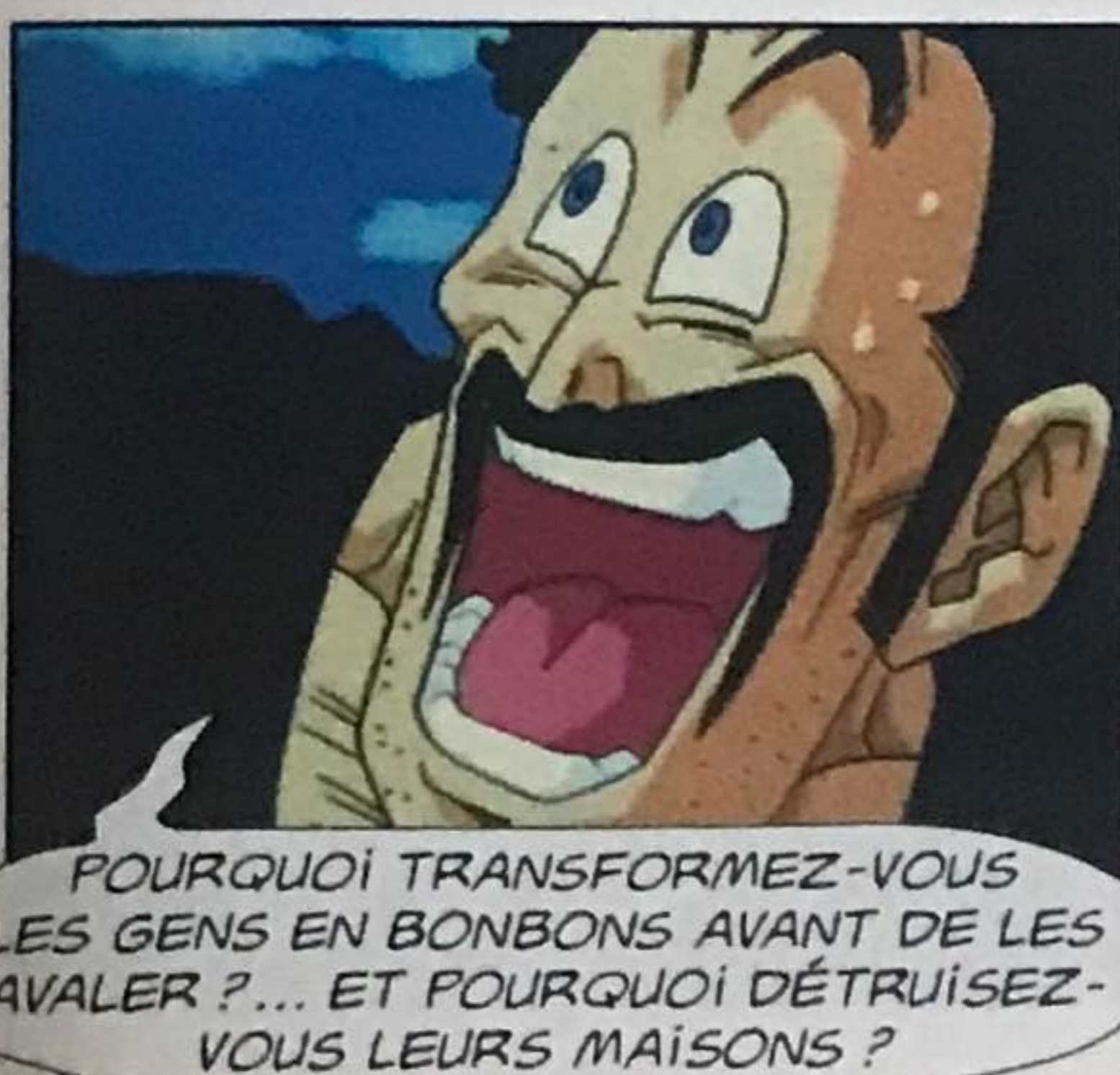




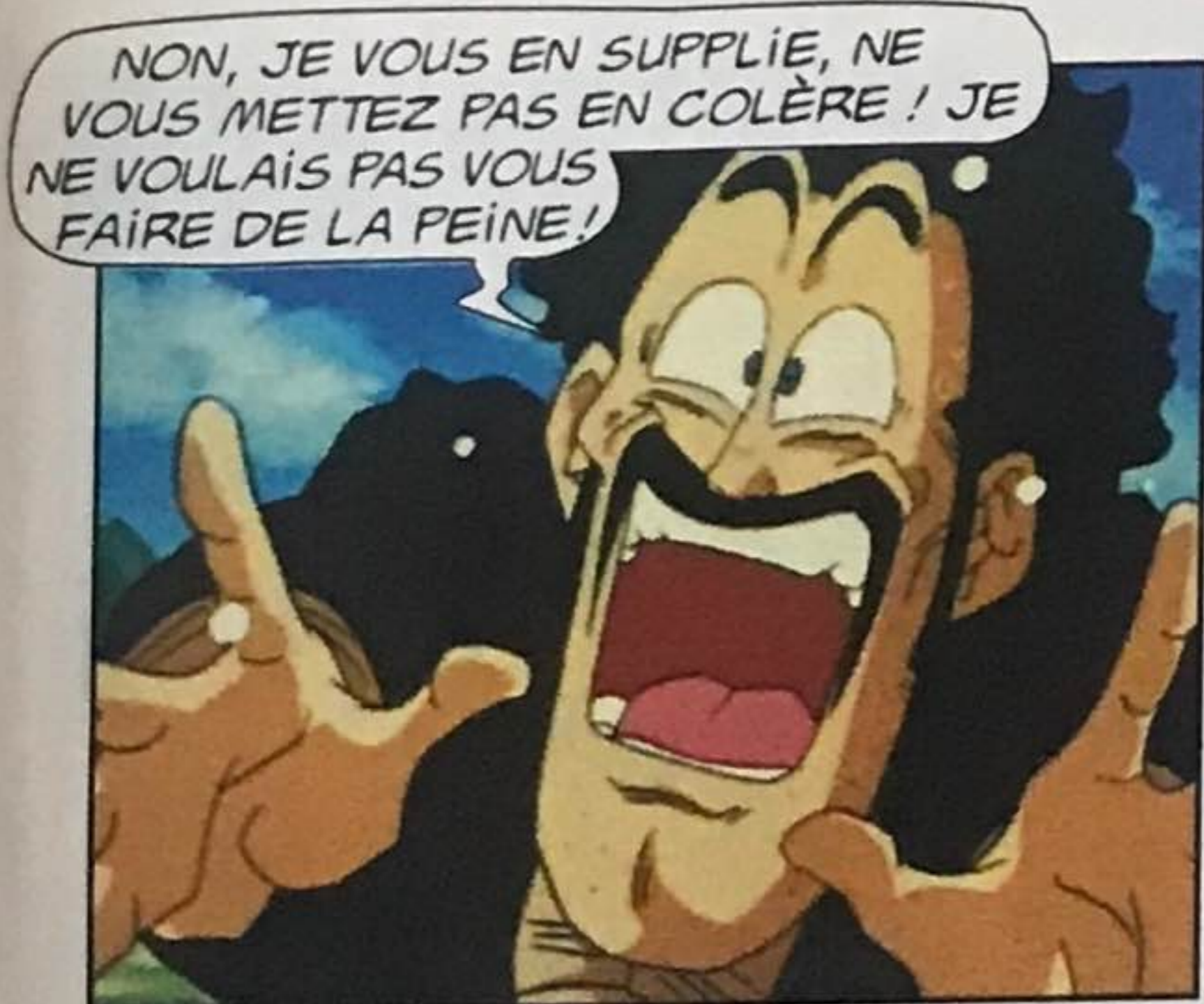


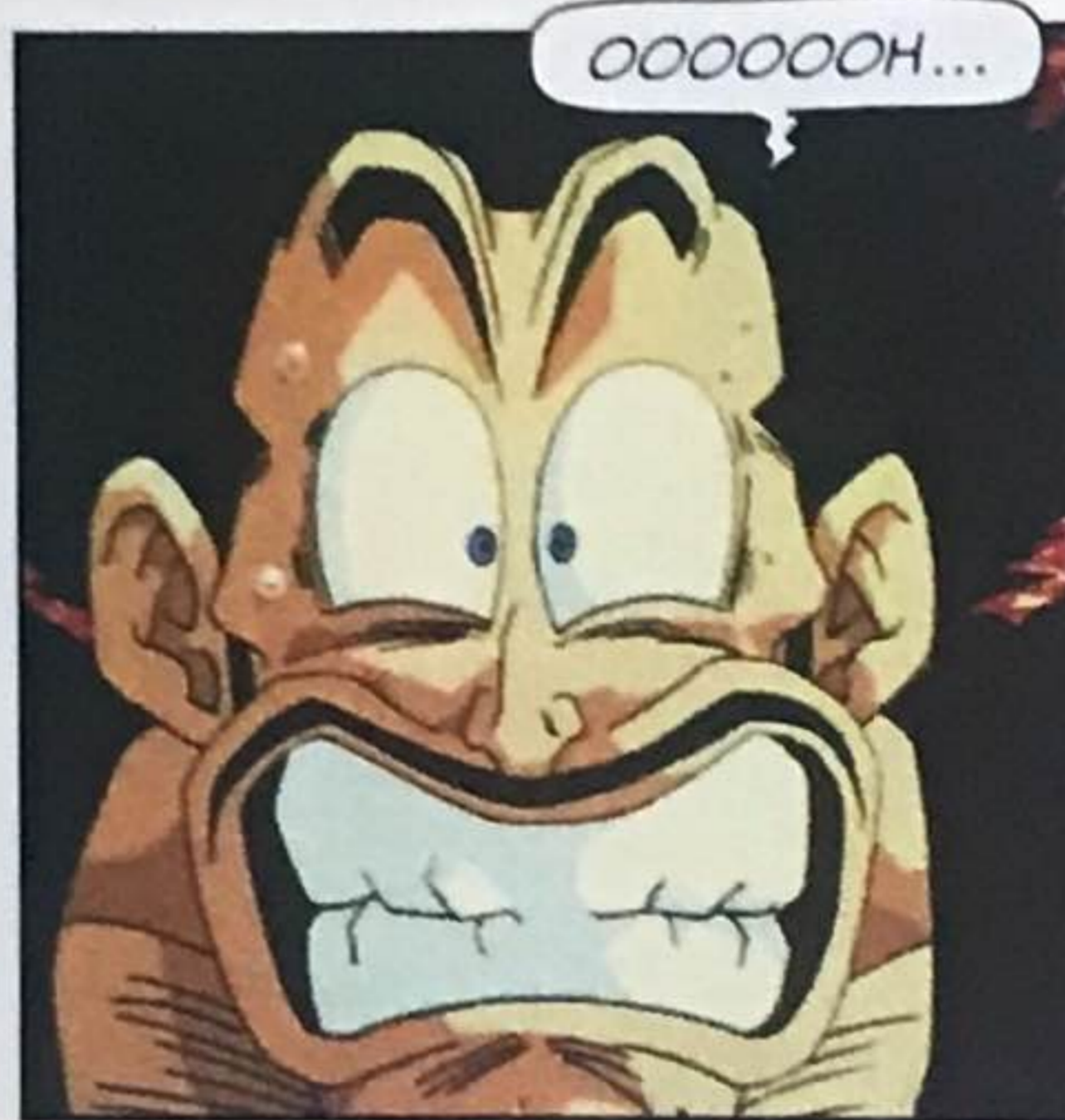








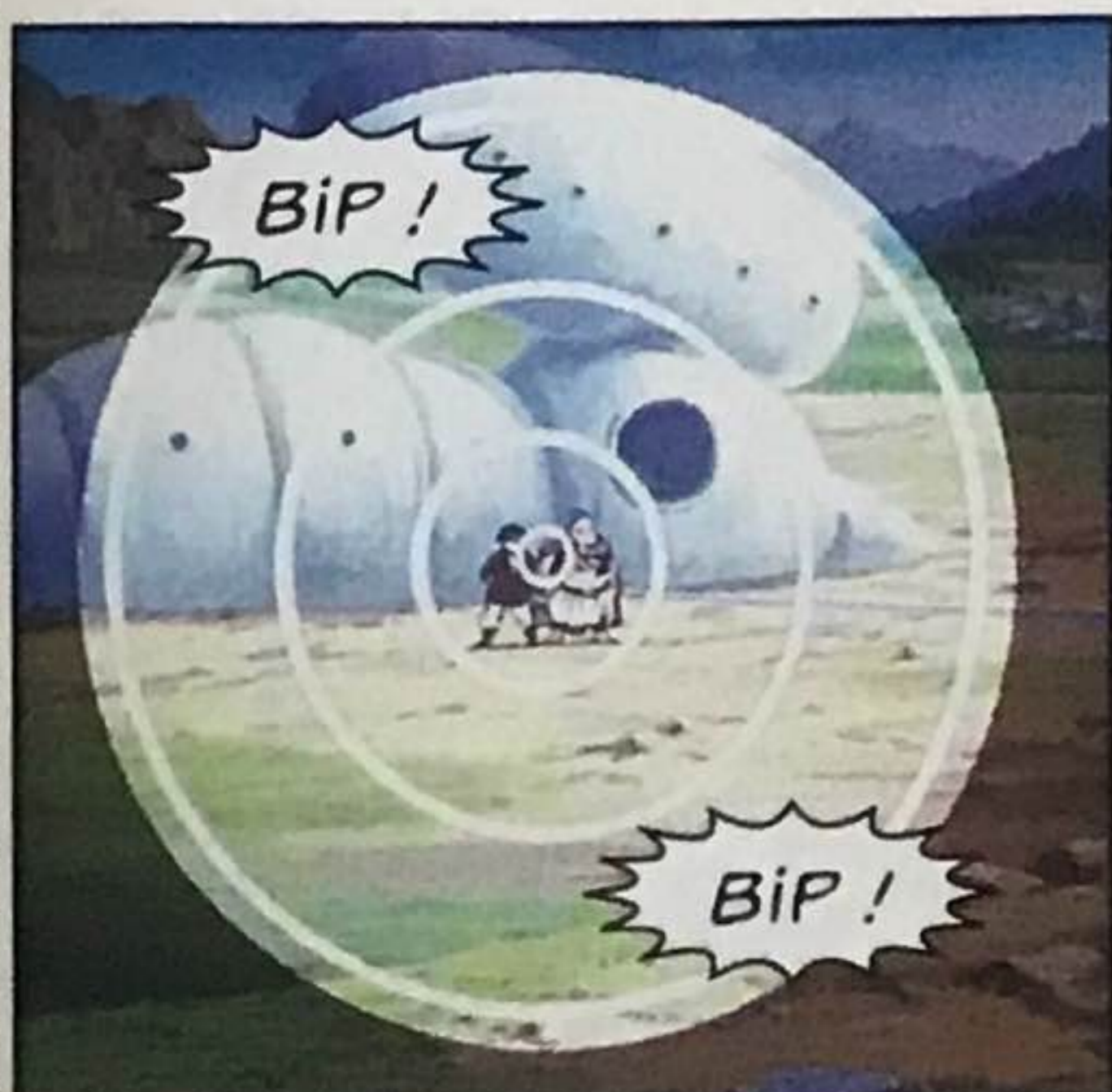
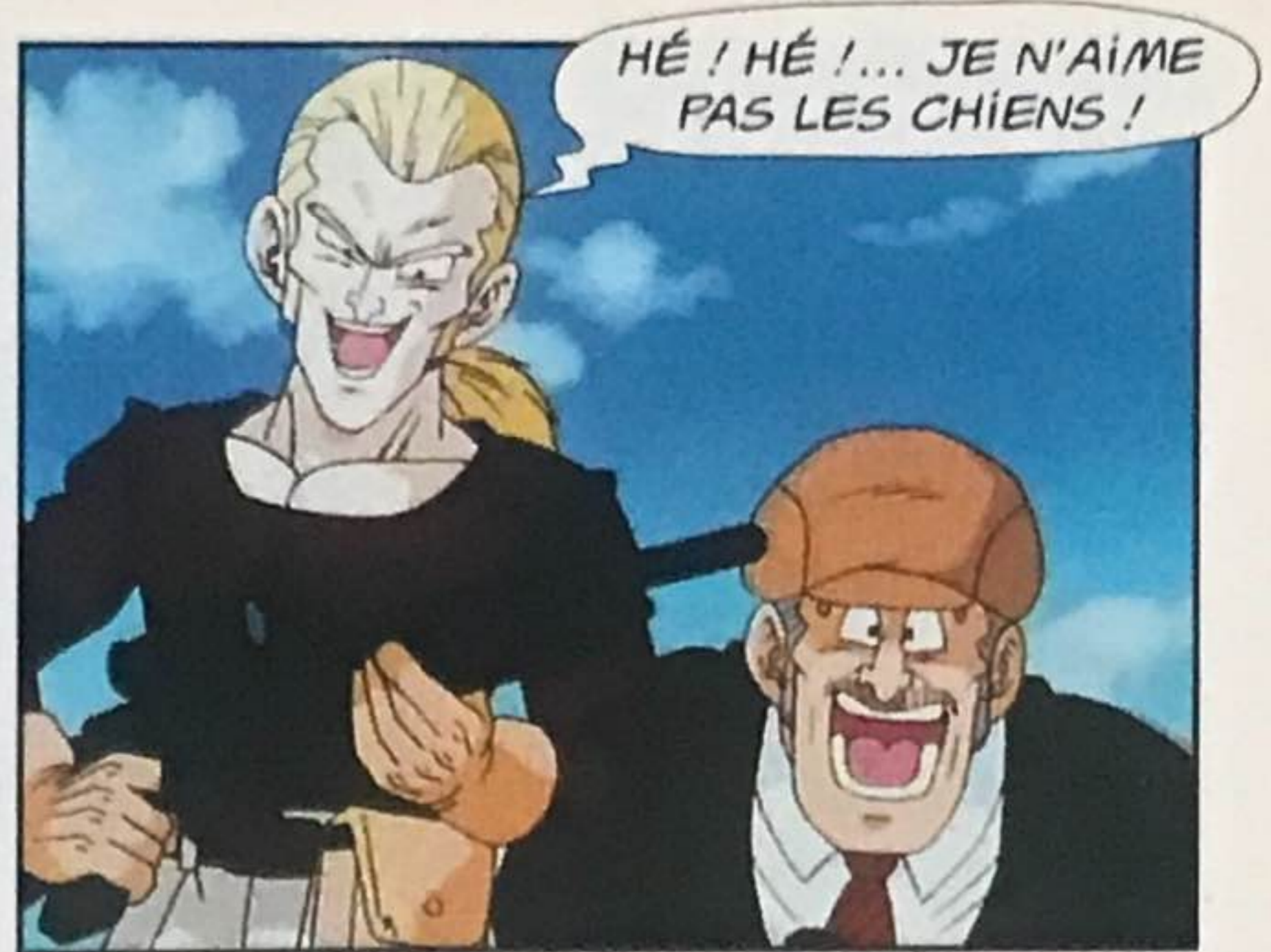


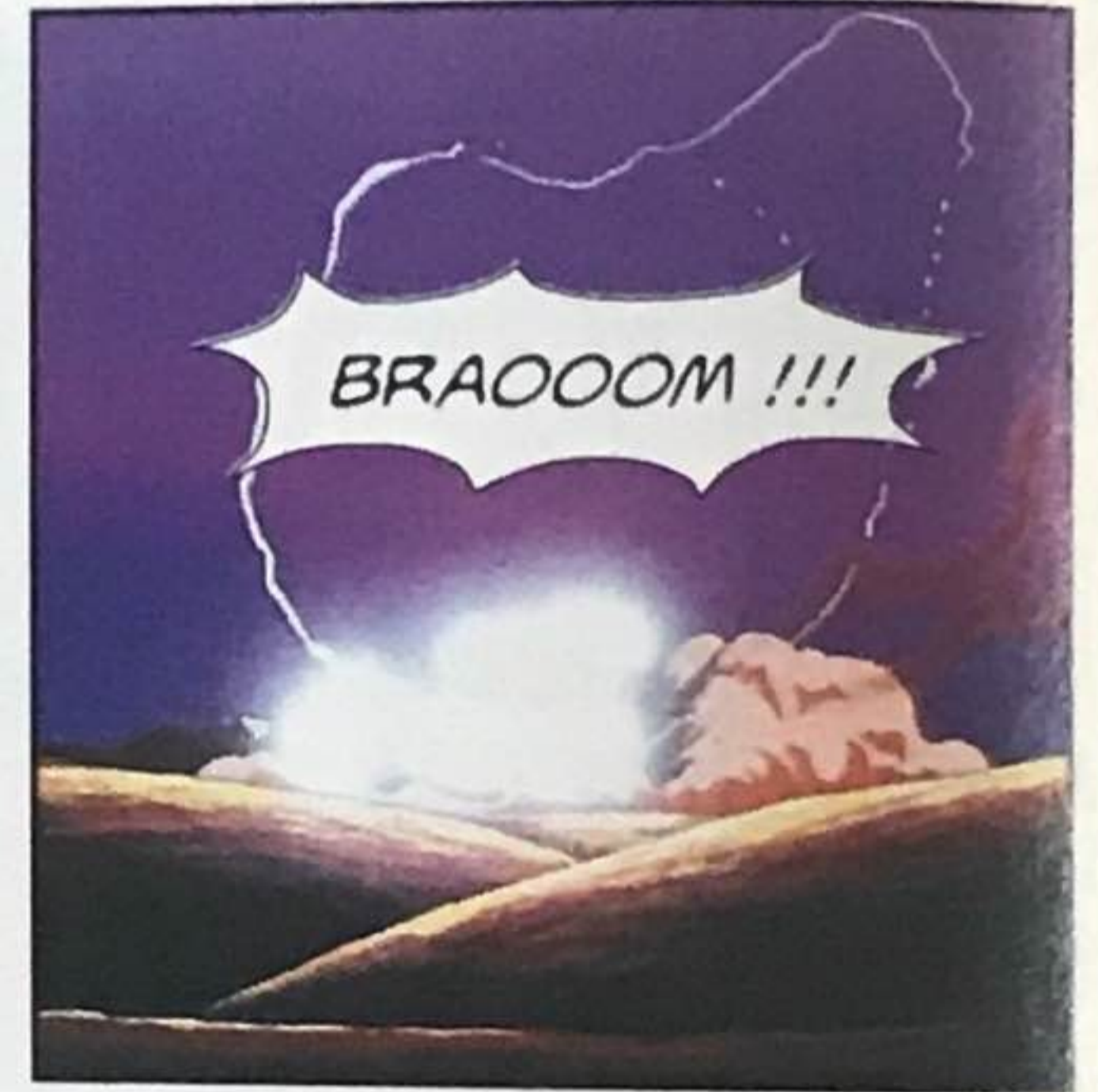


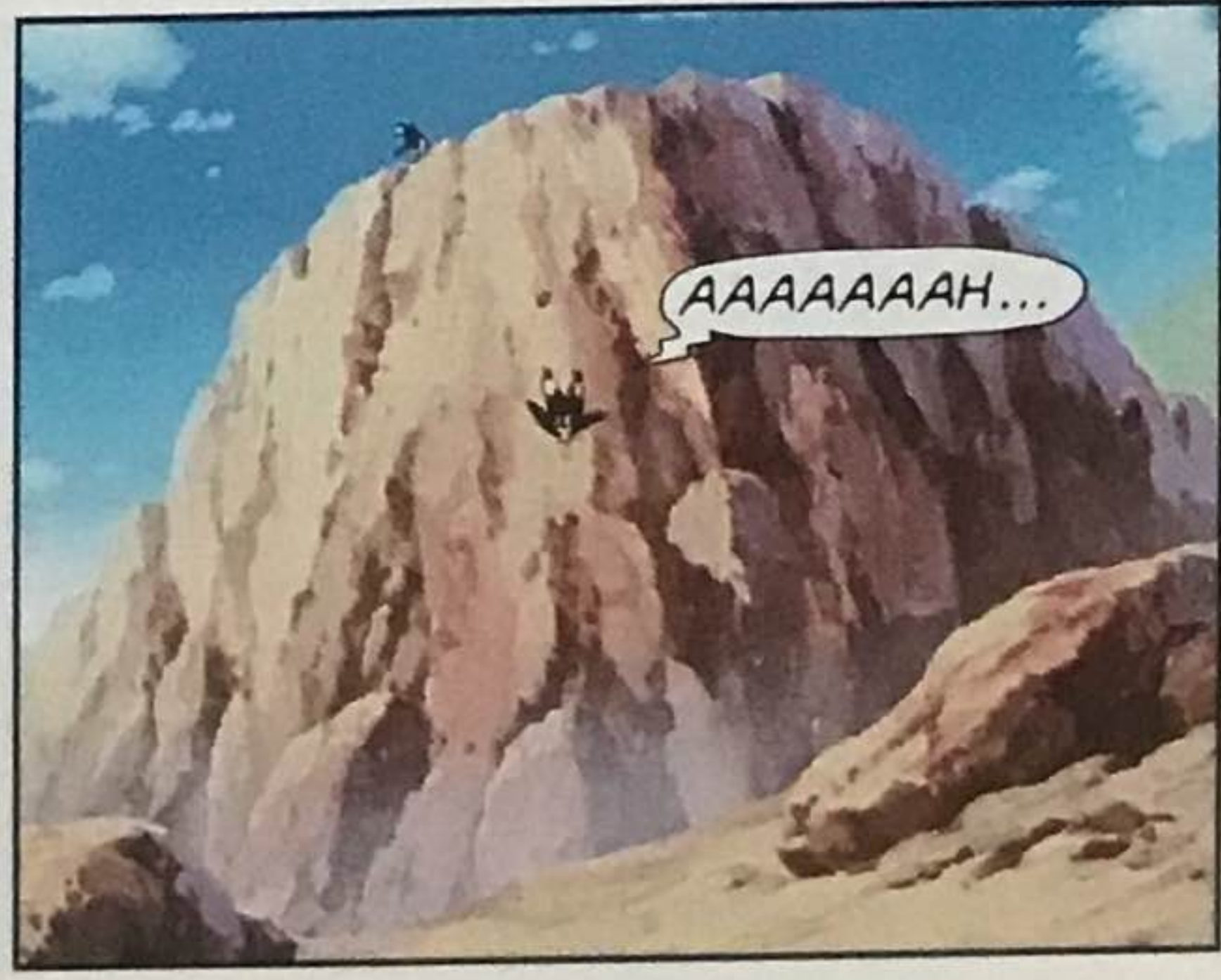
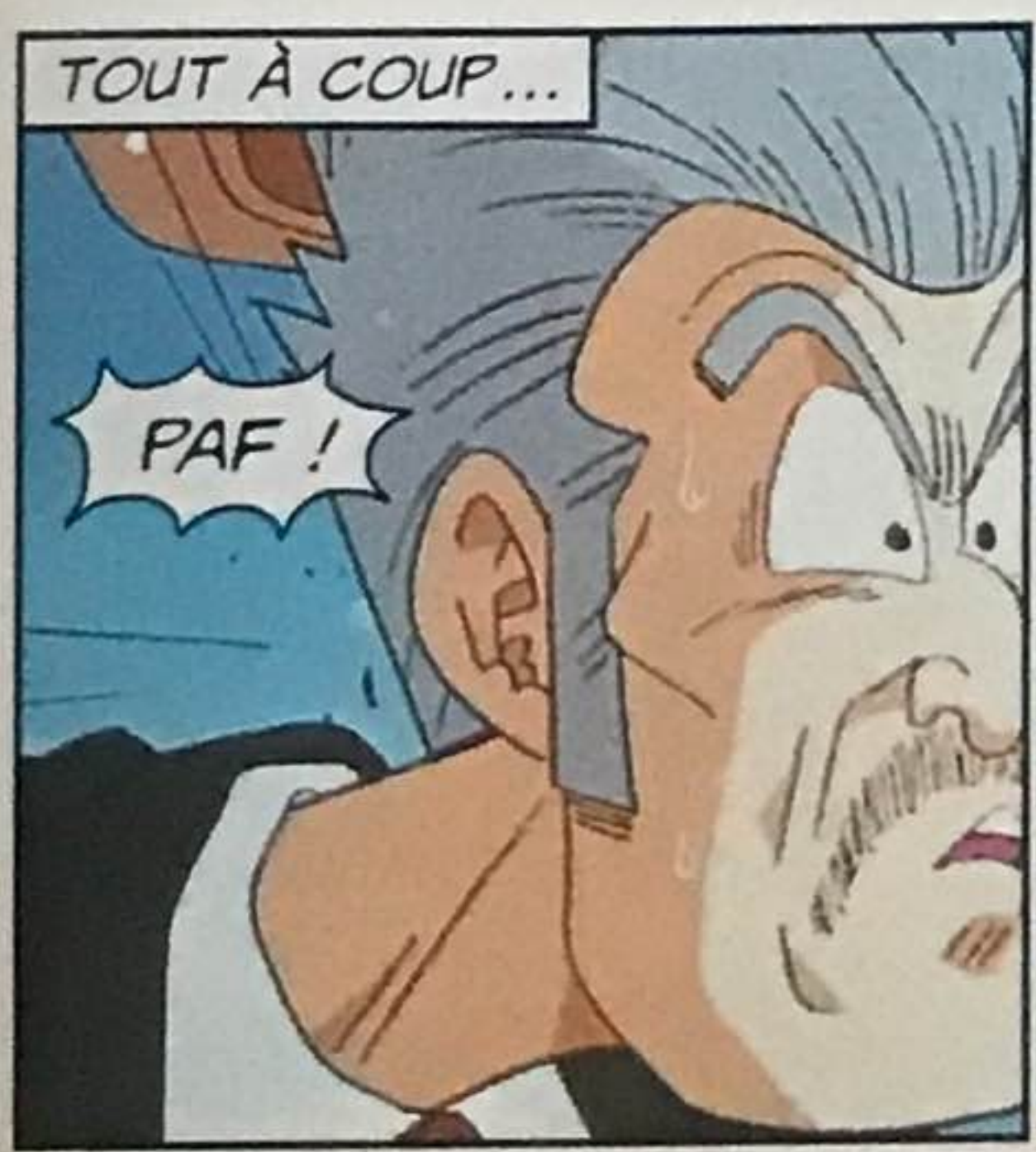
DRAGON BALL Z

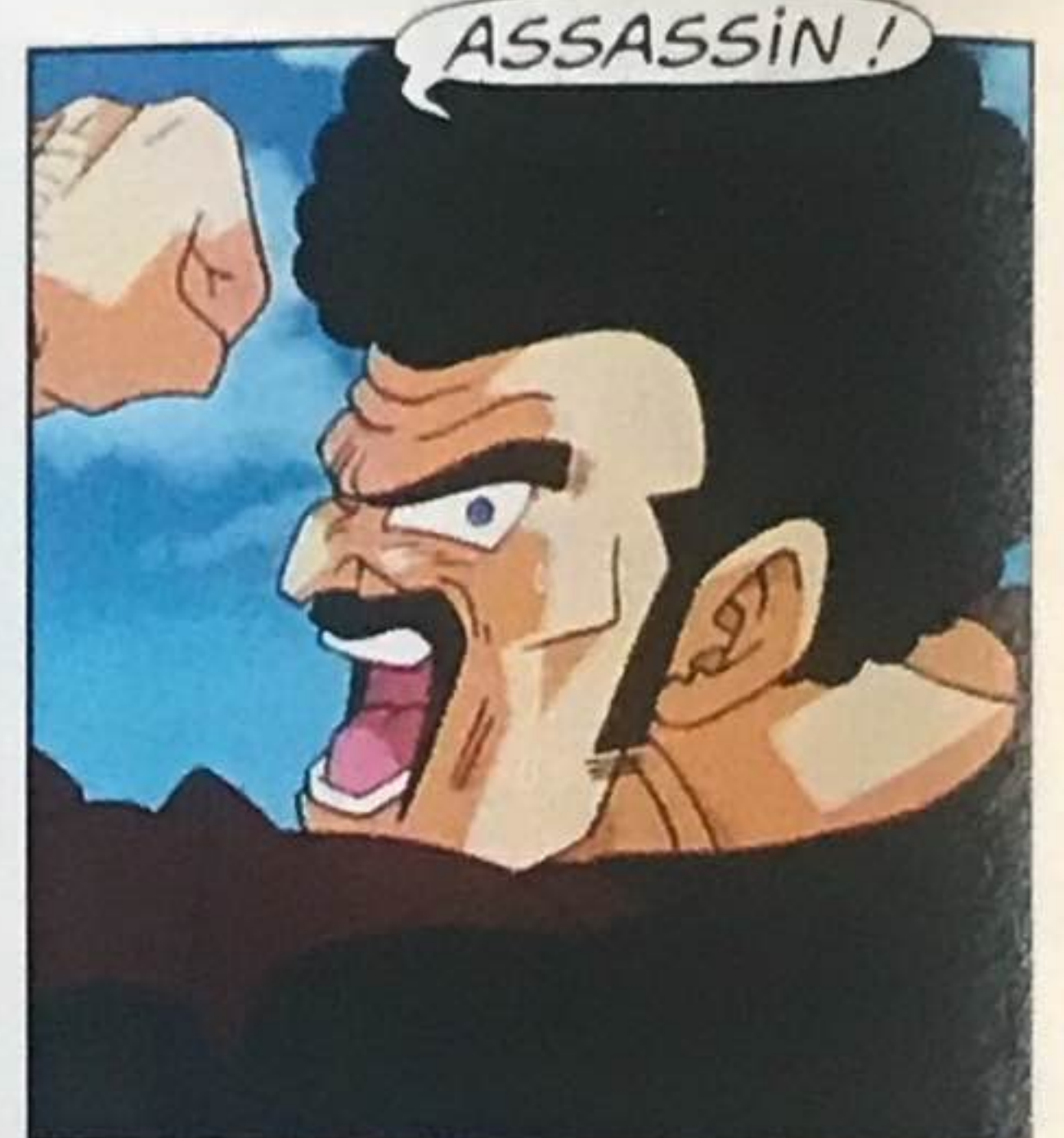
UNE ACCALMIE (1)

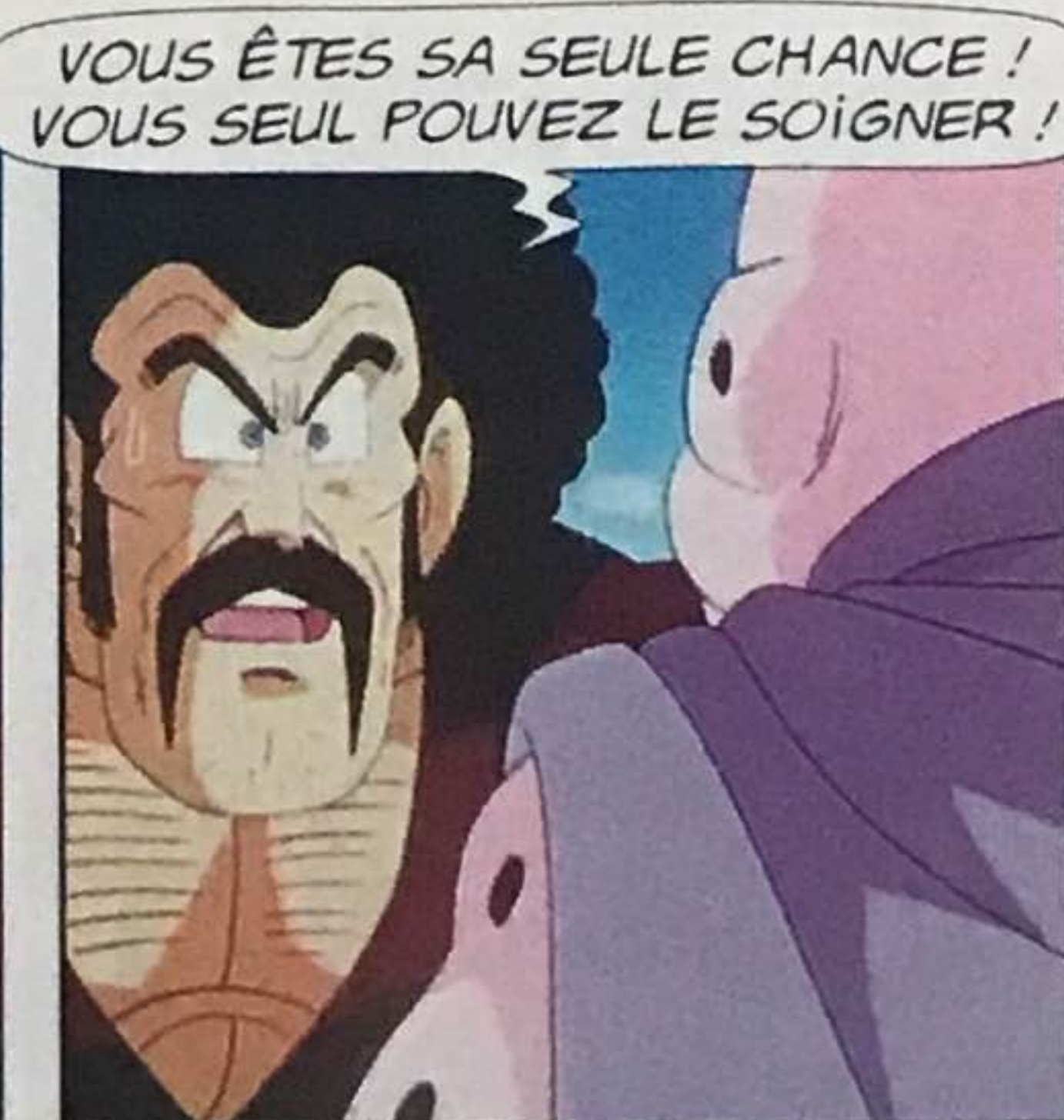
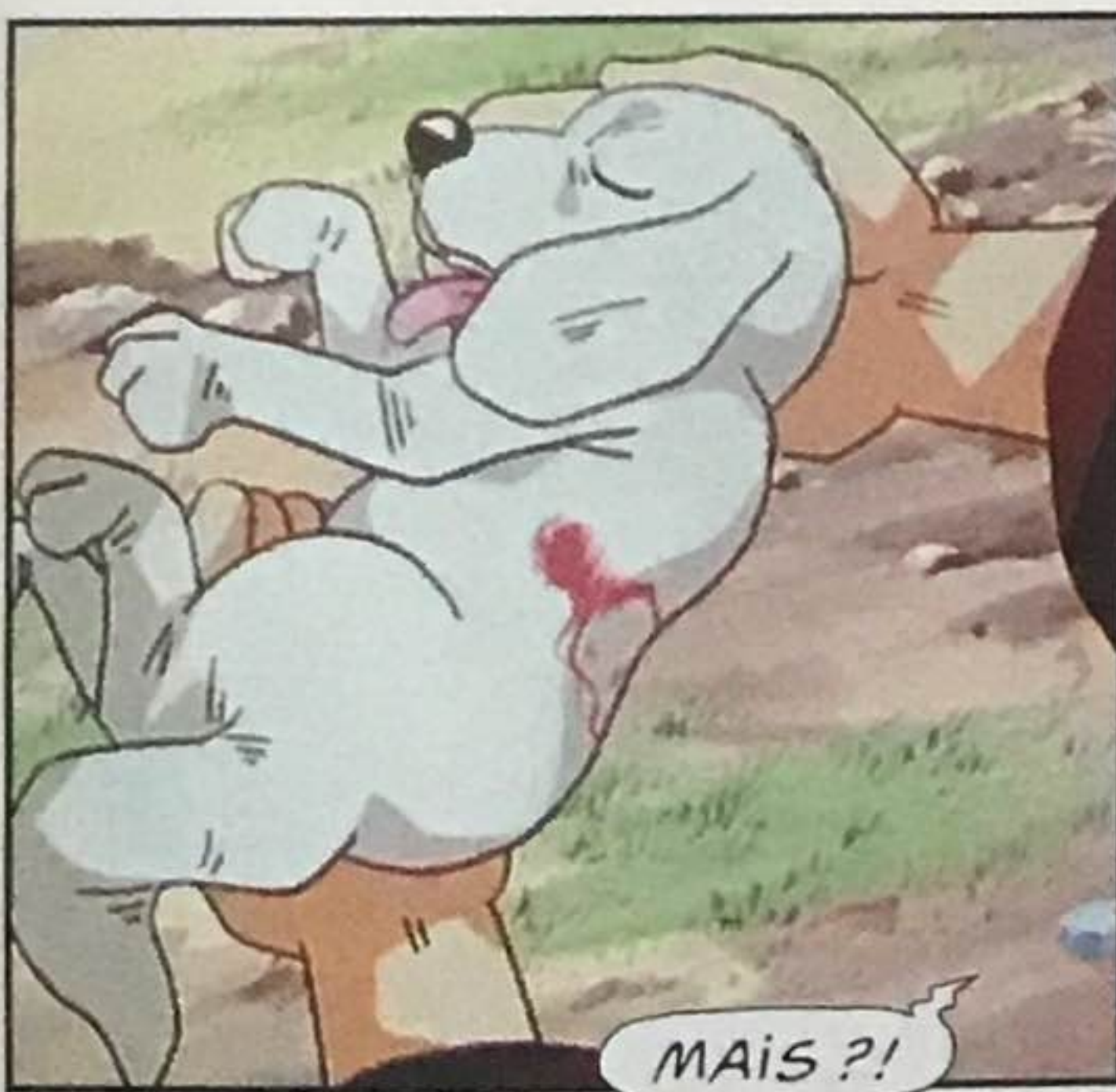
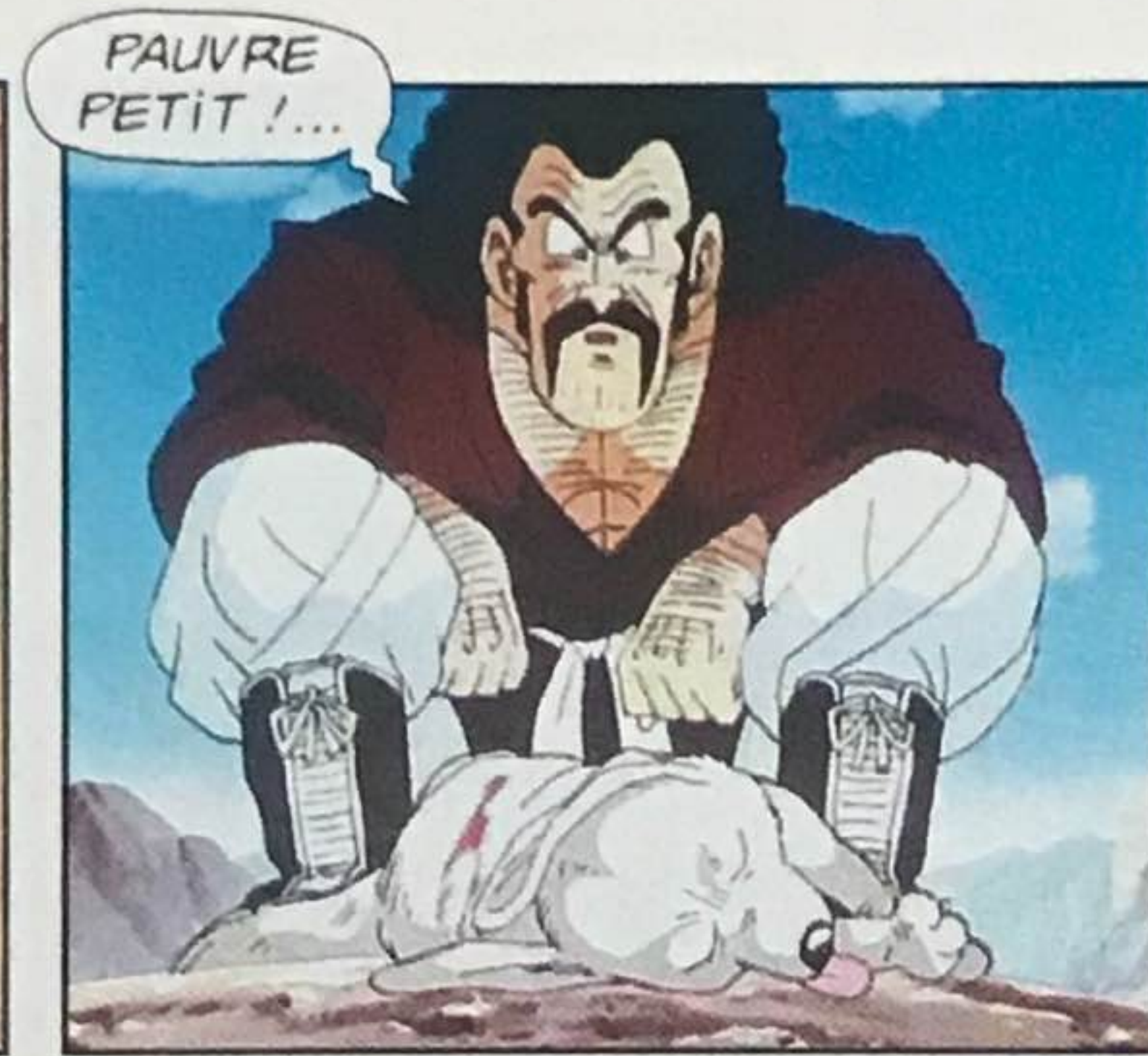
Résumé : A la grande surprise d'Hercule, Boubou a enfin montré un peu d'humanité. Mais deux individus viennent de tirer sur son chien.

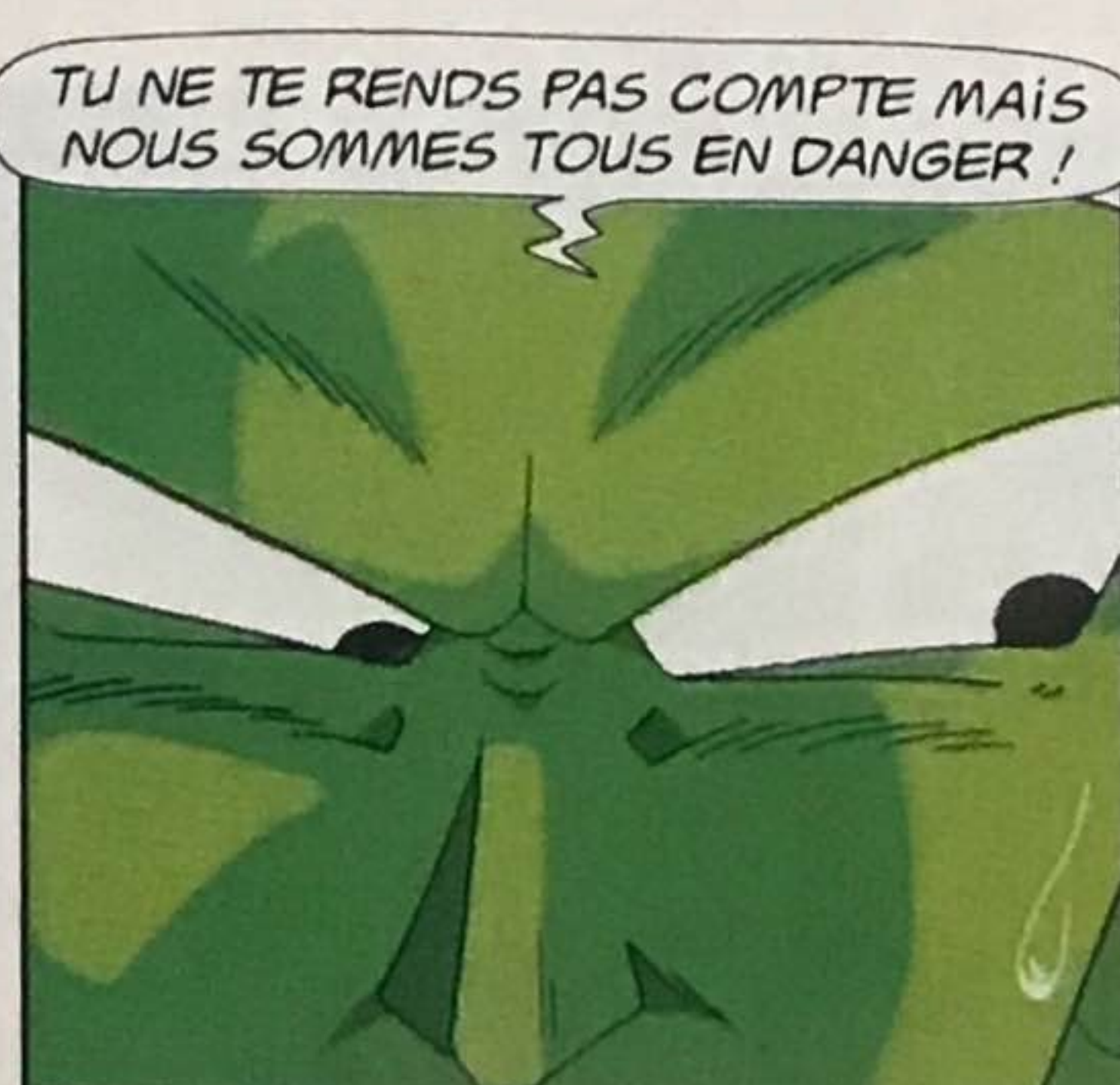
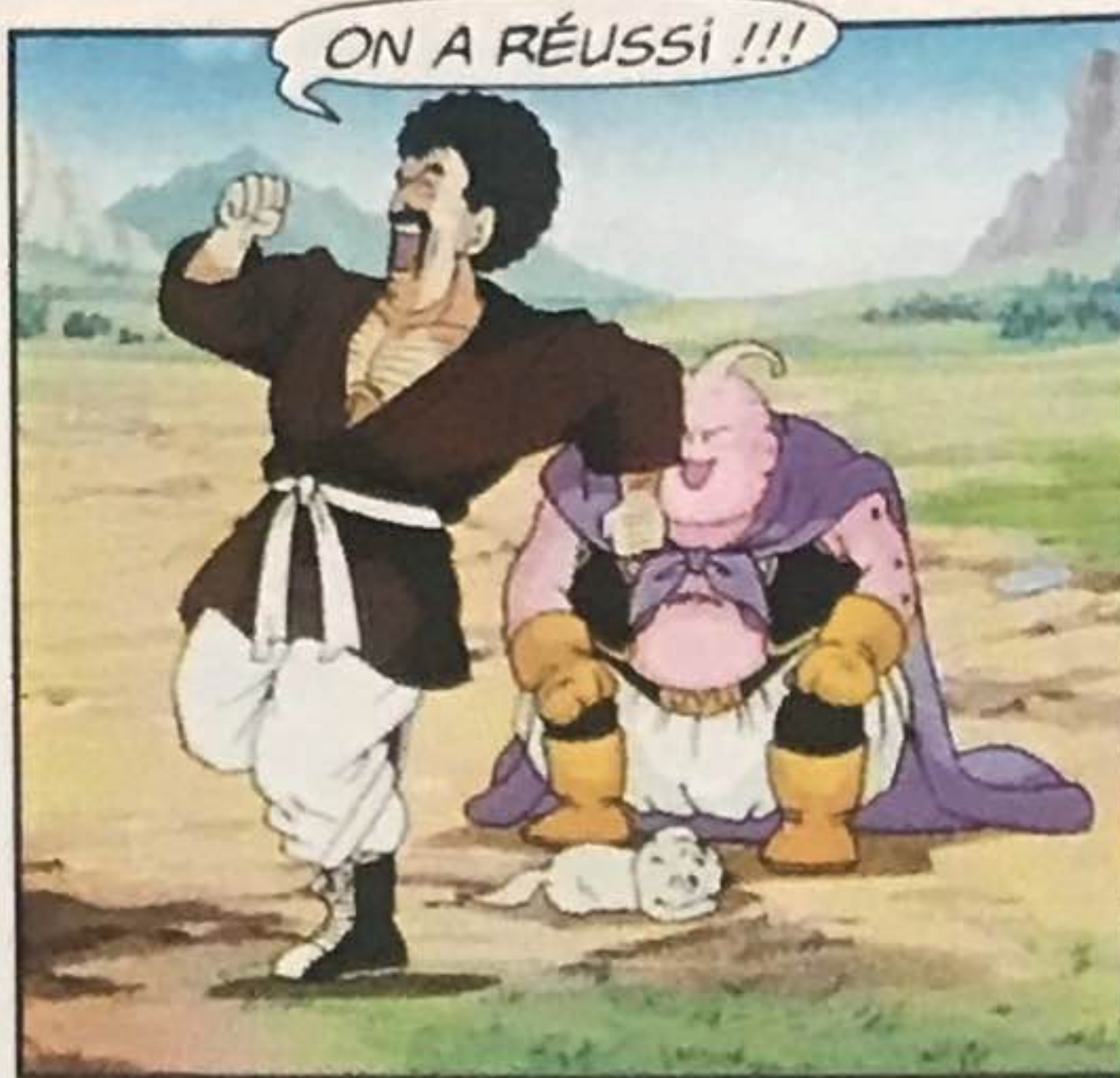
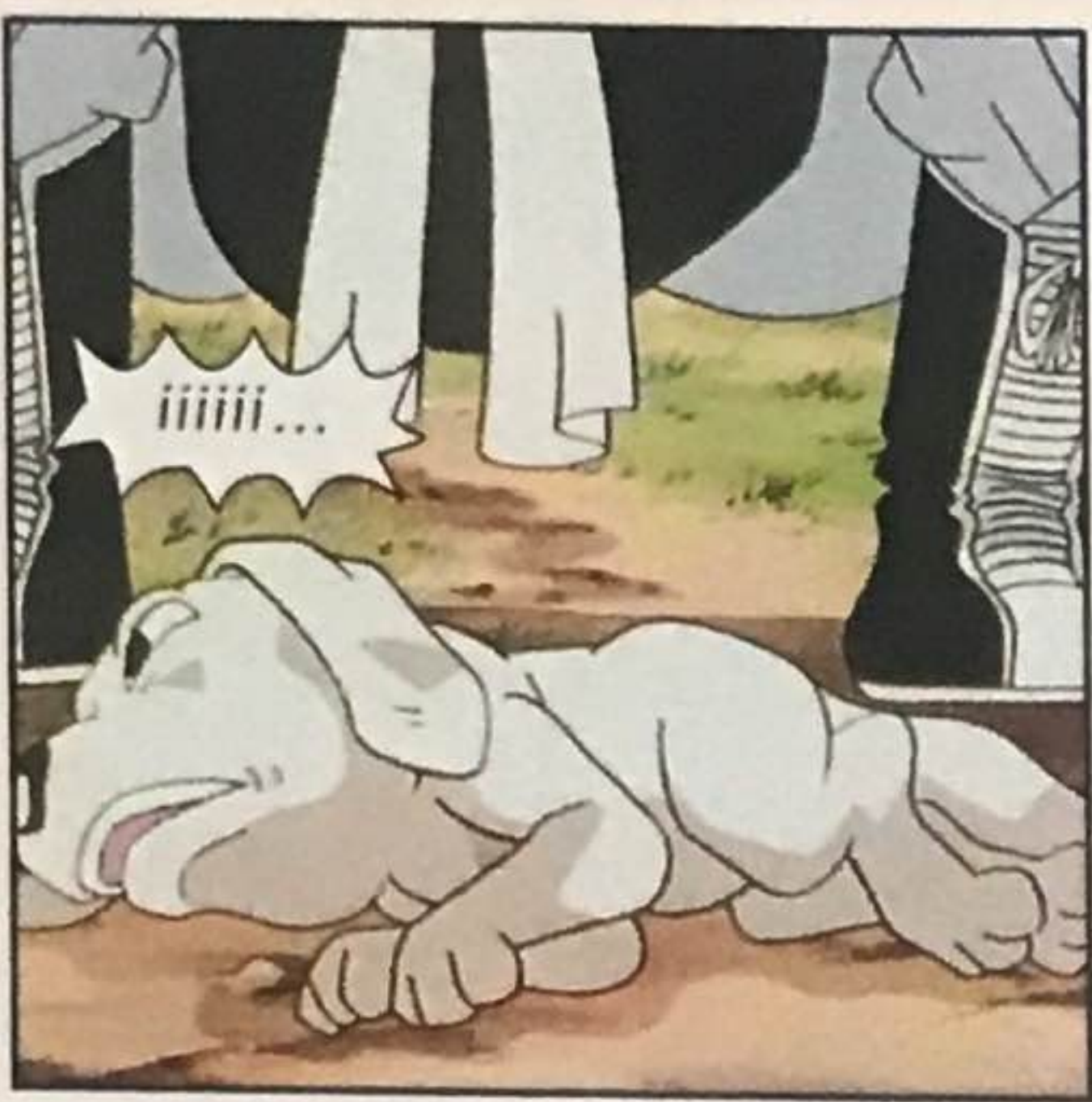


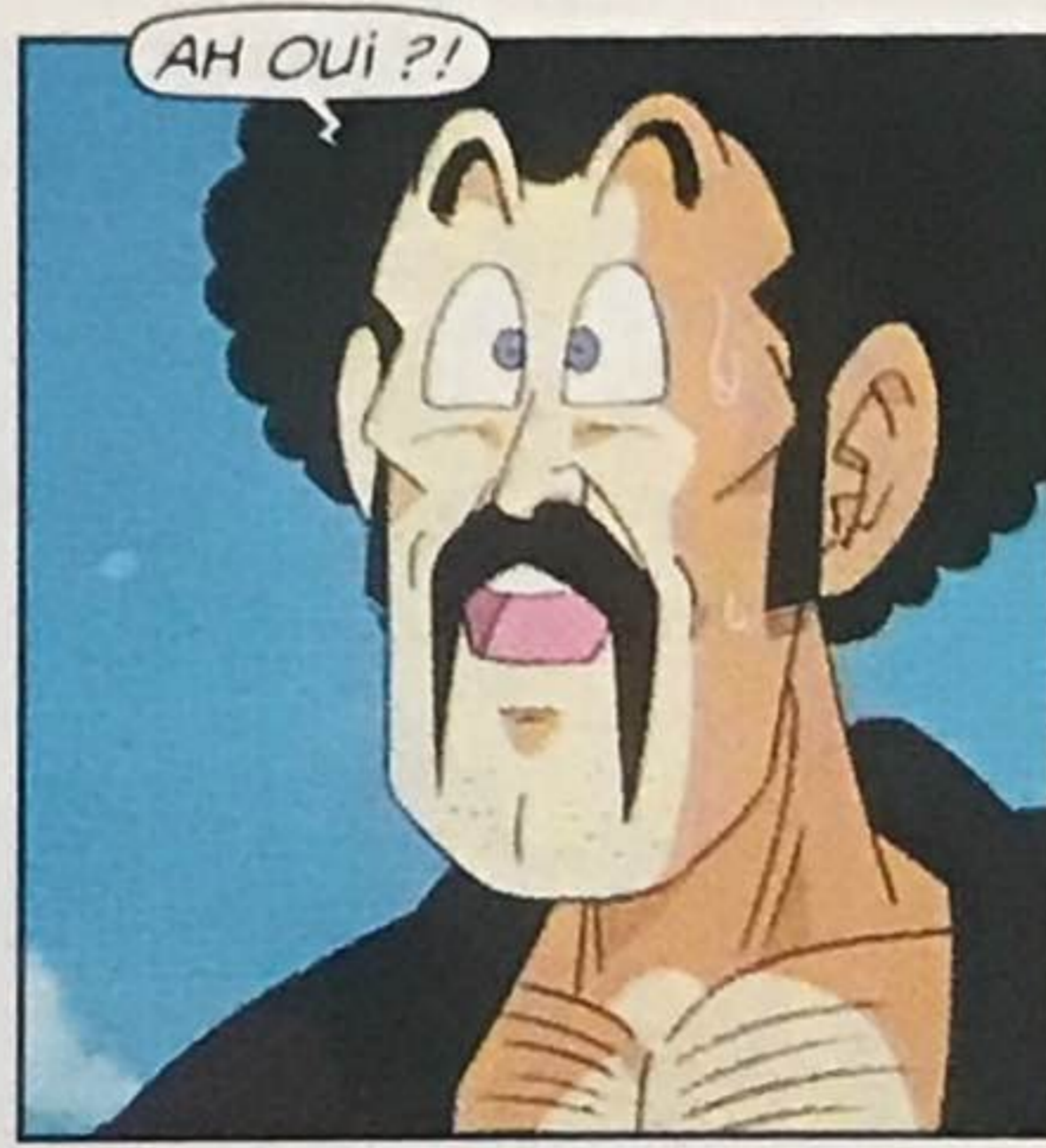
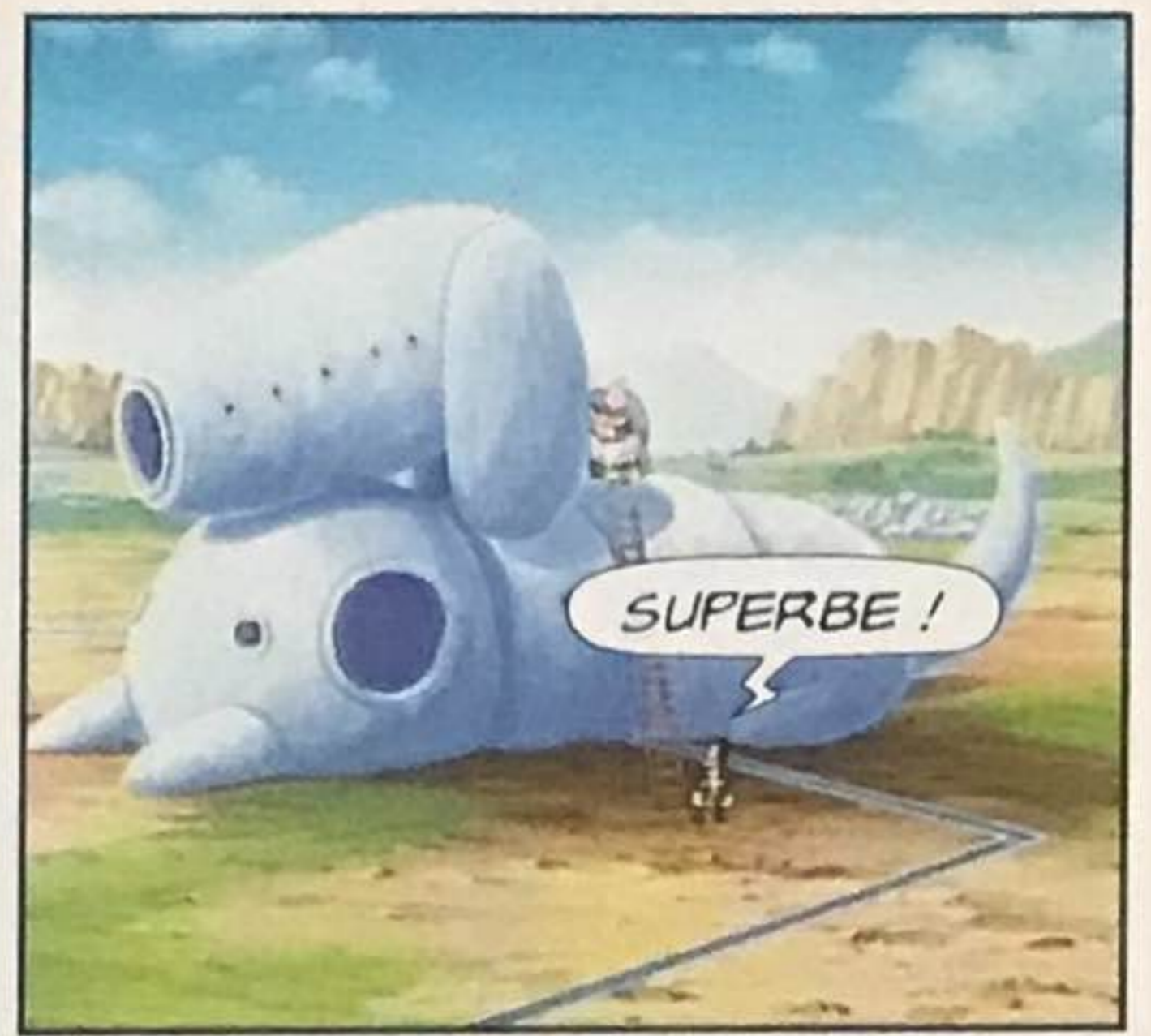












ON EST VRAIMENT OBLIGÉ DE REGARDER ÇA POUR SAUVER LA TERRE ?



NE BOUDE PAS CETTE ÉMISSION ! ELLE M'AIDE À PASSER LE TEMPS !



SOUVIENS-TOI DE CE QUE JE T'AI DIT... TU DOIS TE CONCENTRER ! LES EFFETS DE MES POUVOIRS SONT VISIBLES AU BOUT DE VINGT HEURES !

TRÈS BIEN !



AU FAIT !... ELLE EST COMMENT CETTE BULMA ?



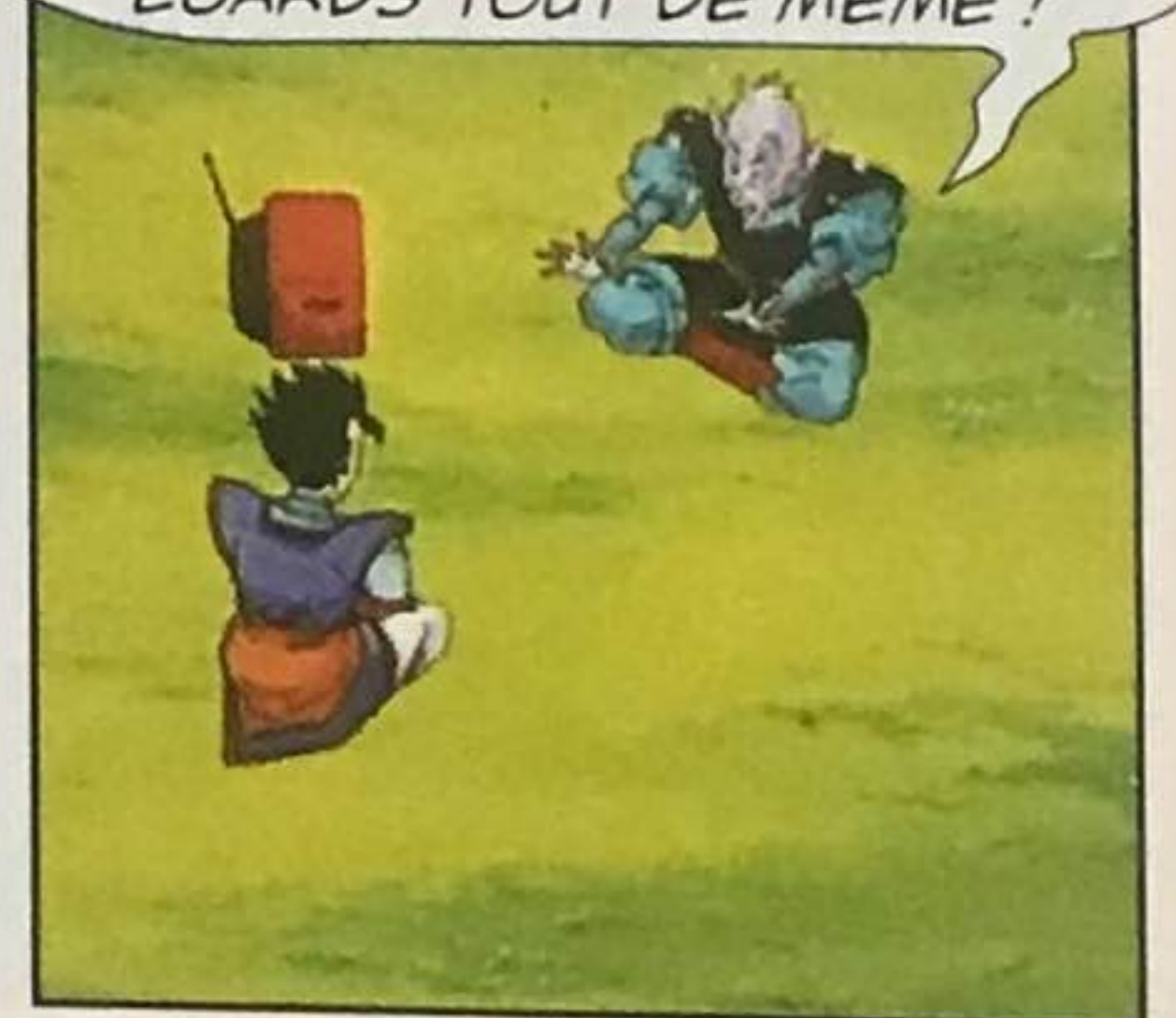
HEIN ?



NE LE PRENEZ PAS MAL MAIS COMMENT VOULEZ-VOUS QU'ON ARRIVE À SE CONCENTRER SI VOUS N'ARRÊTEZ PAS DE PARLER ?



DIS DONC JEUNE HOMME... JE CROIS QUE TU OUBLIES QUI JE SUIS !... J'AI DROIT À QUELQUES ÉGARDS TOUT DE MÊME !



TON PÈRE M'A PROMIS UN DÎNER AUX CHANDELLES EN SA COMPAGNIE À LA CONDITION QUE TON ÉNERGIE DOUBLE DE PUISSANCE !



BON, ON A ASSEZ PERDU DE TEMPS EN BAVARDAGES INUTILES ! SOIS GENTIL, PETIT, CONCENTRE-TOI !



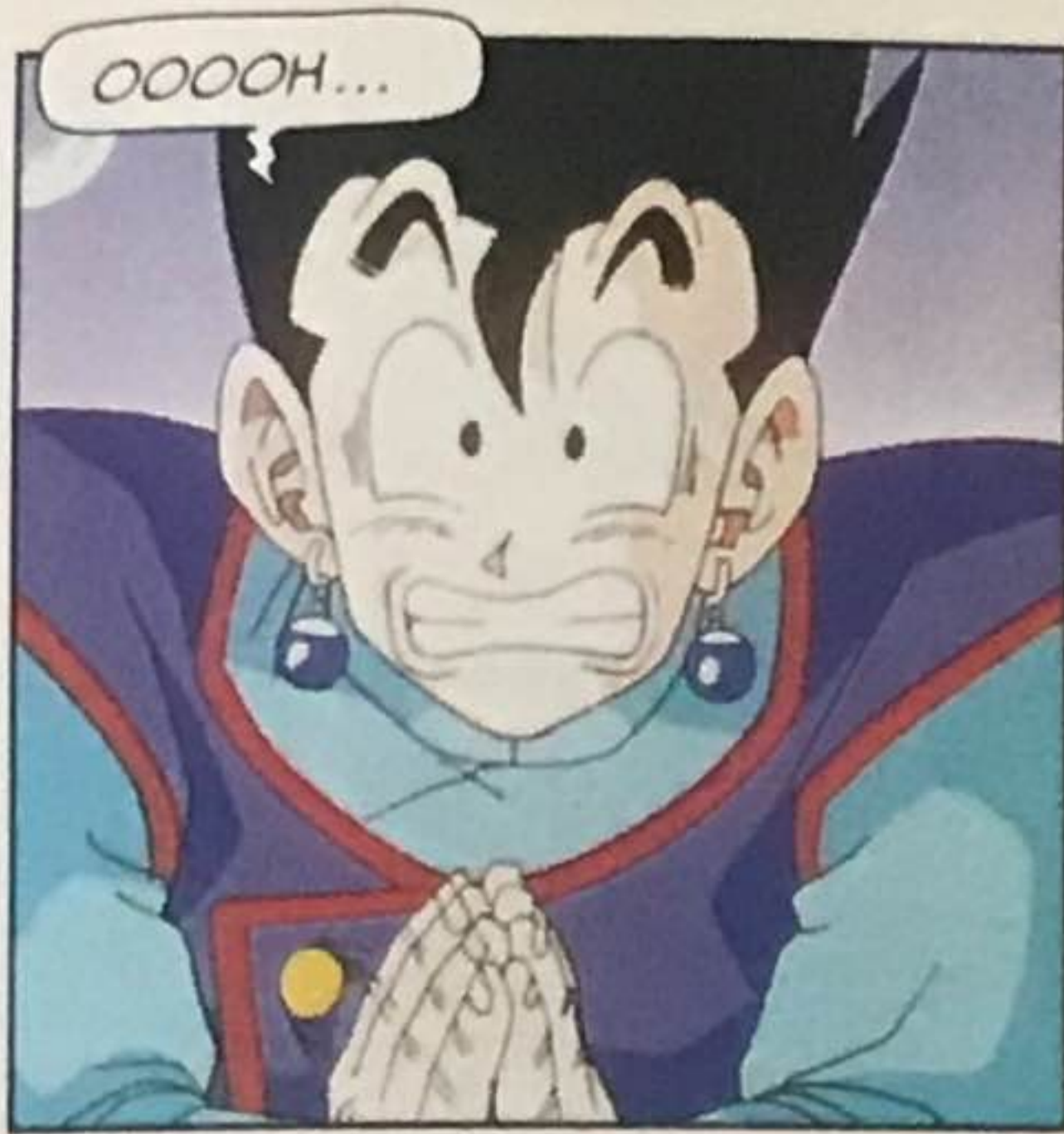
ALORS À QUOI ELLE RESSEMBLE ?



ELLE EST BELLE ! ELLE EST RAVISSANTE !

SI ELLE EST AUSSI JOLIE QUE TU LE DIS, J'AI INTÉRÊT À ME DÉPÊCHER !





A suivre

AB
TOYS

DRAGONBALL Z

**DES COLLECTIONS
A SUIVRE**

ドラゴンボール

En vente en grande surface
et magasins spécialisés



**LE BOL
DBZ
LIVRE AVEC 4
FIGURINES**



**L'UNIVERS
DE JEUX DBZ**



**LE NUAGE DBZ
SUR COUSSIN D'AIR**



**LES POIGNEES DE
COMBAT DBZ
DEUX JOUEURS**



**LE MINI
UNIVERS
DE JEUX
DBZ**

**LA STATUE DBZ
LIVREE AVEC SES 12 FIGURINES**



**LA VOITURE
DBZ
LIVRE AVEC 4
FIGURINES**

ENCORE DES CREATIONS AB TOYS

ドラゴンボール

DRAGONBALL Z



LE REVEIL DBZ



**LA MONTRE
DBZ**

NOUVEAUTES

MELi SPECIAL COUPE DU MONDE MELO

La Coupe du Monde, c'est l'événement de l'année ! Pour vous, nous avons choisi les objets souvenirs les plus sympas.

A L'HEURE DU FOOT

Pour être à l'heure du foot, ces montres Avronel sont celles qu'il vous faut ! Il y en a aux couleurs des drapeaux de chaque pays, et une au cadran acier et dont le bracelet est gravé "France 98". 149 F les premières, 249 F la seconde. Liste des points de vente au :

01 48 00 09 10.

COMME LES PRO !

Colorées, confortables, légères, ces chaussures de foot de chez Asics, séduiront tous les joueurs. 560 F env. Magasins de sport.

POUR L'ENTRAINEMENT

Tous les fans de foot connaissent les T-shirts Umbro ! Le logo de celui-ci est à l'encre gonflante, avec une double bande sur les manches. Il vous fera oublier tous les autres ! 149 F env. Liste des points de vente au 02 99 75 70 00.

LE FOOT EN QUESTIONS

C'est le jeu incontournable de la Coupe du Monde ! Plus de 300 questions sur le foot pour tester vos connaissances. Les Incollables. 39 F. Librairies, grandes surfaces.

LA FETE DE LA COUPE

Du 14 mai au 11 juillet, les Galeries Lafayette fêtent la Coupe du Monde 98 avec des casquettes, des montres, la mascotte, des coussins, des appareils photos, des T-shirts... tous à l'effigie de cet événement à ne pas manquer. De 49 F à 365 F. Galeries Lafayette Paris et province.

COLLECTORS

Ballon dédié par les joueurs de l'équipe de France, Tatoo, maillot personnalisé... et plein d'autres choses vous attendent dans le catalogue "Collectors" Coca-Cola Coupe du Monde 98. Il est disponible sur demande au 08 36 68 97 98.

POUR LA FRIME

Polo jersey de coton pour l'entraînement ou la frime signé Helly Hansen. Existe dans plein de couleurs. 299 F. Liste des points de vente au 01 64 46 23 23.

POUR LES SUPPORTERS

Super ces casquettes Amcap aux couleurs de l'équipe de France, spécial Coupe du Monde ! Elles feront de vous un vrai supporter ! 90 F. Liste des points de vente au 02 31 34 19 58.

PLEINS
FEUX SUR...

AIR BUD

BUDDY, STAR DES PANIERS

Si vous adorez le basket, vous aimerez à coup sûr «Air Bud» et en plus, vous risquez d'être fort surpris. En effet, la star de ce film, sorti sur les écrans le 29 avril dernier, n'est autre qu'un superbe golden retriever baptisé Buddy, un basketteur hors pair, une véritable star des paniers.

L'HISTOIRE D'UN CHIEN BASKETTEUR

A douze ans, Josh vient de perdre son père. Une grande complicité liait le père et le fils; ils partageaient tout et notamment une passion sans limite pour le basket. Josh, après l'école, s'entraîne sans relâche, mettant en pratique tout ce que son père lui a appris.

Un jour, alors qu'il s'amuse à faire des paniers sur un terrain de basket à l'abandon, il remarque, tapi derrière un buisson, un chien apeuré et affamé. Josh, qui adore les animaux, décide de recueillir ce golden retriever. Il l'apprivoise et lui donne le nom de Buddy.

Rapidement, il s'aperçoit que Buddy n'est pas un chien comme les autres : il sait en effet jouer au basket. Quelle aubaine ! Josh présente son chien à ses copains basketteurs. Ils craquent pour Buddy qui va devenir membre de l'équipe. Buddy fait des miracles

et devient la mascotte de l'école. La presse et la télévision accourent et tout le monde s'extasie sur leurs exploits. Josh est le plus heureux de la terre. Mais un jour, l'ancien propriétaire du chien, un vieux clown aigri et méchant, débarque pour récupérer l'animal...

L'ENTRAÎNEMENT DE BUDDY

Buddy est un vrai chien basketteur, le seul au monde. Comme dans le film, il a été recueilli par Kevin DiCicco : il errait, en piteux état, dans les montagnes de Yosemite, aux Etats-Unis. Kevin remit en forme ce chien et se rendit compte qu'il adorait jouer à

la balle, au frisbee et avait des talents particuliers pour le basket. Pendant six mois, il l'entraîna intensivement et après environ quatre mille essais, Buddy marqua son premier panier. Une nouvelle star du basket était née ! Lorsque Buddy fut présenté aux producteurs de «Air Bud», rien n'était gagné ! «Au départ, j'étais un peu sceptique à l'idée de filmer un chien basketteur !», avoue Charles Martin. Puis, je me suis souvenu du film «Babe». Buddy s'est montré exemplaire, il réagissait bien à la caméra et savait très bien jouer la comédie. Kevin l'a magnifiquement entraîné et en a fait bien plus qu'un chien de cirque».



JOSH, UN VRAI «PRO»

Ce jeune fou de basket est interprété par Kevin Zegers. Né aux Etats-Unis, dans l'Ontario, il est déjà un «pro». On peut le voir ce mois-ci dans un autre film, «De grandes espérances» aux côtés de Gwyneth Paltrow et Robert De Niro. Il sera aussi cette année le héros d'une nouvelle version de «L'île au trésor». Il a fait ses débuts à l'écran en 1993 et ceux qui adorent X-Files l'ont certainement remarqué dans cette série.



SAILOR STAR

Les épisodes de Sailor Star

Dans le précédent numéro, nous vous présentons les douze premiers épisodes de la dernière série Sailor Moon. Voici les dix suivants.

Episode 13

Marcy apprentie cuisinière

Marcy est très douée pour la cuisine. D'ailleurs, elle rêve de devenir une grande cuisinière. Elle passe son temps libre à faire du jardinage pour obtenir des légumes parfaits. Marcy est invitée à une émission de télé organisée par l'un des plus grands cuisiniers du pays. Bunny, qui la voit intimidée, passe devant la caméra pour l'aider. Elle commence à cuisiner



avec toute la maladresse qu'on lui connaît. L'émission tourne mal et le chaos

absolu finit par régner dans le studio. Mais en sortant de l'émission, le cuisinier est attaqué par Sailor Iron Mouse. Celle-ci est sur la sellette car elle doit trouver la princesse au plus vite. Shadow Galaxia l'a avertie : si elle ne remplit pas sa mission, elle va être remplacée au plus vite.

Episode 14

Le grand concert

Bunny et les filles cherchent par tous les moyens à se procurer des billets pour le concert des Three Lights. Il n'en reste plus un seul à vendre dans toute la ville de J-Ban, mais heureusement Mylène, qui fait la première partie du concert, sauve ses amies en leur fournissant de très bonnes places. Bunny, qui a raté le bus, arrive à la fin du concert. Elle est accueillie par Frédérique qui tente de la consoler. Alors qu'elles entrent dans la loge de Mylène, elle découvre celle-ci en compagnie de Seiya et se font de fausses idées.



Episode 15

Seiya et Bunny ou le début d'une idylle

Seiya va inviter Bunny à passer une journée avec lui. Pour se changer les idées et moins s'inquiéter de la disparition de Bourdu, elle accepte. Mais elle a du mal à s'entendre avec Seiya. Ils se retrouvent pourtant en fin de journée dans une boîte de nuit tenue par une amie de Seiya. Sailor Iron



Mouse, qui vit ses dernières heures, décide de s'attaquer à lui pour remonter dans l'estime de sa maîtresse. Bunny et Seiya fuient son attaque et partent se cacher chacun de leur côté pour se transformer en guerrières. Devenu Sailor Star, Seiya se rend compte que Bunny et Sailor Moon Eternelle ne font qu'une lorsque celle-ci s'inquiète de la disparition de Seiya. Ils n'ont pas le temps de faire grand-chose contre Iron Mouse car sa maîtresse Shadow Galaxia apparaît et l'élimine sous les yeux effrayés des Sailors Star et de Sailor Moon. Il ne reste d'Iron Mouse que ses deux bracelets avec lesquels Shadow Galaxia repartira.

Episode 16

L'arrivée de Chibi Chibi

En rentrant chez elle, Bunny découvre une petite fille qu'elle avait rencontrée le matin même.



Bunny n'a pas le temps de comprendre que sa mère lui demande pourquoi elle n'a pas accompagné sa petite sœur. Celle-ci s'appelle Chibi Chibi et personne ne sait qui elle est réellement. Comme elle s'est fait adopter de la même façon que Camille, les filles émettent l'hypothèse que Chibi Chibi pourrait venir du futur. Sylvana, alias Sailor Pluton, explique aux filles que, qui que soit cette enfant, il faut la protéger par tous les moyens. Pendant ce temps, deux nouvelles méchantes font leur apparition. Comme Sailor Iron Mouse a échoué dans sa mission, Shadow Galaxia a confié cette tâche à Sailor Aluminium et Sailor Lead Crow. Mais elles échouent dès leur première mission puisqu'elles attaquent un commissaire de police, persuadées que c'est lui qui renferme l'étoile rapide.

Episode 17

Les Sailors en vacances

Les filles ont décidé d'aller à la campagne pour deux ou trois jours. Raya en profite pour rendre visite à son grand frère qu'elle n'a pas vu depuis très longtemps. Celui-ci est potier de profession et il a mystérieusement disparu. En arrivant, les filles rencontrent les Three Lights venus tourner un film. Ils décident de faire une blague aux filles en se faisant passer pour un monstre. Mais c'est un vrai monstre qui s'attaque aux filles. Pour le combattre, Bunny et Raya se transforment et découvrent qu'il s'agit du grand frère de Raya, métamorphosé par les soins de Sailor Aluminium.



Episode 18

Un dimanche chez Bunny

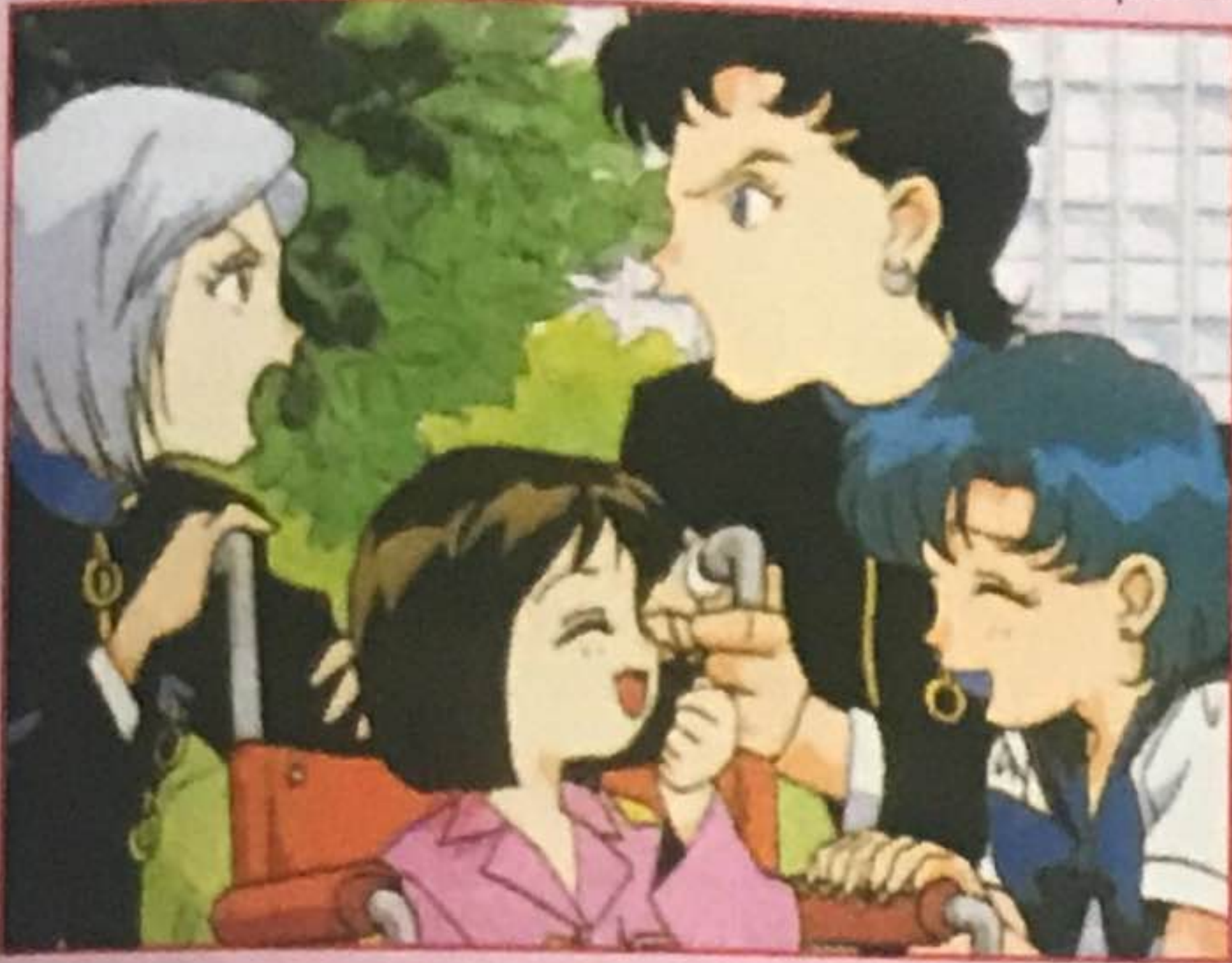
Bunny invite Seiya à passer la journée chez elle. Curieuses, les autres Sailors s'invitent à leur tour pour surveiller ces deux-là. Teky et Yaken ont aussi la même idée et se rendent chez Bunny. Puis c'est au tour de Frédérique et Mylène de faire leur entrée. Tout ce petit monde se retrouve donc chez Bunny qui n'avait rien demandé à personne. La journée sera complète avec l'arrivée de Sailor Lead Crow et Sailor Aluminium, venues attaquer le livreur de pizzas. Les Sailors apparaissent alors toutes en même temps et se retrouvent face à un monstre sommelier.



Episode 19

Teky et son amie

Molly s'occupe d'une jeune fille très malade, contrainte de rester sur son lit d'hôpital. C'est une grande fan de Teky et elle réussit à percer son secret. Quand il chante, Teky adresse des mots que les humains ne peuvent comprendre à une mystérieuse princesse. C'est cette princesse que la petite



malade a dessinée. Teky décide de rendre visite à la jeune fille pour lui remonter le moral. Teky est un garçon solitaire qui n'aime pas partager mais il a fait ce geste, poussé par ses amis. Il finit d'ailleurs par se disputer avec ses deux compagnons qui ne supportent plus sa prétention. Grâce à la petite fille, Teky comprend qu'il y a des priorités dans la vie et qu'on ne fait pas forcément ce que l'on veut.

Episode 20

A la recherche de Chibi Chibi

Bunny décide de suivre Chibi Chibi pour savoir ce qu'elle fait de ses journées. En chemin, elle rencontre Mathilde, Raya, Molly, Marcy et les Star Lights qui l'aident à en savoir plus. Ils suivent Chibi Chibi jusqu'à un vieux manoir habité par un vieil homme. En entrant, ils découvrent que Chibi est la seule compagnie de ce vieux monsieur qui n'a pour seule distraction que ses objets de collection.



Episode 21

Bunny fait du base-ball

C'est le début du championnat sportif. Toute l'école est en effervescence. Seule Bunny n'a pas choisi quel sport elle allait pratiquer. Le hasard en décide pour elle par l'intermédiaire de Soluko, la plus âgée et la plus respectée des filles de l'école. Celle-ci déteste Bunny et la jalouse. Elle lui reproche en fait de ne pas se mélanger, avec son groupe, aux autres filles et surtout d'accaparer l'attention des Three Lights. Soluko propose donc à Bunny et son groupe un match de base-ball pour déterminer qui a le droit de fréquenter les Three Lights. Mais Sailor Lead Crow attaque Soluko et la transforme en monstre. En découvrant ce qui se passe, Bunny devient Sailor Moon sous les yeux de Sailor Aluminium déguisée en professeur. Cette dernière attaque Sailor Moon et fait tomber son bâton de lune. Elle va pour tuer notre héroïne quand Chibi Chibi saisit son bâton de lune et se transforme elle aussi en Sailor.



Episode 22

La disparition de Sailor Aluminium

Sailor Aluminium connaît maintenant le secret de Bunny. Pour se débarrasser de notre héroïne, elle organise l'avant-première du film des Three Lights dans un 747 aménagé pour un vol spécial. Toutes les filles sont invitées, à l'exception de Bunny qui se résigne à ne pas y aller. Mais notre héroïne découvre grâce à Chibi Chibi les intentions de Sailor Aluminium. Elle fonce à l'aéroport et se glisse in extremis dans l'avion. Aluminium capture alors Bunny pour lui arracher son cristal d'argent. Mais les filles et les Three Lights interviennent et se transforment en Sailors. Face à tant de guerrières, Aluminium bat en retraite. Elle retourne auprès de Shadow Galaxia qui la tue pour la punir d'avoir échoué, sans lui avoir laissé le temps de dévoiler l'identité secrète de Sailor Moon.



à suivre

AIMERIEZ-VOUS FAIRE L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE ?

A l'image de Pinocchio ou de Tom Sawyer, avez-vous tendance à vouloir être dehors quand vous êtes enfermé en classe ?

1 Vous allez seul à l'école ?

- A** Vos parents vous accompagnent
- B** Vous y allez avec des copains
- C** Vous êtes assez grand pour vous y rendre tout seul

2 En classe, il vous arrive de vous ennuyer ?

- A** Très rarement
- B** Tout le temps
- C** Pendant les compositions



3 Si vous n'alliez pas en classe, vous feriez quoi ?

- A** Des virées avec les copains
- B** Ce serait l'ennui total
- C** Vous partiriez loin, tout seul

4 Vous rentrez de l'école, votre goûter n'est pas prêt, vous :

- A** Vous taillez un morceau de pain, le beurrez et engloutissez une tablette de chocolat
- B** Allez chez un copain et vous faites inviter pour le goûter
- C** Téléphonez à votre mère pour qu'elle vienne vous le préparer

5 Qu'est-ce qui vous manquerait le plus si vous partiez de chez vous ?

- A** La nourriture
- B** La télé
- C** Vos parents

6 Libre de vos mouvements, pour toute une journée, vous :

- A** Feriez une orgie de bonbons
- B** Ne sauriez comment occuper votre temps
- C** N'auriez pas assez de temps pour faire tout ce que vos parents vous interdisent

7 En classe, qu'est-ce qui est le plus difficile pour vous ?

- A** Rester assis plusieurs heures sans pouvoir bouger
- B** Vous taire
- C** Comprendre tout ce que vous explique l'instituteur

8 Les SDF qui font la manche dans la rue, vous :

- A** Semblent repoussants, vous changez de trottoir quand vous en rencontrez
- B** Impressionnent, vous refusez de croire qu'être libre, c'est ça

C Emeuvent, vous n'aimeriez pas devoir mendier comme ils le font

9 Vous séchez sur un devoir en classe, la fenêtre est ouverte, les oiseaux chantent, le soleil brille dehors, vous :

- A** Trouvez injuste de rester enfermé
- B** Le remarquez à peine, n'y prêtez pas attention
- C** Demandez à aller aux toilettes

10 Quand vous ne rentrez pas directement à la maison après la classe :

- A** Votre mère est aux quatre cents coups, prête à appeler les pompiers, la police, les hôpitaux
- B** Vous téléphonez à la maison pour prévenir de votre retard
- C** Ça ne vous arrive jamais, alors vous ne savez pas ce que cela provoquerait

COMPTEZ VOS POINTS

- 1 point pour chacune des réponses : 1c 2a 3b 4c 5a 6b 7c 8a 9b 10c
 2 points pour chacune des réponses : 1b 2c 3a 4b 5c 6a 7b 8c 9a 10b
 3 points pour chacune des réponses : 1a 2b 3c 4a 5b 6c 7a 8b 9c 10a

RESULTATS

Vous obtenez de 1 à 10 points : La vie de Robinson ne vous tente guère. Vous aimez aller en classe et apprendre vous passionne. Vous êtes un fort en maths ? Pas spécialement, vous êtes du genre sérieux, c'est tout. Il ne vous est encore jamais arrivé d'aventure extraordinaire, même en rêve. L'idée de vous retrouver seul vous terrorise. Être libre, ce serait la fin du monde. L'idée de devoir vous procurer par vos propres moyens votre nourriture est bien plus traumatisante que celle de rater vos émissions préférées à la télé. L'école buissonnière, ça évoque les SDF qui font la manche devant les magasins d'alimentation, ce qui n'a rien d'engageant.

Vous obtenez de 11 à 20 points : Vous seriez tenté par l'école buissonnière à condition de ne pas vous retrouver tout seul à partir à l'aventure. Si vous habitez la campagne, vous seriez plus tenté de rester dehors, d'aller vous promener au lieu de vous enfermer dans une salle de classe. Vous sauriez quoi faire de vos journées, vous ne vous ennuierez jamais. Entre les parties de ballon, les virées à vélo à travers la région et la pêche aux écrevisses,

les cours de sciences naturelles seraient vite appris. En ville, vous passeriez des heures à regarder la télé dans les magasins où l'on en vend, vous vous débrouilleriez pour assister à des séances de cinéma et vous vous gaveriez de bonbons. Bien vite, cependant, cette vie vous lasserait, vous auriez envie de retrouver les copains à la cour de récré et l'affection de vos parents vous manquerait.

Vous obtenez plus de 21 points : Oui, vous adoreriez faire l'école buissonnière. Si ça ne vous est encore jamais arrivé, c'est que l'occasion ne s'est pas encore présentée. Vos parents vous accompagnent en classe, ils vont vous rechercher ou envoient quelqu'un, il n'y a pas moyen. Ça vous tente et en même temps, ça vous fait peur. Les histoires d'enlèvements d'enfants vous effraient et vous avez bien raison. L'école buissonnière, c'est un rêve et ça doit rester à l'état d'imagination. Pas question pour nous de vous encourager à sécher la classe. Vous avez la possibilité de proposer des sorties à votre instituteur si ça vous pèse tant que ça, les heures assis derrière votre bureau.

JOUEZ ET GAGNEZ

playmobil

Playmobil vous offre ces trois nouveaux jeux

A GAGNER
1 cafétéria

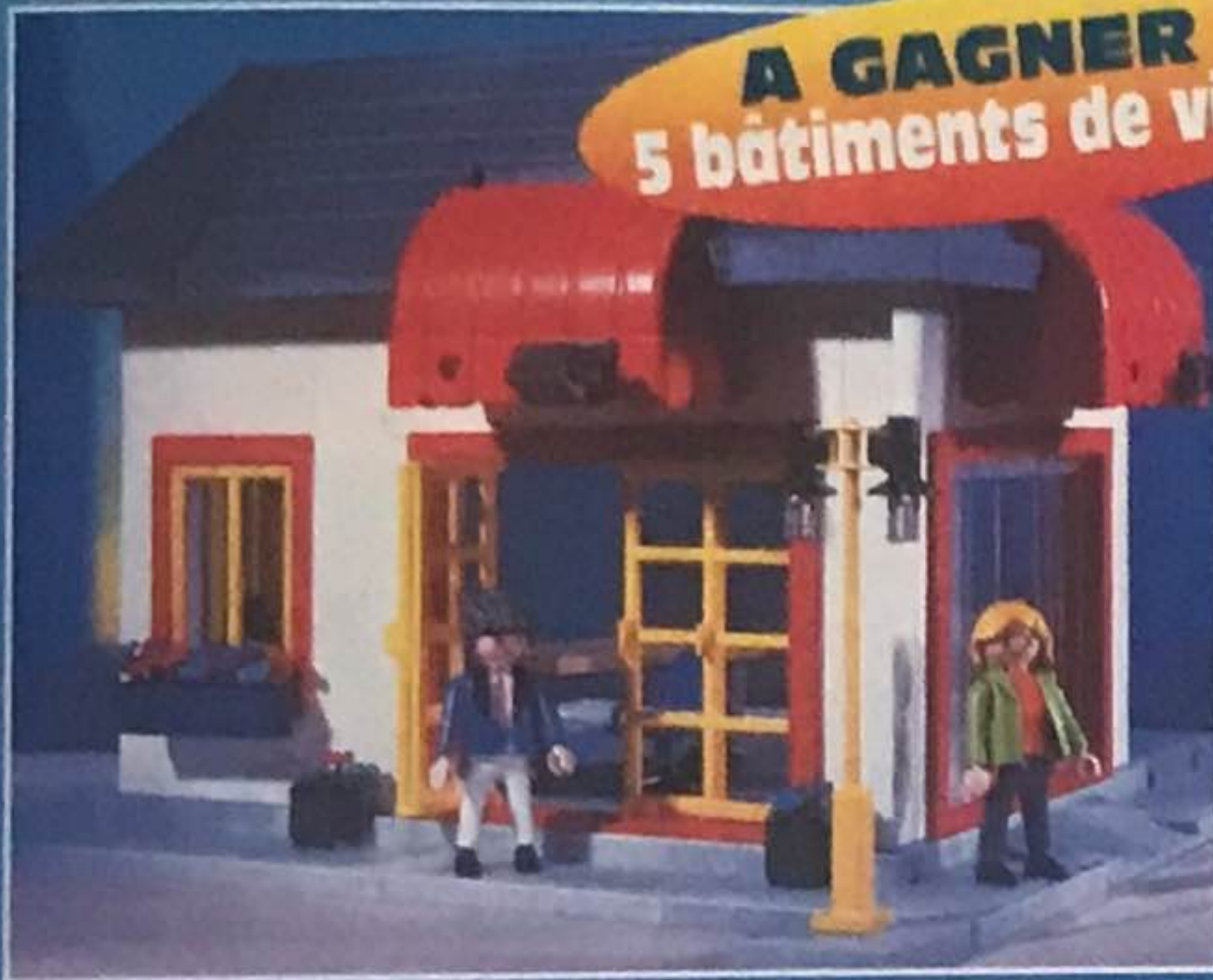
1 BIENVENUE À LA CAFET

En remettant les lettres dans l'ordre, découvrez ce que boivent nos amis.

NOM
A
LNED



A GAGNER
5 bâtiments de ville



A GAGNER
20 étudiantes en scooter

2 JEUX D'OMBRES

Quels sont les deux scooters identiques ?



3 HABITATIONS...

Trouvez 4 noms d'habitations.

ISAMON

MIREAUCHE

PILLAVON

HETACAU

BULLETIN-REPONSE A renvoyer à : "Dorothée Magazine les jeux", 93215 Saint-Denis-La-Plaine Cedex.

JEU 1

La boisson est.....

JEU 2

Les 2 scooters sont :

JEU 3

Les noms sont :

NOM.
PRENOM
RUE
.....
VILLE
CP.

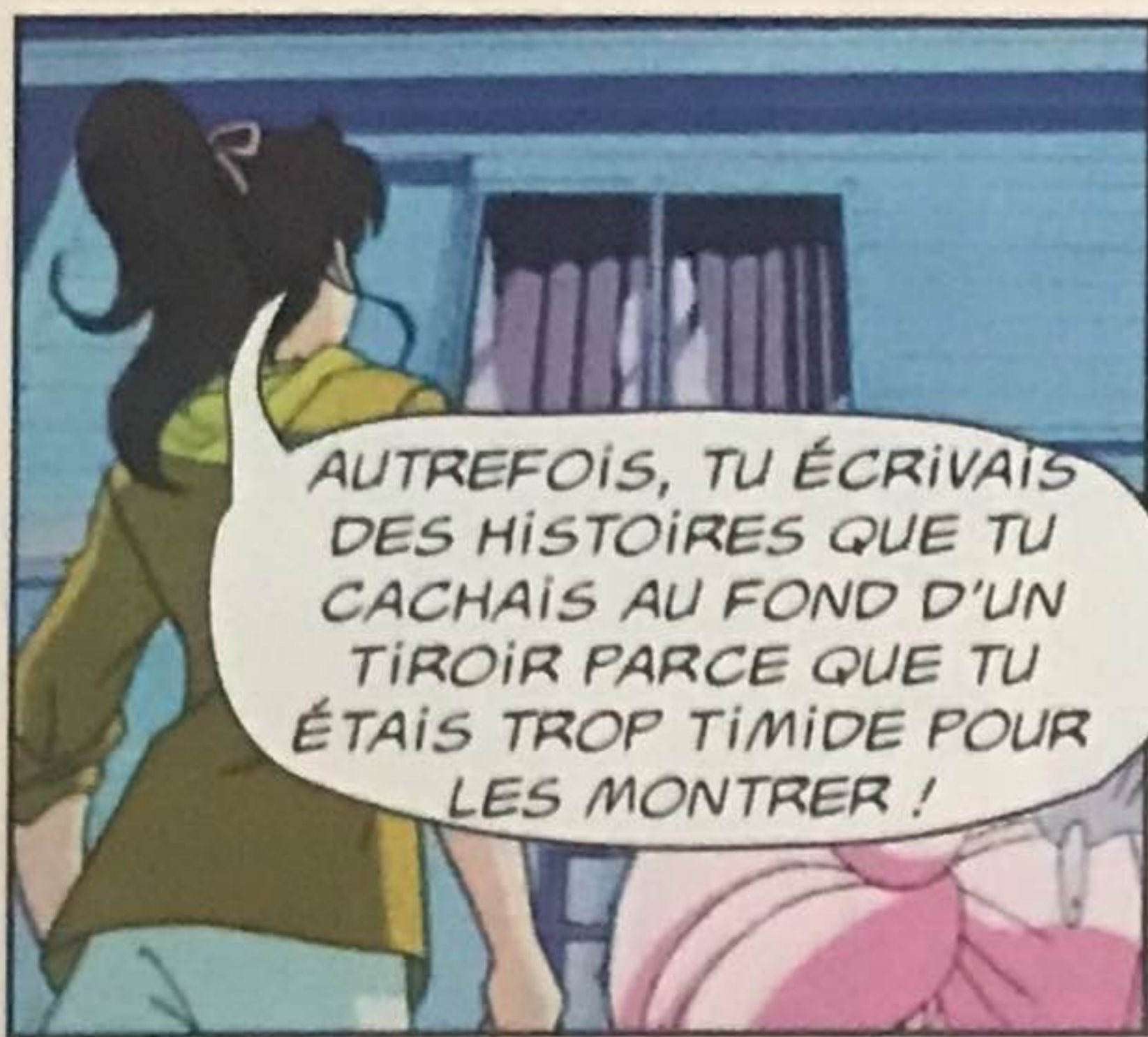
Sailor Moon

Une fervente admiratrice

(2)

Résumé : Le trio infernal s'intéresse à Adeline Lepage, une jeune romancière amie de Marcy. Après avoir écrit «Pégase au clair de Lune», qui fut un véritable succès, elle manque d'inspiration.









AGIS TOUT DE SUITE !!!



FSSSSS

OOOOH...



QUI EST CELLE-LÀ ?



JE NE TE LAISSERAI PAS FAIRE DU MAL À ADELINE !...



NOUS NON PLUS ! TU N'ES QU'UN VOLEUR DE RÊVE !



NOUS SOMMES LES GUERRIÈRES...



... DE L'AMOUR, DE L'ORDRE ET DE LA JUSTICE !



MON NOM EST SAILOR MOON !



ET MOI, JE SUIS SAILOR CHIBI MOON !



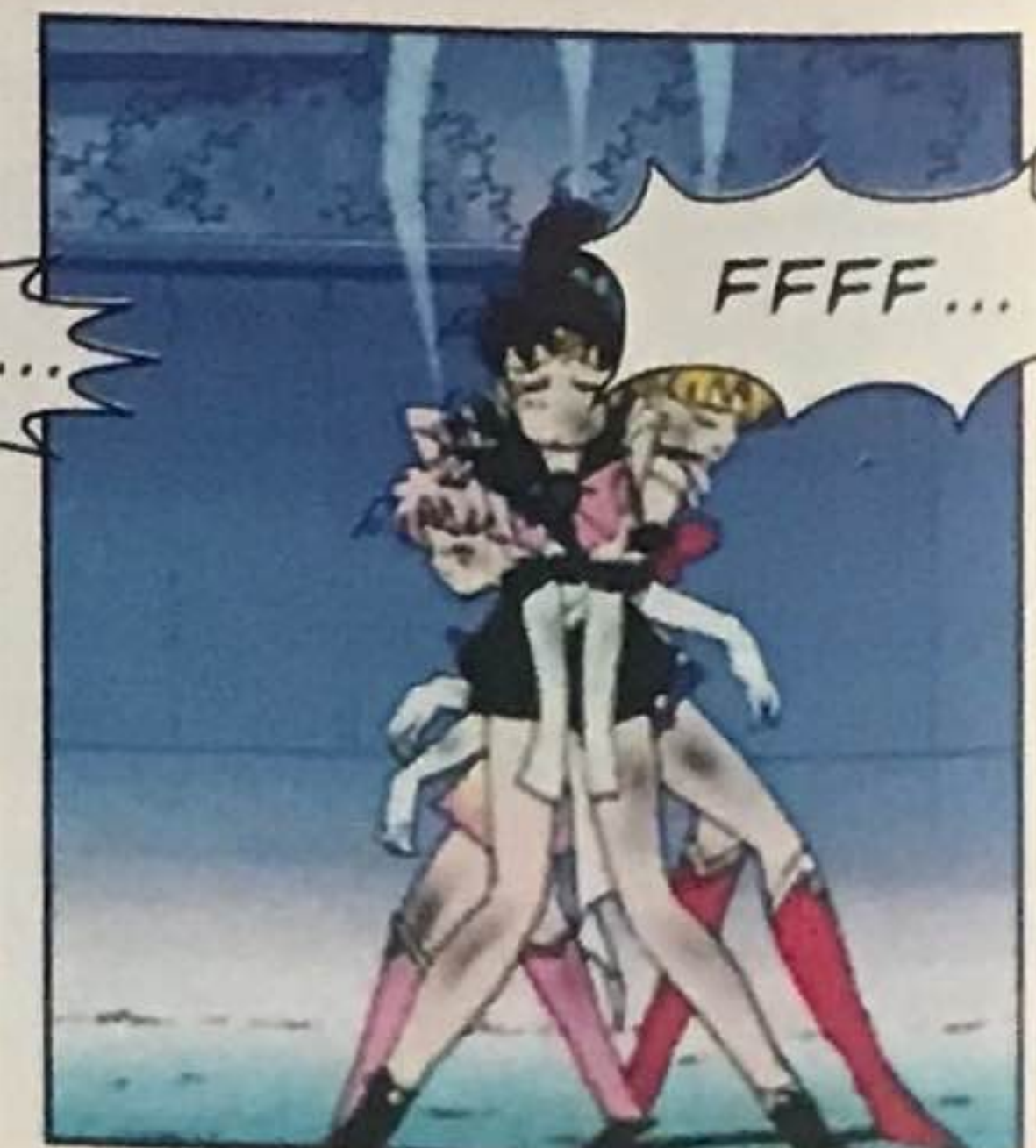
AU NOM DE LA LUNE, NOUS ALLONS TE PUNIR !



ENCORE CES DEUX GRENOUILLES ?!



... EN PISTE, CRÉATURE DU CHAPITEAU !









FSSSCHHHH...



AAAAAAH...



SSSSS...



ZUT, ENCORE RATÉ !



ADELINE, EST-CE QUE TOUT VA BIEN ?



MARCY, JE VIENS DE VOIR PÉGASE !



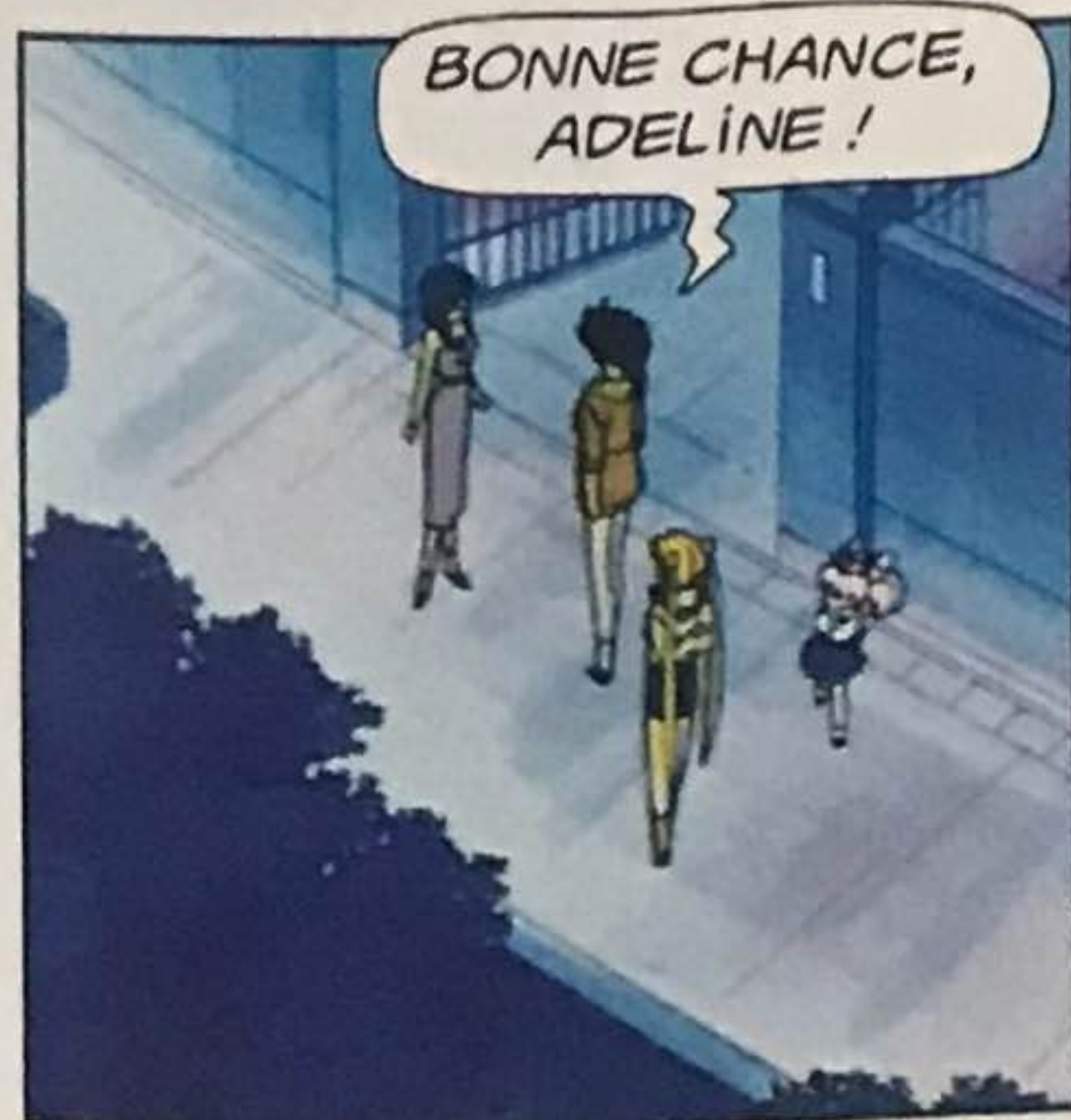
HEIN ???



JE SUIS ENCORE CAPABLE DE RÊVER COMME AVANT ! JE VAIS POUVOIR TRAVAILLER !



... J'AI DES MILLIERS D'IDÉES MAINTENANT !



BONNE CHANCE, ADELINE !



MARCY, QUAND J'AURAI FINI MON LIVRE, TU VOUDRAS BIEN LE LIRE ?



TU PEUX COMPTER SUR MOI ! APRÈS TOUT J'AI ÉTÉ TA PREMIÈRE LECTRICE !

Fin de l'épisode

DRAGON BALL GT

SUPER C17

Après que le docteur Myu ait été tué par sa créature Baby, son âme est arrivée en enfer. C'est le docteur Gélot qui vient l'accueillir à son entrée aux enfers. Tous deux s'associent pour se venger de Sangoku et créer une nouvelle version de C17. Ils peuvent ainsi ouvrir une porte entre notre monde et les enfers afin de libérer tous les anciens ennemis de Sangoku pour qu'ils se vengent de lui.

Pendant que Sangoku est prisonnier en enfer face à Freezer et Cell, les docteurs Myu et Gélot arrivent sur Terre à la tête d'une armée de morts vivants. Cell et Freezer augmentent leur énergie au maximum pour tenter d'impressionner Sangoku. Mais notre héros n'a pas peur, il fait de même et leur montre qu'à présent il est bien plus fort qu'avant car il peut même se transformer en Guerrier 3. Cell et Freezer ne se laissent pas intimider et décident d'attaquer quand même. Pendant ce temps, sur Terre, c'est le chaos. Tous les anciens ennemis de Sangoku sans exception sèment la terreur. Nos amis sont débordés et Oub tente de contenir à lui seul les plus anciens enne-



Les deux C17 vont se retrouver et fusionner. Ils deviennent Super C17.

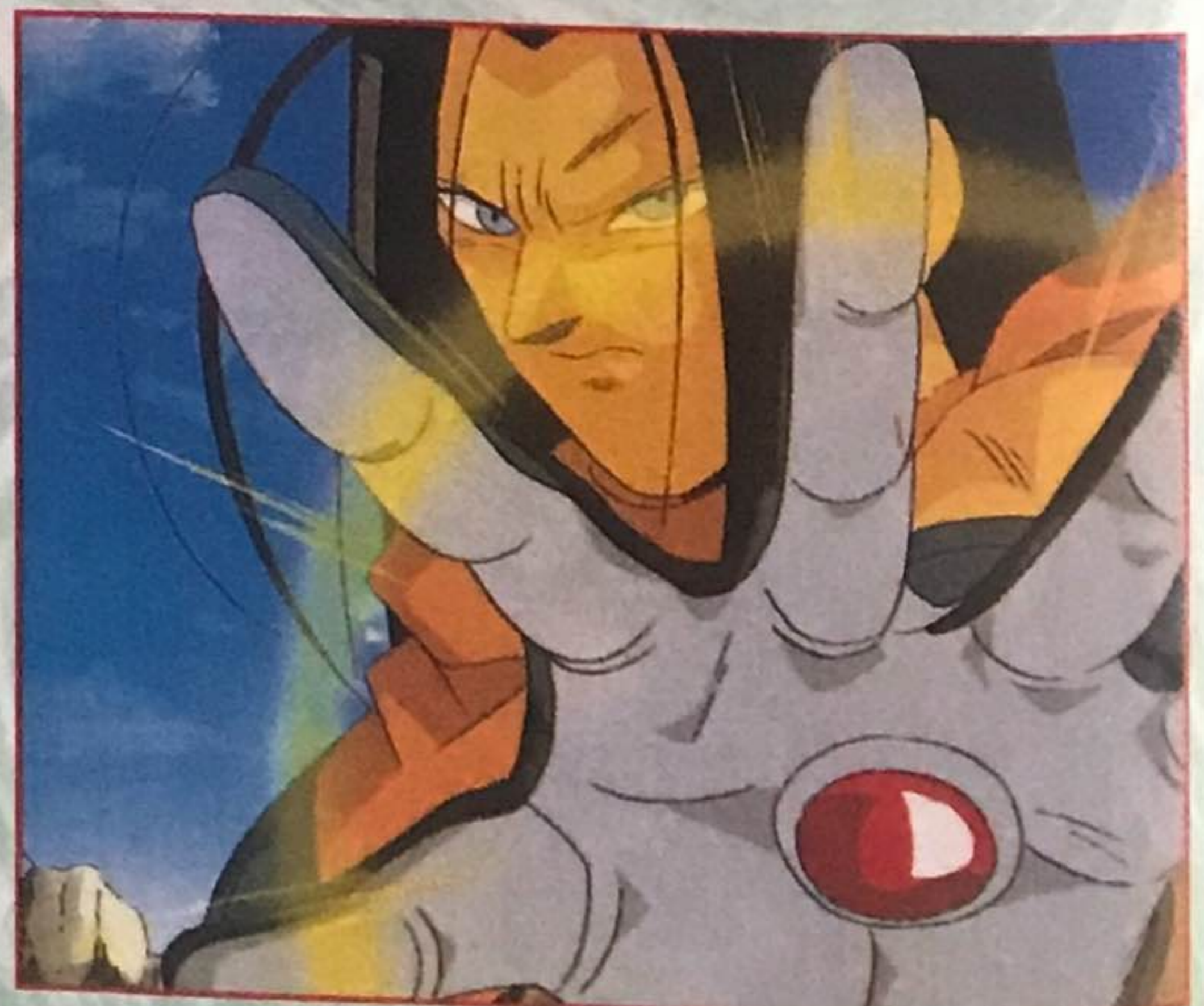
mis. Pain, de son côté, tente de sauver son grand-père Hercule des griffes de Ryld, qui est bien décidé à les éliminer tous les deux. Venant à leur secours, Sangohan provoque Ryld en combat singulier.

Aux enfers, la bataille continue entre Cell, Freezer et Sangoku. Celui-ci évite systématiquement leurs attaques et se moque d'eux. Il va jusqu'à surfer sur le disque d'énergie que Freezer avait utilisé lors de leur dernier combat. Cell, de son côté, tente toutes sortes de kaméhamé que Sangoku repousse à tous les coups. Sur Terre, Nappa recherche

Végéta pour se venger. Mais c'est l'inverse qui se produit : c'est Végéta qui le trouve et le fait disparaître. Il entend alors une voix derrière lui. Il se retourne pour découvrir Myu et Gélot, accompagnés de leur nouvelle version de C17. De son côté, Ryld développe toute sa puissance pour éliminer Sangohan; il transforme même ses membres en métal.

Sangoku, quant à lui, a retourné le disque d'énergie de Freezer contre lui et l'a coupé en deux comme lors de leur dernier combat. Cell profite alors de l'inattention de notre héros, se place derrière lui et l'absorbe avec sa grande queue. Il tente de s'emparer de l'énergie de Sangoku qui se débat dans le corps du monstre et finit par sortir par où il est entré. Freezer demande alors à Cell d'utiliser avec lui l'attaque spéciale.

Ils lancent simultanément un rayon jaune qui enveloppe



Super C17 pense très peu par lui-même. Il se contente d'obéir à Gélot.

Sangoku. Celui-ci est alors pris dans une sorte de long tunnel qui le conduit dans une autre partie des enfers. Il se retrouve derrière une petite fille qui assemble un monticule de pierres. L'enfant se retourne mais Sangoku découvre qu'il s'agit d'une vieille femme. Elle tente alors d'éliminer Sangoku en utilisant diverses méthodes très spéciales. C'est en fait une sorcière qui a de très grands pouvoirs. Elle va proposer un bain spécial à notre héros. Celui-ci accepte et se retrouve dans

Super C17 va gravement blesser Krilin.
Sa femme, C18, va tout faire pour le venger.

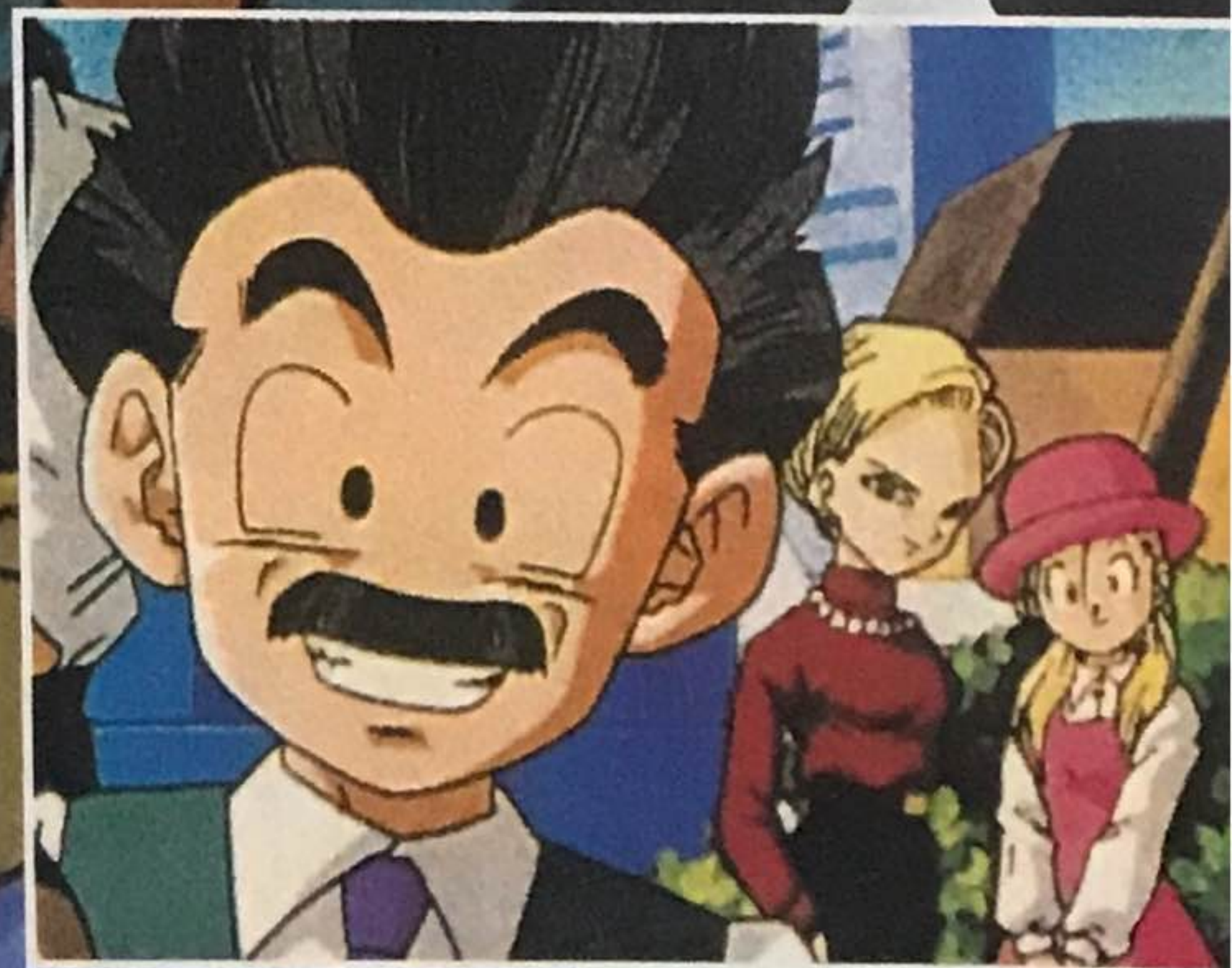


Trunks et Sangoku se retrouvent pour lutter ensemble contre les anciens ennemis de Sangoku.

une marmite géante. Après avoir dit à la sorcière que l'eau bouillante n'était pas assez chaude, elle l'enferme dans une sorte de cocotte-minute géante mais notre héros déclare que cela faisait bien longtemps qu'il n'avait pas été au sauna. Elle l'emprisonne ensuite dans un réfrigérateur géant et l'arrose de gaz carbonique. Il fait si froid que Sangoku se retrouve enfermé dans un cercueil de glace.

Sur Terre, Krilin, sa fille Maron et sa femme C18 roulent en voiture vers la ville. Ils sont attaqués par l'ancien

En partant en vacances avec sa petite famille, Krilin va être attaqué par C17.



C17 qui accuse sa sœur C18 d'être à l'origine de ses souffrances. Elle remarque que les yeux de son frère sont étrangement rouges. Elle le fixe et, comme hypnotisée, ne peut réagir. Elle perd ses facultés de raisonnement et tombe sous l'emprise de C17.

Krilin tente de lui faire recouvrer ses esprits. C18 lutte mais son frère a un trop gros ascendant sur elle. Krilin fait alors douter C17 en lui déclarant que lui, est sous l'emprise du docteur Gélot. C17 est destabilisé mais son côté malsain reprend vite le dessus. Tendant le doigt en direction de Krilin, il lui lance un rayon d'énergie qui l'assomme.

KRILIN ET C18 BLESSES

En voyant son bien-aimé à terre, C18 retrouve totalement ses esprits. Elle se précipite, avec sa fille Maron, auprès de Krilin mais ce dernier est comme mort, il ne réagit plus. C18 commence à pleurer et à penser au passé. Elle se souvient de leur première rencontre, du moment où il lui a sauvé la vie alors qu'il pouvait la détruire avec la télécommande de Bulma, de sa requête au dragon pour faire d'elle une vraie femme et non plus un robot...

Furieuse et enragée, elle se retourne et fonce sur C17. Elle le frappe si fort qu'il est éjecté à l'autre bout de la



Végéta, qui est en l'absence de Sangoku le plus fort sur Terre, va chercher Myu et Gélot pour les arrêter.

ruie. Maron est impressionnée car elle ne savait pas que sa mère était aussi forte. C17 sort alors des décombres d'un immeuble, intact, et déclare à sa sœur que maintenant elle a un cœur. Il tend alors la main vers Maron, comme pour lui



Les pouvoirs de Super C17 sont équivalents à ceux de C17 mais multipliés par deux.

faire la même chose qu'à Krilin. Maron se met à courir pendant que C18 apparaît, grâce à un déplacement rapide, devant C17. Elle lance aussitôt un rayon d'énergie bleu qui percute celui de couleur rouge de son frère. Mais ce dernier est beaucoup plus puissant et éjecte C18 qui tombe à terre, gravement blessée. Elle se traîne pour arriver jusqu'à Krilin et perd conscience en lui tenant la main. C17 les regarde avec pitié avant de la traiter d'idiote.

Aux enfers, Sangoku est toujours prisonnier du cercueil de glace dans lequel il a été enfermé par la vieille femme. Freezer et Cell apparaissent sur une montagne, bien décidés à éliminer notre héros une bonne fois pour toutes. Ils s'appretiennent à lancer tous deux leur plus puissant rayon d'éner-



gie quand ils remarquent que la glace où Sangoku est enfermé commence à fondre. Même la vieille femme n'en revient pas. Aucune de ses victimes n'a jamais réussi à surmonter cette épreuve.

LE CERCUEIL DE GLACE

En réalité, si Sangoku tient aussi bien le coup, c'est parce que lors de sa recherche des boules de cristal dans l'espace, il s'était rendu sur une planète où la température avoisinait en permanence le zéro absolu (moins 273 degrés environ). Freezer et Cell sont effrayés en voyant Sangoku sortir indemne du cercueil de glace.

Notre héros fonce, donne un coup de pied à Cell et Freezer, et les fait tomber dans la fosse où il se trouvait. Il apparaît ensuite sur la grosse machine que la vieille femme avait utilisée contre lui et la dirige sur Cell et Freezer. Les deux compères tentent de fuir mais sont rattrapés aussitôt par la puis-

sance du jet de gaz. Tous deux se retrouvent congelés, à la merci de Sangoku. Celui-ci s'approche d'eux pour les voir de plus près et fait tomber leur cercueil par inadvertance. Freezer et Cell se cassent en plusieurs morceaux en percutant le sol.

Sur Terre, Sangohan reçoit les coups de poing incessants de Ryld qui s'acharne. Oub, Sangoten et Trunks apparaissent alors et éliminent Ryld aussitôt. Pain les rejoint, accompagnée d'Hercule et de Giru qui rend à Sangohan (dont les membres ont été transformés en métal) son apparence normale. Enfin réunis, nos amis décident d'aller rejoindre Végéta. Ils le retrouvent face à Myu, Gélot et aux deux versions de C17 qui s'élèvent dans les airs pour fusionner.

A la fin de leur action, un nouveau guerrier très différent apparaît. Il est si fort qu'il fait exploser la moitié de la ville simplement en s'échauffant. Végéta et Oub se précipitent

Grâce au nouveau C17, Myu et Gélot ont pu prendre le contrôle de l'ancien C17.



sur lui mais il les repousse comme des mouches. Trunks et Sangoten s'élancent à leur tour et lui assènent un coup qui ne le fait même pas bouger. Sangohan lance alors un puissant kaméhamé

qui ne dérange que ses longs cheveux. Gélot dit alors à sa nouvelle création : "Super C17, débarrasse-toi d'eux rapidement". Le Cyborg se lève et met hors de combat tous nos amis, un à un.

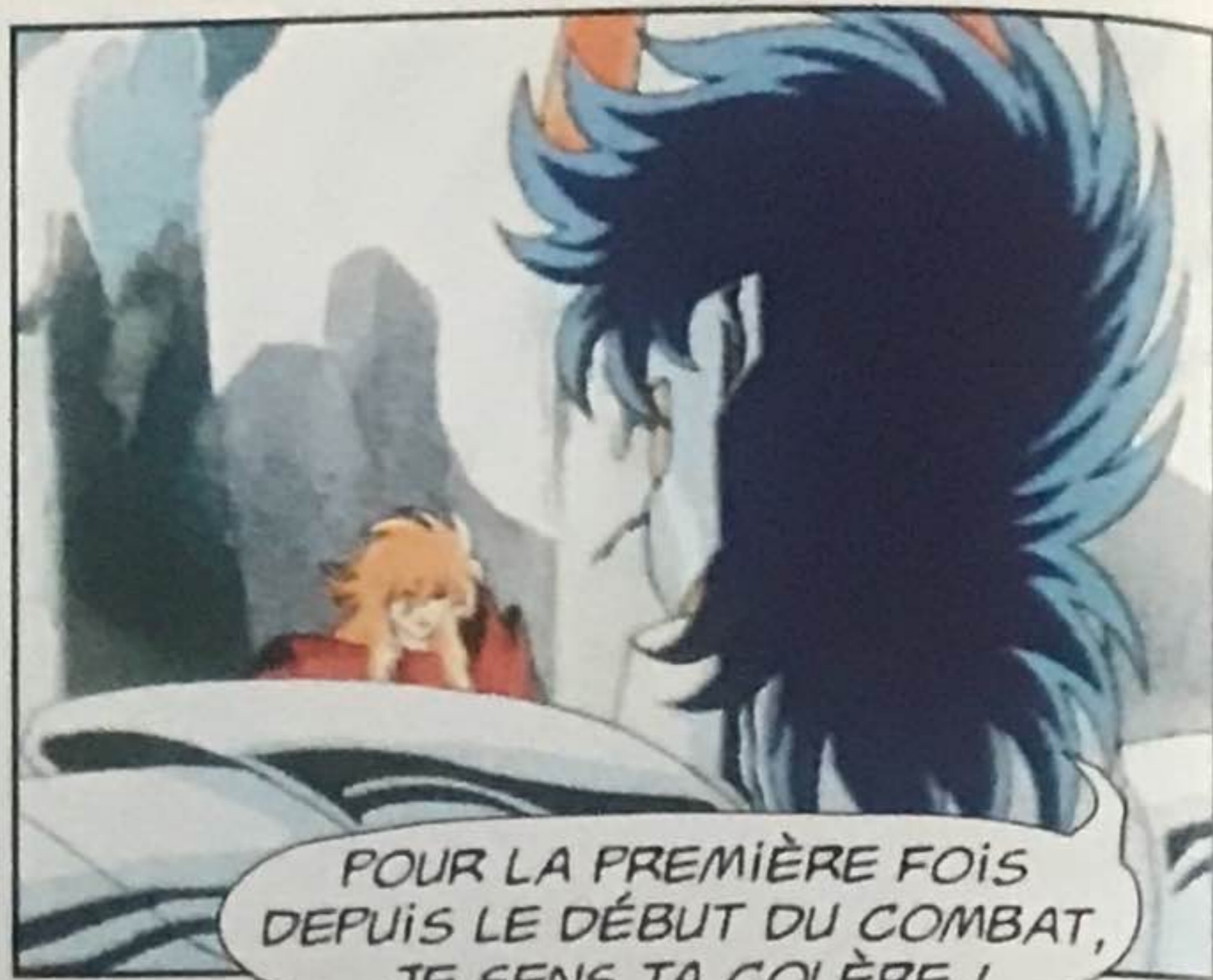
Super C17 avec derrière lui Gélot et Myu, ainsi que tous les anciens ennemis de Sangoku.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

L'AFFRONTEMENT FINAL (1)

Résumé : Ikki, le frère de Shun, affronte le chevalier divin Myme de Vénéta. Grâce à l'illusion du Phoenix, Ikki réussit à faire admettre à Myme l'amour qu'il portait pour son père adoptif.



POUR LA PREMIÈRE FOIS DEPUIS LE DÉBUT DU COMBAT, JE SENS TA COLÈRE !



... TU DOIS VRAIMENT ME DÉTESTER MAINTENANT, N'EST-CE PAS ?



MAIS SI TU DEVAIS ME TERRASSER AUJOURD'HUI, TU SERAIS À TOUT JAMAIS INCAPABLE DE TE DÉBARRASSER DE TA HAÏNE !



... CAR CELUI QUE TU HAÏS DE TOUT TON CŒUR, C'EST TOI ! PARCE QUE TU AS TUÉ TON PÈRE !



TAÏS-TOI, CHEVALIER ! TU NE SAÏS PAS CE QUE TU RACONTES !



TU DOIS ACCEPTER LA FAUTE QUE TU AS COMMISE ET IMPLORER LE PARDON DE TON PÈRE !



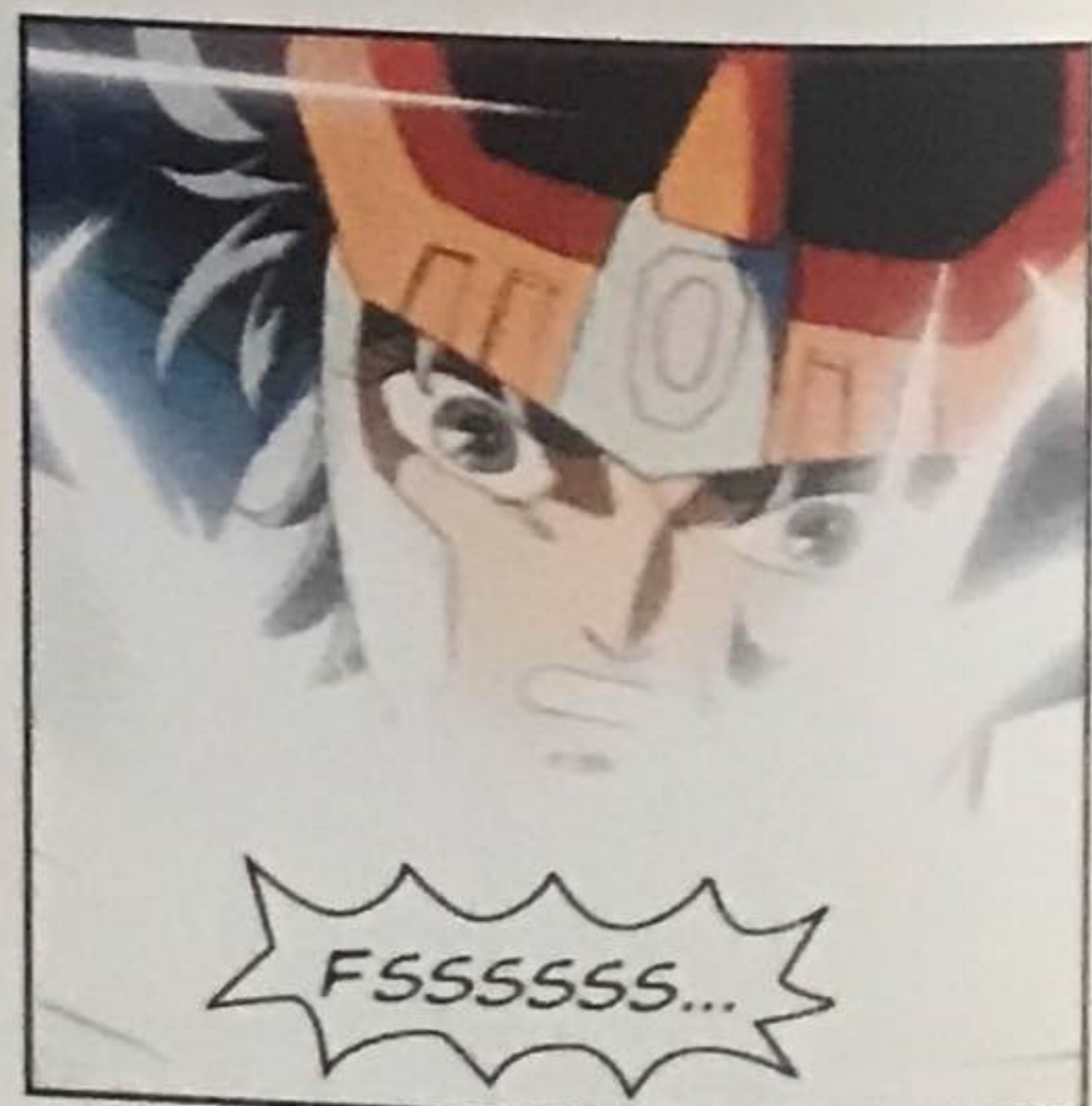
POUR MÉRITER SON RESPECT ET SON AMOUR, TU DEVRAIS COMBATTRE LE ROYAUME D'ASGARD AVANT QU'IL NE SOIT DÉTRUIT PAR LA FOLIE MEURTRIÈRE DE LA PRINCESSE HILDA !



JE T'AI DIT DE TE TAIRE ! J'EN AI ASSEZ D'ENTENDRE TOUS CES MENSONGES !



YAAAAH !!!



FSSSSSS...



BRRRR...



NON !



BOUM !



OH !



COMMENT AI-JE PU FAIRE ÇA ?



MYME PENSE À SON PÈRE LORSQU'IL S'ENTRAÎNAIT AVEC LUI...

PAF !



TU CROIS QUE JE POURRAIS DEVENIR UN GUERRIER DIVIN ?



OUI, CE SONT LES GUERRIERS LÉGENDAIRES LES PLUS FORTS DE TOUT LE ROYAUME !



PLUS FORTS QUE TOI ?



BIEN SÛR ! MAIS LEUR FORCE N'EST PAS CE QU'IL Y A DE PLUS IMPORTANT !... SI LE ROYAUME D'ASGARD ÉTAIT EN DANGER, ILS DEVRAIENT FAIRE PREUVE DE LEUR LOYAUTÉ...



... ET AFFRONTÉ L'ENNEMI QUEL QU'IL SOIT, MÊME AU PÉRIL DE LEUR VIE !



MAIS TU SAIS BIEN QUE JE SUIS TROP FAIBLE ET TROP LÂCHE POUR DEVENIR UN GUERRIER DIVIN !



DE TOUTE FAÇON, CE N'EST PAS À MOI DE DÉCIDER DE TOUT ÇA ! QUAND L'HEURE SERA VENUE, C'EST LE SEIGNEUR ODIN LUI-MÊME QUI CHOISIRA CEUX QUI COMBATTRONT POUR LUI !



HEIN ?



PEUT-ÊTRE QU'IL SAVAIT DÉJÀ QUE MON DESTIN ÉTAIT DE DEVENIR UN DE CES FAMEUX GUERRIERS DIVINS !



C'EST PEUT-ÊTRE POUR ÇA QU'IL M'IMPOSAIT UN ENTRAÎNEMENT AUSSI TERRIBLE !



IL VOULAIT POUVOIR ME CONFIER LE SORT DU ROYAUME D'ASGARD !



C'EST PEUT-ÊTRE ÇA LA VÉRITÉ !



... MAIS COMMENT LE SAVOIR ?



CHEVALIER, COMMENT PEUX-TU ENCORE TE RELEVER ? JE T'AI FRAPPÉ DE TOUTES MES FORCES !



TA COLÈRE T'ÉGARE ! CE N'EST PAS PARCE QUE TU METS TOUTE TA HAÏNE DANS TES COUPS QUE TON COSMO S'INTENSIFIE !



DE TOUTE MANIÈRE, CES ATTAQUES D'UN LÂCHE QUI SE MENT À LUI-MÊME EN ACCUSANT DES INNOCENTS...



... NE POURRONT JAMAIS M'ABATTRE !



JE VAIS TE FAIRE TAIRE UNE BONNE FOIS POUR TOUTES ! TU VAS CONNAÎTRE LA PUISSANCE DE MON ULTIME COSMO !



YAAAAAH...



FSSSS



NON, CE N'EST PAS VRAI ?!



PAF !

VVVVVV...



AAAAAAAH...



BOUM !



C'EST INCROYABLE ! IL A RÉUSSI À ÉVITER MON ULTIME COSMOS ! JE N'AI PAS RÉUSSI À LE TOUCHER !



J'AI ÉTUDIÉ TA TECHNIQUE DEPUIS LE DÉBUT DU COMBAT ! TES COUPS N'ONT PLUS AUCUN SECRET POUR MOI !



JE VAIS TOUS TE LES PORTER EN MÊME TEMPS ALORS !... EN GARDE !



SOIT ! J'ACCEPTÉ ! YAAAAAAH !!!



FSSSS...



FSSSS...



FSSCHHHH...



BRRRR...



AAAAAAH...



OOOOOH...



FFF... JE CROIS QUE SON COMPTE EST BON !



HEIN ???

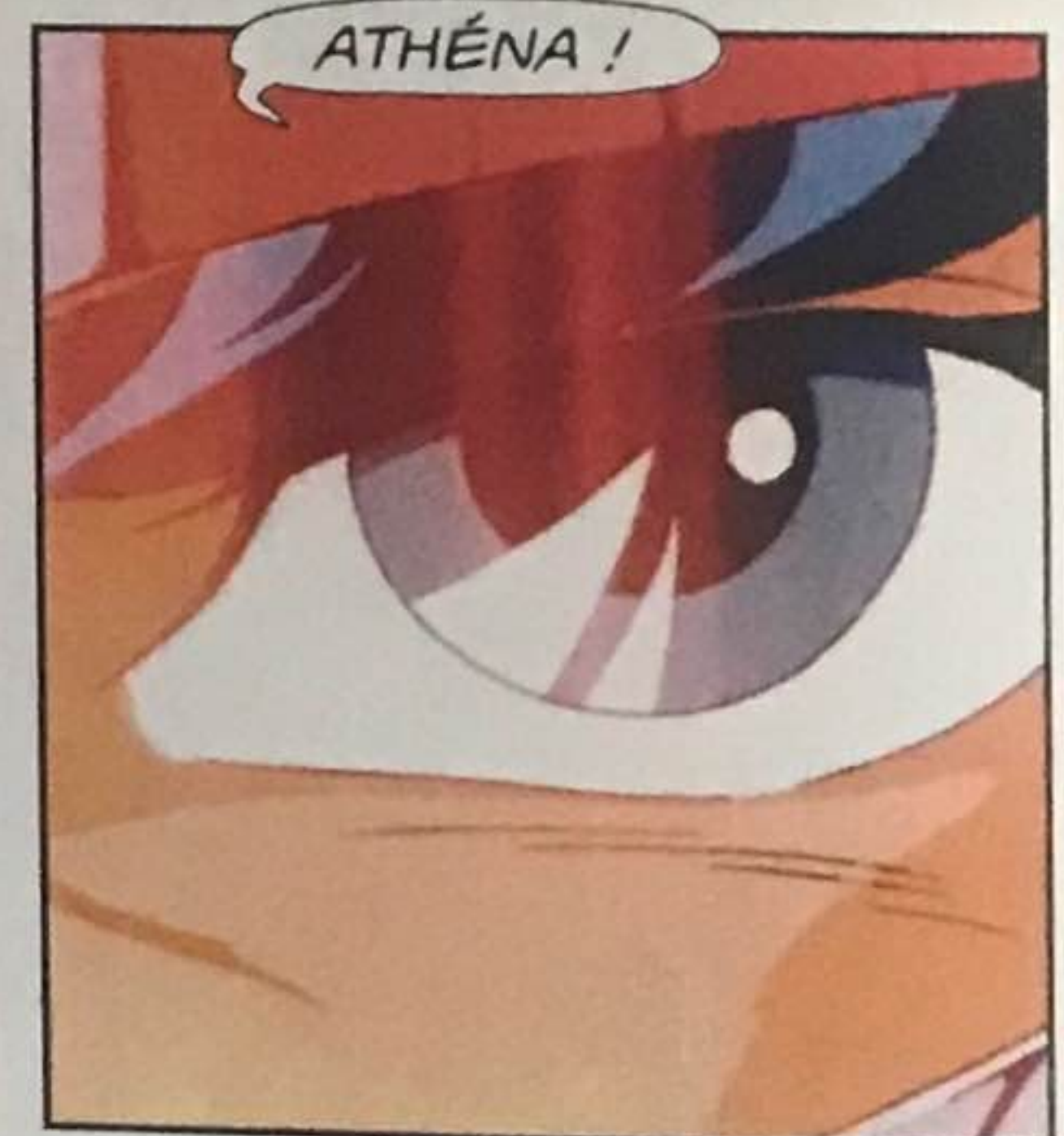
FSSSS

... IL A SUBI LE CHOC DE MON ATTAQUE ULTIME ENCORE UNE FOIS ET SA COSMO-ÉNERGIE SEMBLE S'INTENSIFIER DE PLUS EN PLUS !



IKKI SEMBLE ALORS ENTENDRE UNE VOIX...

IKKI, TU ES LÀ, TOI AUSSI ?!...



ATHÉNA !

CHEVALIER, JE NE PEUX PAS T'AIDER DANS TON COMBAT ! JE DOIS CONCENTRER TOUTE MON ÉNERGIE VERS L'OCÉAN POUR ESSAYER DE RETARDER L'INÉLUCTABLE !



LES GLACIERS CONTINUENT À FONDRE DE PLUS EN PLUS MAIS JE TIENDRAI JUSQU'AU BOUT DE MES FORCES ET JE SAIS QUE TU FERAS LA MÊME CHOSE !



PLUS LOIN...

LA NUIT COMMENCE À TOMBER, POURVU QUE SEYAR ET LES AUTRES ARRIVENT À TEMPS !

IL FAUT QU'ILS RÉUSSISSENT SINON
ATHÉNA VA MOURIR !



HYOGA !...



SHYRIU !...



SEYAR !



SHUN !...
COURAGE !



LE COMBAT N'EST
PAS TERMINÉ ! EN
GARDE !



FÉLICITATIONS CHEVALIER,
TU AS RÉUSSI À ÉVITER TOUTES
MES ATTAQUES ! MAIS TU SEMBES
AVOIR OUBLIÉ UNE CHOSE...



... JE DISPOSE D'UNE
ARME REDOUTABLE QUI
SAURA TE FAIRE TAIRE !

TU N'AS PAS CESSÉ DE
M'ÉTOURDIR AVEC TES
MENSONGES MAIS TU VAS ÊTRE
PUNI POUR TES INSULTES !



VOICI TON
REQUIEM !!!



AAAAAH...



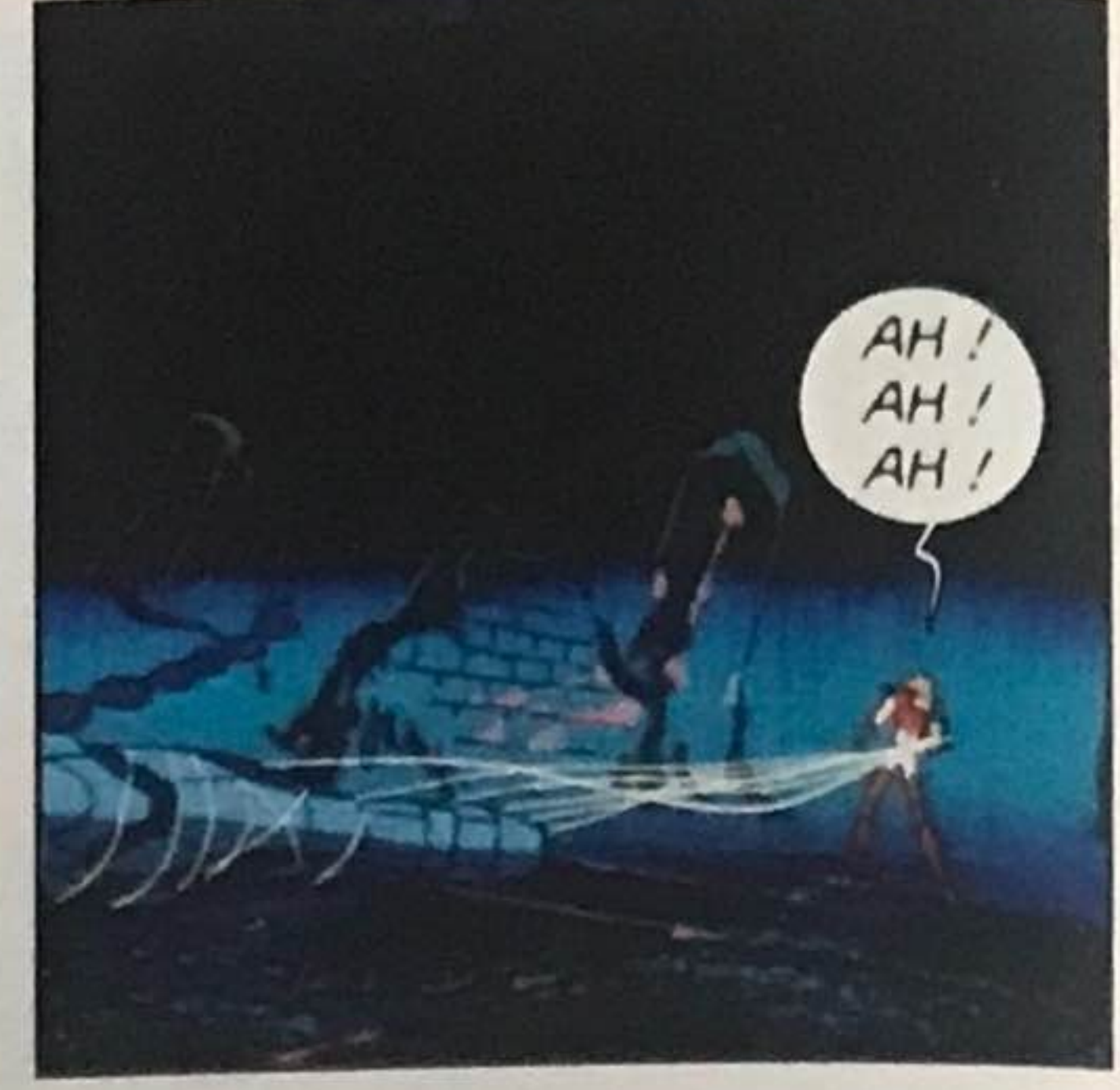
SI TU ES LE PHOENIX,
L'OISEAU DE FEU, MOI JE
SUIS UN CHASSEUR ET JE
VAIS TE COUPER LES
AILES À TOUT
JAMAIS !



NON !!!



OOOOOOH !



AH !
AH !
AH !



QUE CETTE MARCHE FUNÈBRE
T'ACCOMPAGNE EN ENFER !



AAAAAH...



JE TE TROUVE BIEN
SILENCIEUX TOUT À COUP,
CHEVALIER
PHOENIX !



OH NON, CE
N'EST PAS VRAI ?!



TU N'AS PLUS AUCUNE
CHANCE DE M'ÉCHAPPER À
PRÉSENT MAIS JE VAIS FAIRE
PREUVE DE BONTÉ...



... SI TU M'IMPLORES DE
T'ACHEVER POUR QUE
TON SUPPLICE CESSE
ENFIN, JE SUIS PRÊT
À T'ACCORDER
LA MORT !



JAMAIS ! JE PRÉFÈRE ENCORE
SOUFFRIR PLUTÔT QUE DE TE
DEMANDER QUOI QUE CE SOIT !



J'ADMIRE TON
COURAGE MAIS BIENTÔT, IL NE
TE SERVIRA PLUS À RIEN !



JE VAIS T'ENVOYER
EN ENFER ! QUE TON
AGONIE SOIT LENTE
ET DOULOUREUSE !



A suivre

OFFRE SPECIALE

la dernière collection

DRAGONBALL Z

fabuleux

**144
CARTES
HOLOGRAMMES**

En inclinant les cartes,
apparaît une deuxième image.

~~400 F~~
219 F
frais de port inclus

**A collectionner
et à échanger
TOUS LES HEROS DE
DRAGON BALL Z**

BON DE COMMANDE

OUI, je souhaite profiter de l'offre exceptionnelle et recevoir :

1 BOITE DE CHANGINGCARD, SOIT 144 CARTES AU PRIX DE 219 F (FRAIS DE PORT INCLUS)

La commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre, à l'ordre de **SFC**, à l'exclusion de tout autre mode de paiement. N'envoyez jamais d'argent liquide.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Téléphone :

Signature des parents (obligatoire)

Bon de commande à retourner à :

SFC "card" - 144, av. du Président Wilson - B.P. 95 - 93213 St-Denis-La-Plaine Cedex