

D. manga

DRAGON BALL GT

SUPER C17 ANEANTI PAR SANGOKU ET LE DRAGON JAUNE

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座



EN DIRECT DU JAPON

Card Capto Sakura

Les aventures d'une Magical girl

高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期プロ養成講座



SAILOR MOON

CONTRE TIN NYANKO



D. manga

Bonnes vacances à tous



POSTERS



27 Poster Kangoo



31 Poster Croco

MAGAZINE

- 11 Méli-mélo
- 12 En direct du Japon
3 séries phares
- 16 Dragon Ball GT
C 18 au secours de Sangoku
- 18 A Vos Consoles
- 36 Sailor Moon Super S
La fin du trio amazone
- 38 Sailor Star
Le concours de Miss Mathilde
- 59 Pleins feux
Docteur Dolittle

BANDES DESSINEES

- 4 Sailor Moon
L'affaire Raya (1)
- 19 Chevaliers
du Zodiaque
Le cimetière d'améthyste (2)
- 41 Dragon Ball Z
Les dernières
secondes de répit

JEUX

- 40 Test : Quel vacancier
êtes-vous ?

Sailor Moon

L'affaire Raya (1)

Résumé : Maître Jilkonia et son trio infernal sont toujours à la recherche de Pégase. Ils déploient tous les moyens pour le posséder.

TU DOIS CONSIDÉRER QUE C'EST UNE ÉQUATION DU PREMIER DEGRÉ...



J'AURAIS DÛ CONSIDÉRER LA RELATIVITÉ DANS L'ESPACE EN PREMIER LIEU !

C'EST EXACT ! TU COMPRENDS VITE !



ÇA SUFFIT TOUS LES DEUX ! VOUS ALLEZ GARDER VOS DISTANCES !



QU'EST-CE QUI LUI PREND !



NE T'ÉNERVE PAS ! BOURDU ESSAIE D'EXPLIQUER À MOLLY QUELQUE CHOSE !



JE NE VEUX PAS QU'ILS'INTÉRESSE À UNE AUTRE FILLE QUE MOI !



COMME ELLE PEUT ÊTRE JALOUSE !



MÊLE-TOI DE TES AFFAIRES !







AH NON, IL N'EN EST PAS QUESTION ! C'EST CHEZ MOI QU'IL DEVRAIT VENIR !



TU CROIS QUE PAPA ET MAMAN ACCEPTERONT ?



J'AI UNE IDÉE ! JE VAIS SUIVRE BOURDU COMME ÇA JE VERRAIS SI LUI ET RAYA FONT DES BÊTISES !



FAIRE DES BÊTISES ?



NON, JE NE VEUX PAS QU'IL AILLE CHEZ RAYA !

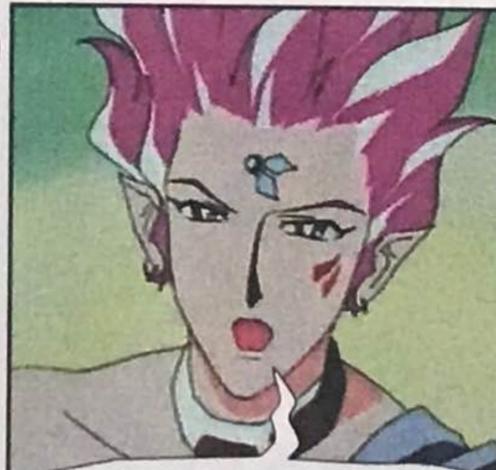
AU MÊME MOMENT...



IL FAUT FAIRE VITE ! NOUS NE POURRONS PAS GOUVERNER LE MONDE TANT QUE NOUS N'AURONS PAS RETROUVÉ PÉGASE !



MAÎTRE JILKONIA, JE PENSE QUE NOTRE POUVOIR DÉPASSE DE LOIN CELUI DES HUMAINS !



NOUS N'AVONS QUE FAIRE DE PÉGASE ! POURQUOI VOULEZ-VOUS TANT LE CAPTURER ?



VOTRE UNIQUE DEVOIR EST D'OBÉIR À MES ORDRES, SANS JAMAIS POSER DE QUESTION !



À VOS ORDRES, MAÎTRE !



NOUS NE SOMMES PAS DE VULGAIRES COURSIERS ! IL NE DOIT PAS NOUS CACHER LA VÉRITÉ !



ON DIRAIT QUE MAÎTRE JILKONIA ATTACHE PLUS D'IMPORTANCE À PÉGASE QU'À GOUVERNER LE MONDE !

QU'EST-CE QUE TU FAIS ?



DE LA TÉLÉPATHIE !



CELLE-CI !



JE PROPOSE QU'ON FASSE UN NOUVEL ESSAI !



PARDONNE MA PETITE FILLE ADORÉE !



VOUS NE ME DEVEZ AUCUNE EXCUSE !



VOUS POUVEZ RESTER CHEZ NOUS AUSSI LONGTEMPS QUE VOUS LE SOUHAITEZ !



GRAND-PÈRE, BOURDU N'EST QU'UN AMI, RIEN D'AUTRE !



ALORS, ESSAIE DE GAGNER SON COEUR !



NON, IL N'EST PAS QUESTION QUE BOURDU RESTE ICI !



N'AYEZ PAS PEUR ! IL NE M'A JAMAIS DEMANDÉ D'ÉPOUSER RAYA !



QUI VOUDRAIT D'UN HÉRITIER AUSSI BÊTE QUE TOI ?

AAAAAH !



NE SOIS PAS
AUSSI MÉCHANTE !
C'EST VRAI QUE
BOURDU A UN PETIT
FAIBLE POUR RAYA !



MAIS C'EST TERMINÉ
DEPUIS LONGTEMPS !

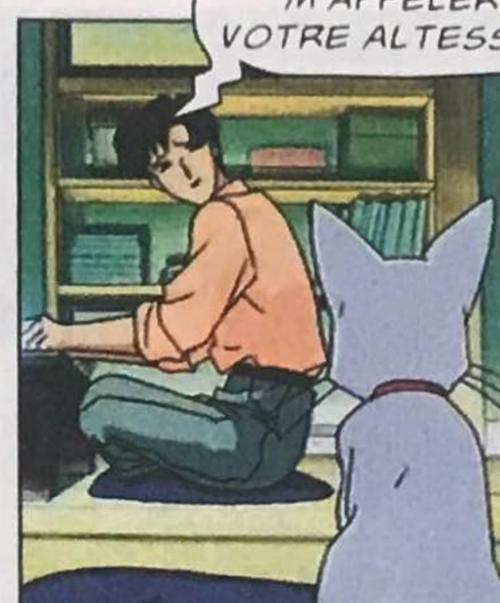


OUI, ELLE ESPÈRE
RENCONTRER LE
GRAND AMOUR !

LE SOIR MÊME...



C'EST L'ENDROIT
LE PLUS CALME
POUR QUE VOTRE
ALTESSE TERMINE
SON EXPOSÉ !



ARRÊTE DE
M'APPELER
VOTRE ALTESSE !



PAS QUESTION !
VOUS ÊTES LE
FUTUR ROI, NON ?



JE VAIS PRENDRE
UN BAIN !
TU VIENS ?



GRAND-PÈRE
DEVRAIT SAVOIR
QUE C'EST MOI QUI
CHOISIS MA VIE !

JE SUIS ENCORE JEUNE
ET PLEINE D'ESPOIR...



AAAAH !



OOOOH !

RAYA,
QU'EST-CE QUI
S'EST PASSÉ ?



LAISSE-MOI
TRANQUILLE, IDIOT !



RAYA !



TU PEUX ÊTRE
FIER DE CE QUE
TU AS FAIT !



EUH !



QUEL IMBÉCILE,
CELUI-LÀ !



QU'EST-CE QUI
NE VA PAS ?



QUOI ?
QUI EST LÀ !



C'EST MOI
BUNNY !



JE VEUX QUE TU
ME DISES OÙ
EST BOURDU !



EN CE MOMENT,
IL EST DANS LA
SALLE DE BAINS !



COMMENT TU
SAIS QU'IL
PREND UN BAIN ?

POURQUOI TU ROUGIS
TOUT D'UN COUP ?

JE TE JURE QUE
JE NE L'AI PAS
FAIT EXPRESS !

TU VEUX DIRE
QUE TU L'AS VU
TOUT NU ?

C'ÉTAIT DE
SA FAUTE !

CR... CR...
CRIII...

ET DIRE QUE RAYA
A DÉJÀ EU LE
BÉGUIN POUR LUI !

C'EST BIEN TOI
QUI DOIT FAIRE
CHAUFFER
L'EAU DU BAIN ?

OUI ! IL N'Y A PAS
DE CHAUDIÈRE
ÉLECTRIQUE !

NE FAIS PAS TROP
CHAUFFER L'EAU
QUAND MÊME !

EN SÛR
JE NON !

CR... CR...
CRIII...

FFFF...



méli-mélo

Rêvez et faites
votre choix parmi ces objets
sélectionnés spécialement pour vous.

nouveautés

nouveautés

ON S'ORGANISE !

C'est bientôt la rentrée, et il va falloir s'organiser ! Pas de problème. Titeuf, le petit héros rigolo, est là sur toutes les pages de cet agenda de chez Glénat. 65 F. Librairies, grands magasins.



DINOSAURES

Les fans des dinosaures ont aussi leur cartable, le voici ! Il s'appelle Extreme Dinosaurs, il a été inventé par Mattel et fera un effet délirant le mois prochain. De 90 à 185 F. Grands magasins, détaillants.



POUR LES JOURS DE PLUIE

COMME AUX USA

C'est le sac à dos de tous les lycéens américains. A la rentrée, il sera désormais le vôtre. Pratique, sympa, infatigable, le Big Student Pack est signé Jansport. 349 F. Grands magasins, magasins spécialisés.



CHAUSSON ROSE

Cette adorable trousse en forme de chausson de danse de la nouvelle collection P'tits Cancres fera craquer les petites ballerines. 30 F. Papeteries, grands magasins.



PIECE PAR PIECE

C'est possible de reconstituer pièce par pièce l'équipe de France, grande gagnante de la Coupe du Monde. Nathan vient en effet de sortir deux puzzles avec tous vos héros nationaux. De 55 à 90 F. Détaillants, grands magasins.



DÉLIRANT

Nintendo vient en effet de lancer la plus petite des caméras vidéo numériques. La Game Boy Camera s'adapte sur votre Game Boy, filme la scène que vous allez prendre en photo. Vous la visualisez sur l'écran de la console et enregistrez l'image de votre choix. Parfaitement génial, non ?! 349 F. Détaillants, grands magasins.

EFFETS SPÉCIAUX

Il enregistre tous les bruits que vous voulez et en plus, il les accompagne d'effets spéciaux complètement délirants.

C'est le Yak Bak SFX de chez Tomy. A vous de jouer ! 120 F. Grands magasins, grandes surfaces.



MYSTERES

Les amateurs de suspense et d'aventures se réjouiront de la sortie de trois nouveaux titres de la collection Mystère de chez Disney Hachette Edition. 26 F l'un. Librairie, grands magasins.



POUR LES STUDIOUX

PAUVRE STRAPONTIN !

Pour passer un bon moment et rire des mésaventures de Strapontin, un chauffeur de taxi peu ordinaire, courez vous offrir cette bande dessinée parue aux éditions du Lombard. 98 F.

Librairies, grands magasins.



COMBATS INÉDITS

Ils ont pour mission de défendre la planète. Suivez les exploits des héros de Mortal Kombat avec ces trois vidéos inédites, éditées par UFG. 119 F l'une. Vidéo-clubs, grandes surfaces...



POUR JONGLER

Diabolo, bâton du diable, yoyo, balles... tout est dans ces kits de chez Favre pour que vous jongliez au gré de vos fantaisies. De 15 à 70 F. Détaillants, grands magasins.



TOUJOURS CINQ

Leurs aventures sont toujours aussi palpitantes ! Aussi pourquoi ne pas craquer sur les nouvelles cassettes du Club des Cinq ? Une collection, éditée par Citel Vidéo, de six titres vous attendent. 109 F l'une. Grandes surfaces, magasins spécialisés.



Trois séries qui cartonnent chez nos amis japonais

i's

"i's" se prononce "aïsu"

C'est la nouvelle série à succès de Masakazu Katsura, l'auteur de "Wigman" et "Vidéo Girl At". "i's" est un jeu de mots, formé avec le nom des trois personnages principaux. Ce sont :

Ishitaka, un garçon introverti et très timide qui refuse de laisser paraître ses sentiments depuis le jour où il s'est fait rembarquer par une fille dont il était amoureux.

Iori, la plus jolie fille du lycée et aussi la plus populaire depuis le jour où elle a posé pour promouvoir un club. Sur certains clichés, on la découvrirait en maillot de bain. Ses dernières photos sont parues dans un magazine. Désormais, tous les garçons la suivent, l'espionnent et tentent de la séduire.

Deux filles qui aiment le même garçon trop timide

Itsuki est la meilleure amie de Ishitaka, elle est la seule à connaître son secret et à savoir pourquoi il est devenu si timide. Aujourd'hui, cela fait dix ans qu'elle vit aux Etats-Unis. C'est une fille plutôt extravertie à l'humour très douteux. Elle est prête à tout pour que Ishitaka redevienne son petit ami.

Ishitaka, lycéen ordinaire, est amoureux de Iori. Mais il ne peut se déclarer car la jeune fille a déjà de nombreux prétendants.

Les choses avancent pour Ishitaka quand un professeur lui confie un devoir (organiser un spectacle de bienvenue pour les nouveaux élèves) à faire avec Iori. Ishitaka est si amoureux d'elle qu'il n'ose la regarder dans les

yeux. Au départ, le prenant pour l'un de ses prétendants, elle est hautaine et prétentieuse à son égard. Cela n'aide pas Ishitaka à se décoincer et il se montre très rustre avec elle, ce qui les éloigne encore plus.

Très vite tout se complique. Tetratani, le meilleur ami de Ishitaka, lui offre une photo retouchée par ordinateur de Iori nue. Ishitaka la range dans son carton à dessins et l'oublie...

Rencontrant Ishitaka par hasard, Iori l'emmène sur le toit de l'école pour s'excuser de s'être montrée hautaine. Puis elle lui emprunte son carton à dessins pour regarder son travail.

Ishitaka se

EN DIRECT DU JAPON

souvent alors de la photo et se précipite pour lui reprendre le carton. C'est alors qu'il trébuche et tombe sur elle.

Il est sur le point de l'embrasser quand Iori voit la photo. Le charme s'estompe. Peu après, Ishitaka découvre que des garçons ont placé des caméras dans le vestiaire de Iori et il intervient pour préserver son intimité. Du coup ils se réconcilient, et Iori lui donne rendez-vous pour acheter les fournitures nécessaires à leur devoir.

Heureux, Ishitaka s'endort tard dans la nuit et ne se réveille que deux heures après le rendez-vous. Lasse d'attendre, Iori se rend chez lui. Il l'invite même dans sa chambre afin de boire un verre.

Alors qu'ils discutent, Itsuki fait son apparition. Itsuki et Ishitaka se connaissent depuis l'enfance. Ils s'étaient promis que, plus tard, ils se marieraient. Mais Itsuki est partie aux Etats-Unis et Ishitaka a oublié sa promesse. Aujourd'hui Iori est de retour et n'a pas l'intention de laisser Ishitaka à Iori qui commence à être amoureuse...



Card Captor Sakura

"Card Captor Sakura" a été créé par un groupe de dessinatrices de mangas (Mangaka) du nom de Clamp. Toutes

leurs bandes dessinées deviennent de grand succès commerciaux et sont rapidement adaptées en dessins animés.

"Card Captor Sakura" est leur dernier titre en date.

Très différent des autres, il s'adresse aux tout-petits et raconte les aventures d'une Magical Girl, une fillette aux pouvoirs magiques comme "Creamy" ou "Sally la petite sorcière". Sakura Kinomoto est une petite fille comme les autres. Un jour, elle rencontre un animal bizarre qui se présente sous le

Les aventures d'une Magical Girl

nom de Kerberos et qui lui demande de l'aider à sau-

ver la Terre, menacée par les forces du mal. Celles-ci sont enfermées dans un jeu de cartes de tarot dispersées un peu partout dans le pays. Pour les retrouver, et grâce à un vieux livre trouvé dans la bibliothèque de son père, Kerberos donne des pouvoirs magiques à la jeune Sakura.



高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学講座 高校生、大学生に人気抜群の国際・青山短期大学講座

Mahô no stage Fancy Rara

Toujours dans la lignée des petites filles aux pouvoirs magiques, voici les nouvelles aventures de Miho, créées par le studio Pierrot qui avait auparavant donné naissance à "Creamy", "Vanessa", "Emy Magique" et "Susy aux fleurs magiques". Les dessins des personnages sont toujours assurés

Une fillette de dix ans qui rêve de devenir top model

Un jour, elle reçoit la visite de deux petites bestioles magiques qui lui

confient un stylo et un cahier magiques. Tout comme dans la série "Wigman", dessinés sur le cahier, les objets prennent vie. Grâce au stylo, Miho peut aussi se transformer en jeune femme sous le nom de Fancy Rara.

Sous cette forme, elle est si belle qu'elle ne tarde pas à se faire remarquer par une grande agence. Elle devient alors mannequin et découvre le monde de la mode.

de son aide pour sauver le monde, lui octroie des pouvoirs magiques et lui permet d'exaucer ses vœux. "Mahô no stage Fancy Rara" met en scène Miho, une fillette de dix ans qui rêve de devenir top model ou de travailler dans la mode.

confient un stylo et un cahier magiques. Tout comme dans la série "Wigman", dessinés sur le cahier, les objets prennent vie. Grâce au stylo, Miho peut aussi se transformer en jeune femme sous le nom de Fancy Rara.

Sous cette forme, elle est si belle qu'elle ne tarde pas à se faire remarquer par une grande agence. Elle devient alors mannequin et découvre le monde de la mode.



Avec

D. manga

TELEPHONEZ AU

08 36 68 80 88*

ET GAGNEZ UN CADEAU PAR JOUR



**JOUEZ ET
COMBATTEZ
AUX COTES
DE VOS HEROS
FAVORIS**



**POUR LA
BELGIQUE**

0900 321 12
(6,03 FB par 20/40")

* 2,23 F la minute Broadsystem

DRAGON BALL GT

Le docteur Muy commande Super C17 à distance et l'utilise pour détruire Sangoku. Même sous sa quatrième transformation, celui-ci a du mal à résister. Il se fatigue, contrairement à C17 qui est une machine.

Black Shéron va apparaître pour défier Sangoku.

En découvrant que C18 a réussi à tenir tête à Super C17, Sangoku imagine un nouveau type d'attaque.



C18 va quitter Krilin, blessé par C17, pour secourir Sangoku aux prises avec Super C17.

C 18 au secours de SANGOKU

Sangoku tente une ultime attaque contre Super C17 : il se téléporte derrière son adversaire et le retient avec ses bras et ses jambes. Super C17 tente bien de se dégager, mais Sangoku s'accroche à lui de toutes ses forces. Notre héros utilise alors l'énergie qui lui reste pour surcharger les circuits de Super C17 en leur transmettant un maximum d'énergie.

Les batteries de Super C17 se rechargent tant qu'il finit par exploser. Sangoku retombe au sol et perd sa quatrième transformation. Il est si épuisé qu'il a du mal à se relever. Une puissante lumière blanche sort alors du fond de la mer et Super C17 apparaît, se plaçant dans les airs juste au-dessus de Sangoku. Il explique alors à notre ami qu'il peut se reconstruire très rapidement.

Le docteur Gélot ordonne alors à Super C17 d'utiliser toute sa puissance contre Sangoku. Super C17 tend les bras et crée une sorte de boule d'énergie noire. Au moment où il va la lancer, une

voix qui lui est familière le retient. C18, la sœur de C17, arrive du ciel et se place devant Sangoku, très étonné. Elle lui explique donc que, quand C17 l'a attaquée, elle est restée quelques secondes inconsciente mais à l'idée que son mari Krilin et sa fille Maron puissent mourir, elle a retrouvé son courage.

En effet, elle n'est plus le robot que Gélot avait fabriqué, Krilin lui a redonné une raison de vivre quand il a demandé au dragon Shéron de la doter d'un cœur. Super C17 l'écoute sans dire un mot, sa boule d'énergie encore active dans la main. C18 essaie de lui dire qu'avant que Gélot ne fasse d'eux des machines, ils étaient eux aussi des humains. Ils avaient un cœur et des sentiments.

LES HÉSITATIONS DE SUPER C17

Avant, elle avait perdu la mémoire et ne se souvenait même pas avoir eu des sentiments. Maintenant, elle ne pourrait plus s'en passer. Le docteur Muy remarque les

hésitations de Super C17 qui semble écouter C18, et lui ordonne de la détruire en même temps que Sangoku. Le docteur Muy insiste tant qu'il finit par l'excéder. C17 se retourne alors vers lui et lui lance sa boule d'énergie négative. Muy est si surpris que sa création se retourne contre lui qu'il ne pense pas à s'enfuir et disparaît dans l'explosion.

LE DRAGON JAUNE

Super C17 prépare alors une nouvelle boule d'énergie mais avant qu'il ait eu le temps de la lancer, C18 lui envoie une quantité incalculable de petites boules d'énergie qui pénètrent toutes dans son corps. Elle en lance de plus en plus et Super C17 est contraint d'abandonner sa boule pour pouvoir absorber les attaques de C18 qui le mettent en surcharge. Il se fait plus gros pour mieux contenir les assauts de la jeune femme. Sangoku, lui, commence à récupérer un peu et il remarque que Super C17 utilise toutes ses forces à contenir son énergie. Cela lui rappelle une attaque qu'il avait utilisée pour vaincre Satan Petit Cœur et Ildégane. Il se met devant C18 puis s'envole à travers ses projections d'énergie.

C'est alors qu'il lance sa super attaque. Un immense dragon jaune apparaît, l'enveloppe et fonce à travers le ventre de Super C17. Pendant que la machine est occupée à se reconstituer, elle ne remarque pas que derrière elle Sangoku prépare sa plus puissante attaque, le kaméhaméha. Notre héros tire à l'endroit où il a transpercé Super C17 et agrandit le diamètre du rayon. Super C17 se désintègre petit à petit, sans comprendre comment il

s'est fait berner. Nos amis se relèvent tous alors les uns après les autres. Sangoku et C18 s'approchent du cratère produit par l'explosion de C17. En pensant à son frère, C18 verse une larme.

LES BOULES FÊLÉES

Quelques minutes plus tard, nos amis sont rejoints par Bidel, Chichi, Bra et Bulma. Cette dernière propose de récupérer les boules de cristal afin de demander à Shéron de réparer les dégâts causés sur Terre par l'affrontement contre Super C17 et les habitants du royaume des morts. Mais, après le vœu formulé par Baby, les sept boules de cristal ont été à nouveau dispersées à travers l'univers.

Trunks répare alors le radar intégré à Giru et repart dans l'espace, en compagnie de Sangoku et Pain. Pendant ce temps, les derniers fugitifs échappés des enfers retournent au ciel pour être de nouveau jugés par Enma Daïoh. Trunks, Sangoku, Giru et Pain réussissent à retrouver les boules mais, très vite, l'inquiétude s'installe. En effet, les boules de cristal sont toutes fêlées.



Super C17 réussit à échapper à l'attaque de Sangoku qui voulait le faire exploser en le mettant en surcharge.

Pain va repartir en compagnie de Trunks et de Sangoku à la recherche des boules de cristal.



Malgré leur état, ils décident de les rapporter sur Terre. Quand ils se réunissent pour invoquer le dragon, les boules se mettent à briller anormalement et le dragon n'apparaît pas. Sangoku lève de nouveau les bras, appelant Shéron. C'est alors que

le ciel s'assombrit pour devenir rougeâtre, que la terre commence à trembler et qu'une épaisse fumée noire sort des boules de cristal. La fumée produite par chaque boule monte alors au ciel pour former un immense et vieux dragon bleu foncé.

De toute sa puissance, Super C17 va créer une boule d'énergie afin d'éliminer à tout jamais Sangoku. Mais C18 intervient pour le distraire.



Profitant du fait que Super C17 soit occupé par C18, Sangoku essaie une nouvelle attaque en créant un dragon d'énergie.

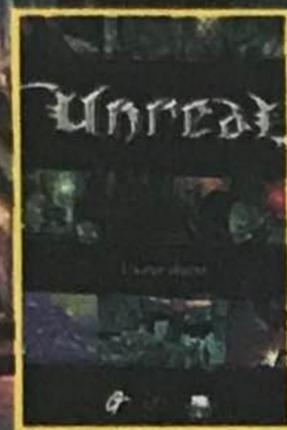


Grâce au dragon d'énergie qu'il a créé, Sangoku va s'envoler en direction de Super C17 et détruire le robot maléfique en le transperçant.



A VOS CONSOLES

UNREAL



369 F env.

Vous allumez votre PC, vous installez Unreal et instantanément, vous vous trouvez en plein coeur d'un film fantastique. C'est la magie de ce jeu. Tout commence dans une pièce faiblement éclairée aux allures de cellule de prison. Dans un angle, se trouve une porte. Vous l'ouvrez et vous découvrez un univers parfaitement renversant, ce que vous avez à y faire, qui sont vos amis, vos ennemis, à quoi servent les armes et objets dont vous disposez. Les Nali sont les premiers habitants de cette planète. Un grand nombre de vaisseaux se sont écrasés sur leurs terres et l'un d'entre eux était rempli de créatures féroces qui ont réduit les Nari en esclavage... A vous de vous sortir de là comme vous pourrez !

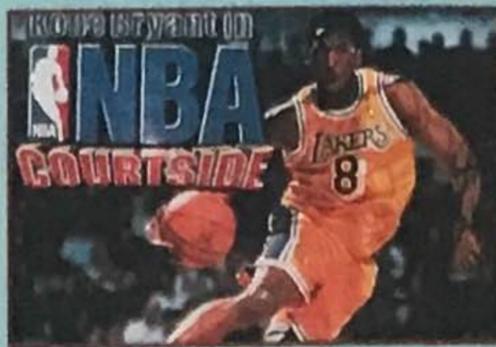
COLIN MCRAE RALLY

Prêts pour faire un rallye ? Celui que vous propose Playstation devrait combler tous vos désirs. Vous traverserez huit pays en quarante huit étapes à bord de l'une des huit voitures qui vous sont proposées. Imaginé par le pilote Colin McRae, ce jeu vous permet de vous mettre dans la peau d'un vrai champion. Vous ferez les réglages de votre voiture, vous devrez maîtriser les dérapages contrôlés, éviter les obstacles, gérer les têtes à queues, réparer...

399 F env.



Kobe Bryant in NBA Courtside



Kobe Bryant, star des Los Angeles Lakers, débarque sur votre Nintendo 64. En deux saisons, il s'est imposé comme le plus talentueux de basketteurs américains. Sur votre console, vous allez pouvoir, vous aussi, participer à la prestigieuse NBA aux côtés des champions. Rapide, efficace et réaliste, ce jeu permet tous les mouvements et figures possibles. "Ce jeu est la copie parfaite d'un vrai match de la NBA. Les joueurs peuvent changer de main en dribblant, se poster en embuscade, effectuer des actions aux postes-hauts, bas... C'est le premier jeu à offrir de telles possibilités" raconte Kobe Bryant. Vous pouvez également être entraîneur et envisager huit stratégies différentes pour votre équipe en fonction des adversaires, membres des plus prestigieuses équipes américaines. Bon match !

399 F env.

RIVEN

449 F env.

Tous les adeptes de la Playstation seront sans doute fascinés par Riven, la suite du célèbre Myst. Atrus, le héros vous avait bien prévenu qu'il aurait encore besoin

de vous, il a tenu promesse. Vous allez pénétrer dans le monde déchiré, féérique et mystérieux de Riven. Vous y rencontrerez des créatures peu ordinaires et des personnages troublants qui parlent une langue inconnue. Techniquement, beau-

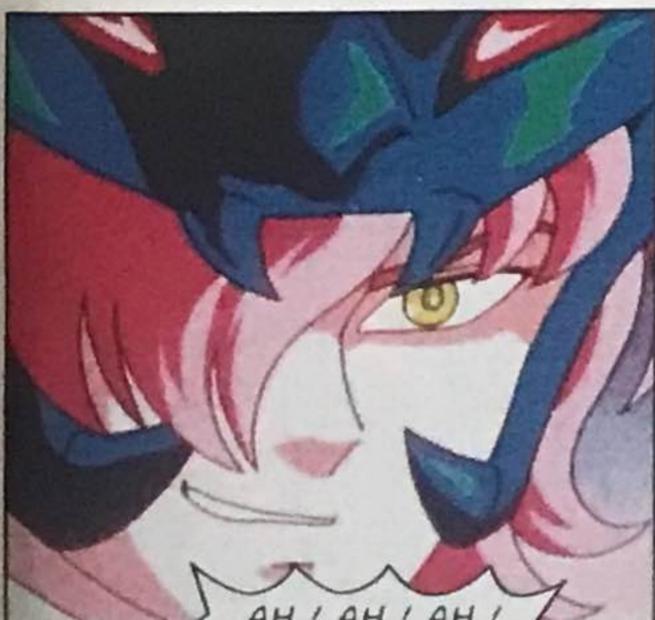
coup de défis ont été relevés dans ce jeu au graphisme inoubliable. A vous de les découvrir et de vous laisser surprendre par cet univers hors du commun.



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le cimetière d'améthyste (2)

Résumé : Les chevaliers du Zodiaque sont sur la route du Palais d'Hilda. Mais, ils vont encore subir de terribles attaques.





FSSSSS...

YAHAAHHH !!!



OH !!!



SSSSSSSS...



FSCHHH...



OOO

ELLE EST PLUS RÉSISTANTE QUE JE NE LE PENSAIS !



YAAAAH !!!



AAAAAH !!!



FSSSSS...



FSCHHHH...



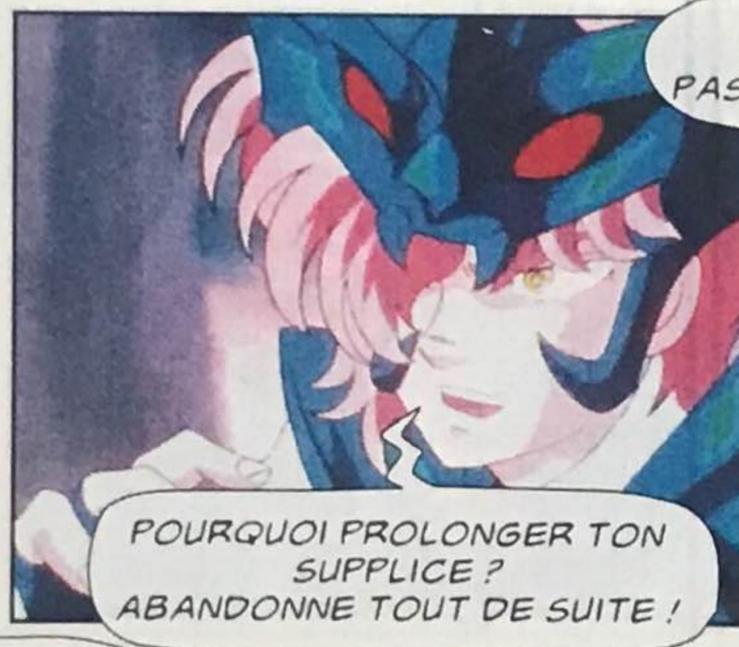
SALE TRAITRE !



JE N'Y VOIS PLUS RIEN !



JE NE SUIS PAS STUPIDE AU POINT DE RESPECTER LES LOIS DE LA CHEVALERIE !





PAUVRE IMBÉCILE!
TU NE SAIS PAS QUE LA
MÊME ATTAQUE NE PEUT PAS
SURPRENDRE DEUX FOIS
UN GUERRIER DIVIN !



YAAAAH !



AAAAAAAAAAAAH !!!

ASSEZ JOUÉ ! PASSONS MAINTENANT
AUX CHOSES SÉRIEUSES !
TU VAS DÉCOUVRIR AVEC HORREUR LES
TORTURES DU CERCUEIL D'AMÉTHYSTE !



HI ! HI ! HI !



LE CERCUEIL
D'AMÉTHYSTE ?



QUE LE CERCUEIL
D'AMÉTHYSTE SE
REFERME SUR TOI !



AAAAH !!!



CLING !



TU VAS ÊTRE LE
CLOU DE MA
COLLECTION !



MARINE !!!



LA COSMO-ÉNERGIE DE
MARINE A DISPARU !
C'EST IMPOSSIBLE !



VENEZ, CHEVALIERS DU ZODIAQUE ! JE VOUS AI RÉSERVÉ UNE PLACE DE CHOIX DANS MON CIMETIÈRE !



PLUS TARD...

BIENVENUE CHEVALIER, JE T'ATTENDAIS !



COMMENT T'APPELLES-TU ?



ALBÉRIC DE MÉGRÈSSE ! GUERRIER DIVIN DE DELTA !



JE M'APPELLE SEYAR, CHEVALIER DE BRONZE DE PÉGASE !



SEYAR ! AINSI C'EST TOI QUE CETTE FEMME APPELAIT SANS CESSER TOUT À L'HEURE !



OÙ EST MARINE ?



JE NE TE CROIS PAS !

JE VIENS JUSTE DE LA TUER !



TU ES VENU POUR T'EMPARER DE MON SAPHIR D'ODIN, N'EST-CE PAS ? TU NE TIENS MÊME PAS SUR TES JAMBES !



LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE ONT LA RÉPUTATION DE RÉUSSIR L'IMPOSSIBLE !



QUE LE CERCUEIL D'AMÉTHYSTE SE REFERME SUR TOI !



AH NON !



GUERRIER DIVIN, JE T'AI VAINCU ET JE VAIS PRENDRE TON SAPHIR DE DELTA !



IL EST ENCORE TROP TÔT POUR ÇA ! REGARDE LÀ-BAS !



OH !



OH NON ! ÇA N'EST PAS VRAI !



JE LUI AI OFFERT UN ENTERREMENT DE PREMIÈRE CLASSE, TU NE TROUVES PAS ?



SEYAR ! NE T'INQUIÈTE PAS POUR MOI ! CONTINUE TA ROUTE ET VA AU PALAIS !



MARINE, C'EST TOI ?

AUCUN DES CHEVALIERS NE SORTIRA VIVANT DE CET ENDROIT, JE TE LE JURE !



VA ! NE RESTE PAS LÀ ! JE T'EN PRIE !



JE N'AI PAS LE DROIT DE T'ABANDONNER, MARINE ! JE VAIS TE SORTIR DE LÀ !



JE N'EN SUIS PAS SI SÛR QUE TOI ! LE CERCUEIL D'AMÉTHYSTE A LE POUVOIR D'ABSORBER L'ÉNERGIE DE CEUX QUI Y SONT PRISONNIERS !



ADMIRE LE RÉSULTAT !



TU ES UN MONSTRE !



SOIS MAUDIT !



ATTENDS ! SI TU M'ATTAQUES, TU RISQUES DE LE REGRETTER !



SI JE MEURS, PERSONNE NE POURRA LIBÉRER MARINE DU CERCUEIL D'AMÉTHYSTE !



QU'EST-CE QUE TU DIS ?

NON, NE FAIS PAS ÇA ! NE T'OCCUPE PAS DE MOI ! ATTAQUE-LE !



SI TU VEUX LA SAUVER, AGENOUILLE-TOI DEVANT MOI ET PROMETS DE M'OBÉIR !



DONNE-MOI LE SAPHIR D'ODIN QUE TU AS PRIS À THOLL !

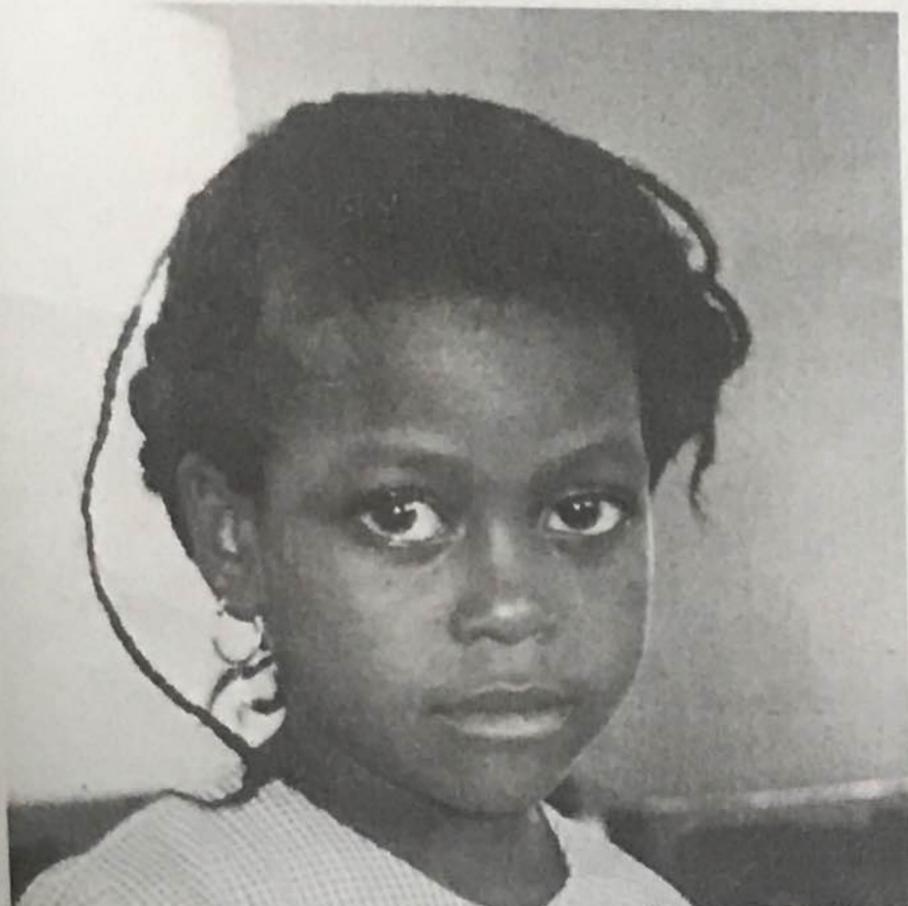


DÉPÊCHE-TOI, J'ATTENDS...



... SINON MARINE NE SERA BIENTÔT PLUS QU'UN SQUELETTE DÉSSÉCHÉ !

TU VEUX BIEN ÊTRE MON PARRAIN ?



Bonjour,
Je m'appelle Anne Ségolène.
Si tu deviens mon parrain,
je pourrais aller à l'école
et manger chaque jour.
Merci, à bientôt.

Quoi de plus beau que de sauver un enfant ?

Comme Anne Ségolène, de nombreux enfants d'Haïti attendent votre aide. Grâce à vous, ils seront scolarisés, nourris et soignés normalement. Leur tendre la main est un geste de générosité, un geste contre l'indifférence.

Plus qu'un don, une aide active.

Quand un enfant va à l'école, c'est tout le pays qui avance. Le parrainer, c'est lui donner la possibilité de s'aider lui-même. Avec vous, il construira son avenir, vous pourrez correspondre ensemble et serez régulièrement informé de son parcours.

2 francs par jour pour changer sa vie.

Le parrainage coûte 125 F par mois dont la moitié est déductible de vos impôts*. Cela vous revient en fait à 60 F par mois soit 2 F par jour.

* Chaque don fait l'objet d'un reçu qui, conformément à l'article 200 du code des impôts, permet une réduction d'impôts égale à 50% de vos versements.



ENFANTS SANS FRONTIÈRES

VITE !

Pour recevoir le dossier de votre filleul(e) ou plus d'informations sur nos actions, remplissez et envoyez-nous dès aujourd'hui le bon de soutien.
Merci.

Bon de soutien

A adresser à : SOS ENFANTS SANS FRONTIÈRES
56, rue de Tocqueville - 75017 Paris - Tél. : 01 43 80 80 80 - Fax : 01 43 80 80 00.

OUI, je souhaite parrainer un enfant et recevoir son dossier complet.

Je joins un chèque de 125 F pour le premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) à l'ordre de SOS ENFANTS SANS FRONTIÈRES.

Je ne peux parrainer un enfant, mais je soutiens l'action de SOS/ESF en faisant un don de :

150 F 300 F 500 F ou plus Autre

Je désire recevoir une brochure sur SOS/ESF.

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier.

Voici mes coordonnées :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Tél. :

SAILOR MOON SUPER S

LA FIN DU TRIO AMAZONE

La reine Néphernia est enfermée dans un miroir magique dont elle ne peut sortir qu'une fois l'an. Pour y arriver définitivement, elle doit retrouver une licorne magique qui se cache dans les rêves d'une jeune fille. Néphernia a donc chargé trois Amazones de la trouver en capturant des humains qui ont le cœur pur et en vérifiant si la licorne ne se trouve pas dans leurs rêves.



Eil de Poisson a décidé de changer de camp en découvrant que Bunny rêve de passer sa vie avec Bourdu.

L'une des trois Amazones, Œil de Poisson, est tombée amoureuse de Bourdu. En découvrant qu'il ne pense qu'à Bunny dans ses rêves, elle s'aperçoit que les habitants du

cirque ne peuvent pas rêver comme les humains.

C'est ainsi qu'elle apprend que les Amazones sont en réalité des animaux transformés en humains par la magie de Néphernia. Déçue, Œil de Poisson quitte le trio Amazone pour réfléchir. C'est ainsi que Bunny la découvre seule sous la pluie. Elle lui propose de venir se reposer chez elle. Là, Œil de Poisson se rend compte à quel point Bunny, qui n'arrête pas de parler de lui, tient à Bourdu. Et cela l'agace.

En discutant avec Bunny, Œil de Poisson découvre qu'elle est Sailor Moon. Elles sont alors interrompues par la mère de Bunny qui lui demande d'aller faire une course. Se retrouvant seule dans la chambre de Bunny, Œil de Poisson entend une voix à proximité. Elle la suit jusqu'au grenier et là elle découvre Camille en grande conversa-

Bunny invite Œil de Poisson à venir chez elle.

tion avec Pégase. Elle se souvient alors de ce que lui a dit Jilkonia : "Si tu trouves la fille qui cache la licorne dans ses rêves, tu pourras devenir humaine à tout jamais". Œil de Poisson retourne aussitôt

con de la retrouver. Malgré ses blessures, Œil de Poisson s'échappe et poursuit son collègue.

Quand elle arrive, Bunny a déjà été capturée. Elle dit alors à Œil de Faucon qu'il ne

Jilkonia, qui n'a plus confiance dans le trio Amazone, envoie Pierrot le Clown pour les éliminer.



au cirque afin d'annoncer à Jilkonia sa découverte.

Mais avant de révéler le nom de la jeune fille, elle demande s'il est vrai qu'ils pourront devenir des humains grâce à la Licorne et qu'ils pourront rêver. Irrité par ces questions, Jilkonia punit Œil de Poisson et demande à ses espions avec qui elle se trouvait. Les espions désignent Bunny et Jilkonia charge Œil de Fau-

s'agit pas de la bonne personne et l'empêche de regarder dans les rêves de Bunny. C'est alors qu'un drôle de clown du nom de Pierrot le Magicien apparaît. Il attaque le trio et regarde dans le miroir des rêves de Bunny. Puis il explique aux Amazones qu'il a été envoyé par Jilkonia pour se débarrasser d'eux.

Mais, dans la bagarre, Pierrot brise le miroir des rêves de

Pour sauver les rêves de Bunny, le trio va se sacrifier. Ils vont alors retrouver leur forme originale.



Bunny, ce qui la tue à moitié. Il s'attaque ensuite à Œil de Poisson, furieuse de ce qui est arrivé à Bunny. Œil de Faucon se place en rempart pour protéger son amie de l'attaque de Pierrot, mais il est éliminé. Œil de Poisson et Œil de Tigre décident alors, même s'ils ne font pas le poids, de se sacrifier pour venger leur ami. Œil de Poisson utilise son pouvoir pour faire apparaître Camille qu'elle avait capturée dans le grenier. Quant à Œil de Tigre, il reconstitue le miroir des rêves de Bunny grâce à la boule magique qui leur a donné vie. La boule se brise



Après que le trio se soit sacrifié, la Licorne apparaît pour leur redonner vie ainsi que le pouvoir de rêver comme les humains.



En se battant contre le trio Amazone, Pierrot brise le miroir des rêves de Bunny.

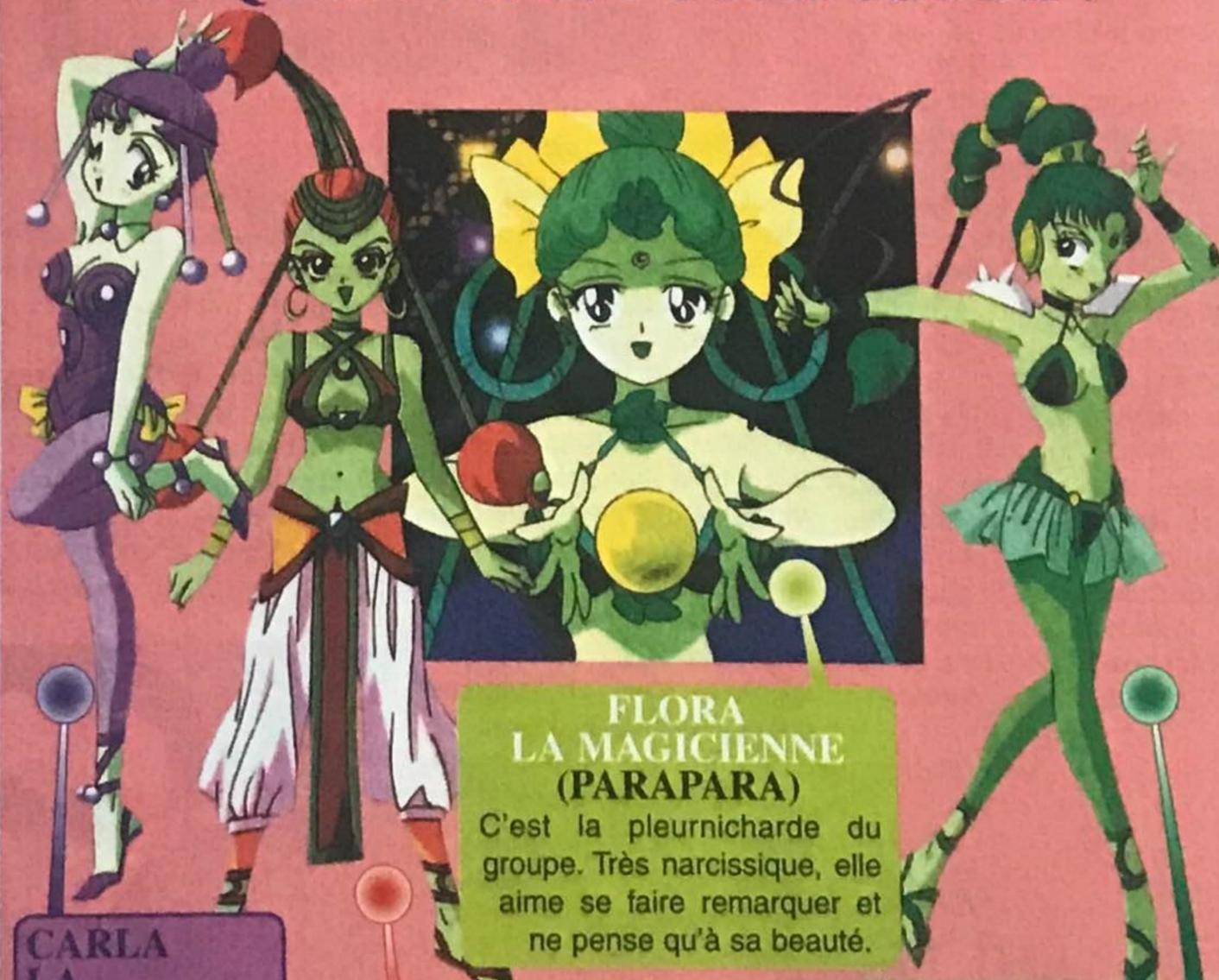
ensuite, affaiblissant mortellement les deux Amazones. Bunny et Camille se transforment aussitôt en Sailors pour attaquer Pierrot.

Pendant que Sailor Chibi invoque la Licorne, les filles viennent prêter main forte à Sailor Moon qui élimine Pierrot avant de s'occuper du trio. Avant de s'éteindre, Œil de Poisson confie à Bunny qu'elle s'est sacrifiée parce qu'elle était prête à tout donner pour avoir de beaux rêves comme elle. La Licorne apparaît alors et utilise son pouvoir pour redonner vie aux Amazones et aussi leur permettre de rêver comme des humains. Elle les emmène ensuite dans sa forêt magique en leur recommandant d'y rester jusqu'à la fin de la bataille contre Néphernia.

L'ARRIVEE DU QUATUOR AMAZONE

Néphernia est furieuse de la trahison du trio. Elle ordonne à Jilkonia de trouver rapidement l'humain dont le miroir des rêves abrite la Licorne. Pour l'aider dans cette tâche, elle lui confie le quatuor Amazone. Il s'agit de quatre guerrières qui sont restées très longtemps en hibernation. Additionnés, leurs pouvoirs sont supérieurs à ceux de Jilkonia. Mais les membres du quatuor sont trop indépendantes, elles n'arrivent pas à s'unir.

LE QUATUOR EST COMPOSÉ DE :



CARLA LA JONGLEUSE (SERESERE)

C'est la plus gentille du groupe. Elle est la douceur même et a le pouvoir de contrôler les plantes.

FLORA LA MAGICIENNE (PARAPARA)

C'est la pleurnicharde du groupe. Très narcissique, elle aime se faire remarquer et ne pense qu'à sa beauté.

NINA L'ACROBATE (BESBES)

C'est le chef du groupe. Elle a beaucoup de caractère et est très intelligente.

PRESKA LA DOMPTEUSE (JUNJUN)

C'est une formidable acrobate et une grande dompteuse. Elle est assez agressive et se comporte comme un garçon.



SAILOR STAR

Le concours de Miss Mathilde

Depuis qu'elle sait que Seiya est une Sailor Star, Bunny refuse de sortir. Les filles essaient d'approcher Teky pour le convaincre de laisser Seiya voir Bunny. Molly participe donc à un concours de jeux vidéo pour, en gagnant le premier prix, pouvoir rencontrer Teky. Celui-ci, après bien des hésitations, se laisse convaincre.

A lors qu'elle marche dans la rue, Chibi Chibi se retrouve dans un mystérieux jardin enchanté. Derrière une nuée d'oiseaux de couleur rouge, elle découvre un petit encensoir qu'elle emporte avec elle. Après l'épisode du concours de jeux vidéo, Bunny a retrouvé sa joie de vivre.

Aujourd'hui, les filles doivent se retrouver au Crown, leur café habituel. Mathilde a l'air très embêtée et refuse de partager ses soucis avec ses amies. Pour éviter d'être trop questionnée, elle se montre hautaine et quitte la table. Après son départ, les filles demandent à Artémis ce qui se passe. Le chat leur explique que Mathilde a reçu une lettre lui proposant de participer à un concours. Mais que sa vie de guerrière la contraint à renoncer à toutes les propositions qu'on lui fait. Les filles ne compren-



Invitée à participer à un concours de beauté, Mathilde se dispute avec Yaken : il croit qu'elle le suit.

nent pas pourquoi et décident de la pousser à participer à ce nouveau concours. Ailleurs, dans le studio de musique, les Three Lights s'entraînent. Teky confie à Yaken et Seiya qu'il est très inquiet. En effet, après avoir affronté le monstre des jeux vidéo en compagnie de Sailor Mercure et Sailor Moon, ils se sont tous retrouvés dans le jardin public. La petite Chibi Chibi était à ses côtés et c'est en s'approchant d'elle qu'il a senti le parfum de la princesse qu'il recherche sur

Terre. Il est maintenant décidé à en savoir plus et surtout pourquoi cette petite fille porte le parfum de leur princesse.

Pendant ce temps, Bunny, Marcy et Molly retrouvent Mathilde sur le toit de l'école. Elles essaient de lui remonter le moral et de la convaincre de participer à ce fameux concours. Très heureuse

d'être soutenue, Mathilde remercie ses amies et accepte de s'inscrire.

Chez les méchants, Lead Crow a trouvé le journal intime de Sailor Aluminium Siren et décide de s'en servir pour retrouver la personne qui possède le Star Speed qu'elle recherche.

C'est le grand jour. Mathilde arrive à la salle des fêtes pour participer au concours. Il y a beaucoup de participantes et elles sont toutes obnubilées par le producteur, un guitariste très célèbre. Mathilde se retrouve seule et tombe nez à nez avec Yaken. Se pensant suivi, il l'entraîne dans un coin pour lui demander d'arrêter. Mathilde lui explique bien qu'elle n'est pas là pour ça mais pour participer à un concours, il ne la croit pas. Les festivités vont commen-



Comme épreuve, Mathilde a choisi la chanson.



Teky et Yaken découvrent que le parfum de leur princesse flotte autour de la petite Chibi Chibi.

cer et les filles sont toutes réunies dans la salle de théâtre. Les jurés s'installent devant une table et, parmi eux, il y a Tin Nyanko. En effet, quand elle s'est aperçue que Lead Crow était en possession du journal de Siren, elle s'est imaginé que la nouvelle victime était la bonne. Elle a donc assommé Lead Crow pour prendre sa place dans le jury. Les unes après les autres, les participantes défilent. Pour la première épreuve, Mathilde décide de chanter. Elle se montre très hésitante au début, ce qui perturbe le jury, mais elle reprend le dessus très rapidement et étonne tout le

thilde et Artémis et se rend compte que la jeune fille n'avait pas de mauvaises idées en participant à ce concours. Il s'excuse auprès d'elle de s'être montré si agressif. Le moment de délibérer arrive et les principaux membres du jury se réunissent dans une salle spéciale. Tin Nyanko, qui se trouve parmi eux, se montre alors

Vénus. Mais, avant qu'elles commencent à se battre, Lead Crow, qui est parvenue à se libérer, fait son entrée. Elle se dispute avec Tin Nyanko et, pour être plus tranquille, transforme le guitariste en Sailor Musicien.

Pendant que celui-ci s'occupe de Sailor Vénus et Sailor Moon, Tin Nyanko

fait apparaître la cabine de téléportation et s'enfuit avec Lead Crow. Sailor Vénus parvient à arrêter le Monstre Musicien et Sailor Moon à lui redonner forme humaine. Après l'affrontement, Bunny et Mathilde retrouvent Chibi Chibi dans le couloir. Elles sont rejointes par Yaken qui, en s'approchant de Chibi Chibi, sent en effet le parfum de sa princesse, comme l'avait affirmé Teky.

monde. L'étape suivante est un concours de danse moderne. Mathilde est bousculée par une jeune fille qui l'entraîne dans sa chute. Mathilde s'inquiète alors pour sa partenaire, ce qui impressionne le jury.

Pendant que, à l'extérieur, Bunny et Chibi Chibi essaient d'entrer dans la salle, on passe au défilé de maillots de bain. Chaque fille est alors interrogée par le jury. Quand arrive le tour de Mathilde, Yaken se montre très dur et lui pose des questions difficiles. Sans se laisser perturber, Mathilde répond avec calme et tact.

Peu après, Yaken surprend une conversation entre Ma-

thilde sous son vrai jour et attaque le célèbre guitariste. Cet homme est en réalité la victime qu'avait repérée Siren. Un grand jet de lumière inonde la pièce au moment où Tin Nyanko fait sortir le Star Speed du corps du guitariste. Dans le couloir, Bunny et Chibi Chibi aperçoivent la lumière. Transformée en Sailor Moon, Bunny pénètre dans la salle, vite rejointe par Mathilde transformée en Sailor



Sailor Vénus et Sailor Moon doivent lutter ensemble contre le Sailor Musicien.

QUEL VACANCIER ETES-VOUS ?



Les vacances vous transforment en aventurier casse-cou, lézard somnolent ou casse-pied ?

A la plage, vous amenez quoi ?

- A Une serviette et de la crème solaire
- B Un masque, des palmes et un tuba
- C Rien que votre bouée

A peine arrivé sur le sable, vous :

- A Demandez à votre père de jouer avec vous aux raquettes
- B Vous allongez, la tête confortablement calée sur le ventre de votre mère
- C Allez explorer les environs

Vous nagez ? Vous :

- A Faites du sous l'eau et ramassez tout ce que vous trouvez
- B Exigez de vos parents qu'ils viennent avec vous
- C Vous trempez et faites la planche pour vous rafraîchir

Il y a une vive sur le bord mouillé du rivage, elle :

- A Ne risque pas de vous piquer, vous ne jouez pas dans les clapotis
- B Finira dans votre seau, vous la débusquerez du bout de votre harpon
- C Ne piquera que vous

Vous avez soif quand :

- A Vous vous trouvez à des kilomètres de tout supermarché
- B Le soleil est au zénith
- C Vous rentrez de l'une de vos expéditions

Vos parents vous emmènent en randonnée, vous :

- A Vous armez d'une boussole, d'une gourde et d'une casquette, les chaussures bien lacées
- B Vous tombez et vous plaignez de la chaleur, du

paysage nul, etc.

C Traînez et vous finissez la balade qu'il faut écarter sur le dos de votre père

Vos parents veulent aller danser, ils vous demandent de surveiller votre petite sœur, vous :

- A Acceptez, du moment qu'ils ne vous demandent pas de rester éveillé à les attendre
- B Ça vous contrarie un peu mais vous acceptez du moment qu'il y a un bon film

C Le faites une fois et ils ne vous le redemandent plus jamais

Vous faites la vaisselle, sortez les poubelles ?

- A Vos parents préfèrent le faire eux-mêmes
- B Ça ne va pas, non ?
- C Oui, bien sûr ! on va plus vite à la plage ensuite

En voiture, vous :

- A Tenez la carte et dirigez votre père
- B Avez envie de faire pipi



dans les embouteillages
 C Dormez, bercé par le ronronnement du moteur

Sur le lieu de vos vacances, vous faites la connaissance d'inconnus ?

- A Jamais
- B Des voisins et de tous les gens un peu bizarres que compte la région
- C Des copains avec qui vous faites pas mal de bêtises



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

Vous obtenez de 1 à 10 points :

Vous êtes du type casse-pied toujours fourré dans les jambes de vos parents. Vous les harcelez pour qu'ils jouent avec vous aux raquettes. Vous avez toujours envie de faire pipi dans les embouteillages. Vous êtes malade à force de vous empiffrer de bonbons et de glaces. Vous marchez sur l'unique vive de la plage et il faut appeler les pompiers à la rescousse. Vous ouvrez le pack d'orangeade à l'envers et vous salissez votre unique pantalon blanc. Vous refusez de surveiller votre petite sœur et exigez de vos parents qu'ils restent à la maison avec vous au lieu d'aller danser ne serait-ce qu'un soir. Vous êtes le roi des enquiquineurs, quoi, mais on vous aime comme ça, non ?

Vous obtenez de 11 à 20 points :

Vous êtes un véritable aventurier, toujours prêt à partir pour l'inconnu. A peine arrivé sur le sable, vous allez à la découverte des grottes et autres endroits escarpés. Vous ne restez pas en place. S'il n'y a rien d'autre à faire que du sport sur votre plage, vous essayez toutes les activités possibles et imaginables. Vous arrivez avec votre tuba et vos palmes, le masque indis-

pensable vissé sur le dessus du crâne. Vous plongez et ramenez des tas de bestioles qui n'ont pas demandé tant de prévenances et que vous êtes contraint de remettre à l'eau. Vous adorez aussi aller à la rencontre des habitants du lieu de vos vacances. Personne n'est plus doué que vous pour lier connaissance.

Vous obtenez plus de 21 points :

Vous aimez ne rien faire, dormir le plus longtemps dans votre lit, continuer votre repos sur le sable et ensuite, s'il fait vraiment trop chaud, vous allez vous allonger dans l'eau. Quel lézard ! Les vacances, pour vous, c'est ne rien faire, mais rien du tout, pas même la vaisselle et sortir les poubelles. Vous vous défilez d'ailleurs très facilement chaque fois que vos parents vous demandent de les aider. Vous bâillez, vous vous étirez, vous leur faites le coup du pauvre petit garçon qui a trop trimé pendant la classe et qui a besoin de décompresser. Le plus rasoir, pour vous, c'est de devoir suivre la famille dans la visite de sites touristiques. Quand ils ont l'idée saugrenue de vous mettre des baskets aux pieds, un short et une chemisette pour une randonnée, vous restez en arrière et finissez sur le dos votre père.

DRAGON BALL Z

Les dernières secondes de répit (1)

Résumé : Petit Cœur a réussi à obtenir une heure de répit. Pendant ce temps, Krillin a conduit les garçons dans la salle d'entraînement spéciale.

TOUT SEMBLE REDEVENU CALME...



... ET BOUBOU ATTEND PAISIBLEMENT QUE LE SABLE S'ÉCOULE !



TU CROIS QUE C'EST BOUBOU QUI ATTEND LÀ-BAS ?



SI C'EST LUI, IL A CHANGÉ DEPUIS LA DERNIÈRE FOIS !

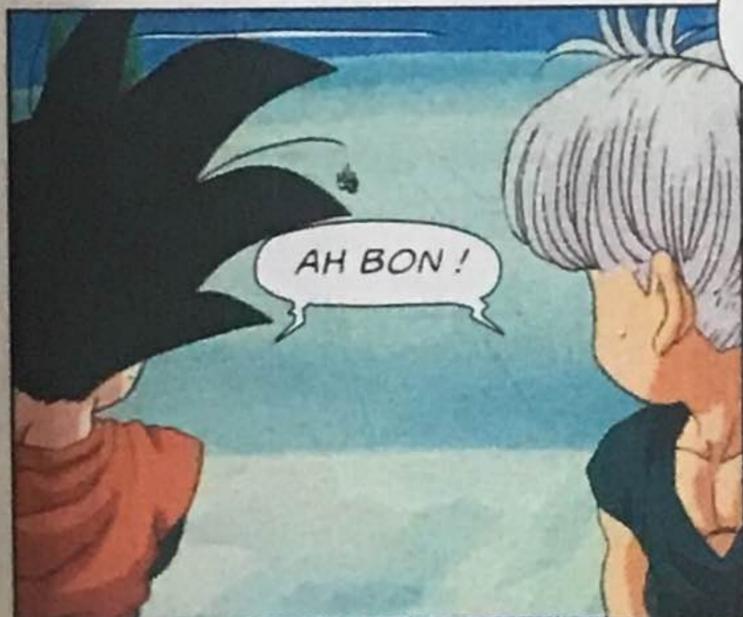


ET PAS SEULEMENT EN APPARENCE !

VOUS DEVEZ OUBLIER L'ANCIEN BOUBOU. LE NOUVEAU EST UN TOUT NOUVEL INDIVIDU !



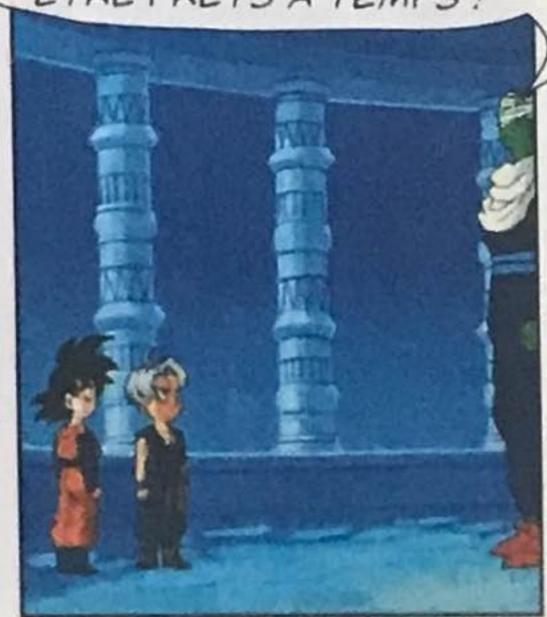
UNE MINUTE À L'INTÉRIEUR ÉQUIVAUT À SIX HEURES TERRESTRES ! VOUS POUVEZ ÊTRE PRÊTS À TEMPS !



AH BON !



VOUS SAVEZ CE QU'ON ATTEND DE VOUS, N'EST-CE PAS ? LE TEMPS PRESSE ! DÉPÊCHEZ-VOUS D'ENTRER DANS LA SALLE SPÉCIALE !

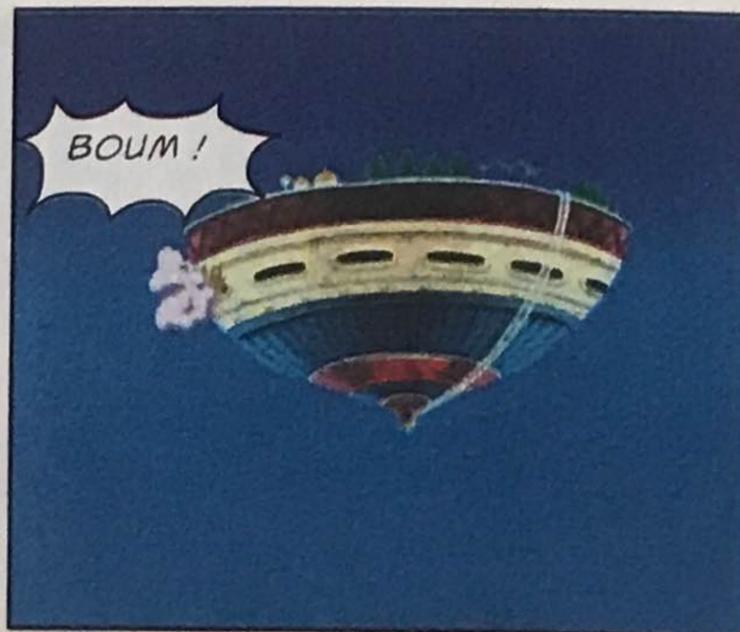














ON N'A PLUS LE CHOIX, IL
FAUT ALLER CHERCHER
LES GARÇONS !
ILS ONT DÛ FAIRE
BEAUCOUP DE PROGRÈS !





ALORS, TU T'ES DÉCIDÉ ?



TU AS GAGNÉ, JE VAIS CHERCHER LES PETITS ! VIENS AVEC MOI !



HÉ ! HÉ !



HEIN ?



C'EST PAR ICI !



OOOOOH !

PETIT CŒUR N'A QUAND MÊME PAS L'INTENTION DE CONDURE CE MONSTRE DANS LA SALLE SPÉCIALE...



SUIS-MOI ! IL FAUT ALLER LÀ-HAUT !

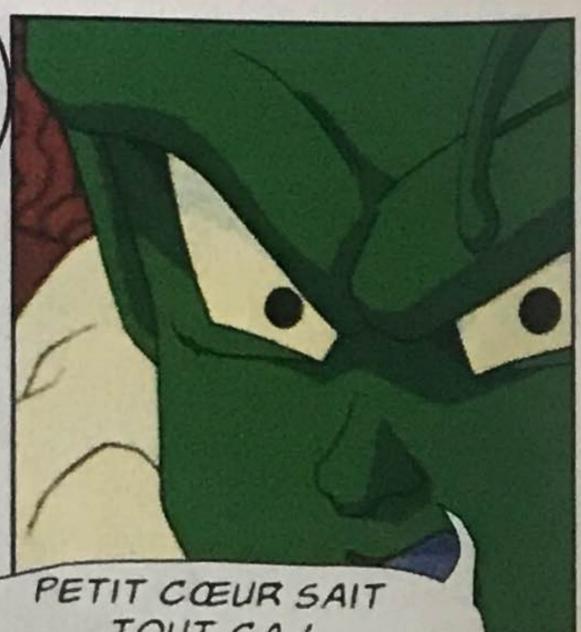


... SI LES PETITS SE BATTENT MAINTENANT, ILS N'ONT AUCUNE CHANCE !

OUI ! SI TRUNKS ET SANGOTEN PERDENT ET QUE L'ON DÉTRUISE LA PORTE D'ACCÈS DE LA SALLE SPÉCIALE, BOUBOU SERA EMPRISONNÉ DANS UNE AUTRE DIMENSION ET TOUS RENTRERA DANS L'ORDRE !



À MOINS QU'IL NE PRÉFÈRE QUE LE COMBAT AIT LIEU LÀ-BAS !



PETIT CŒUR SAIT TOUT ÇA ! VOILÀ POURQUOI IL LE CONDUIT LÀ-BAS !



OUUUI !



SILENCE !



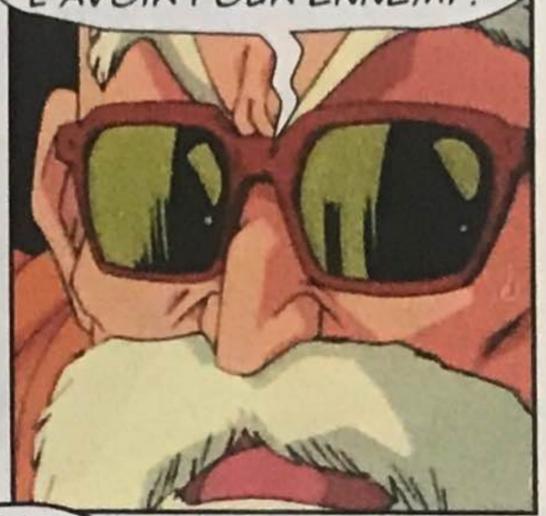
LÂCHE-MOI !



QUE VA-T-IL ARRIVER AUX ENFANTS ? ON A UNE CHANCE DE LES RÉCUPÉRER ?



HEUREUSEMENT QUE PETIT CŒUR EST DE NOTRE CÔTÉ, JE N'AIMERAIS PAS L'AVOIR POUR ENNEMI !



C'EST ENCORE LOIN ?



NON !

NE T'INQUIÈTE PAS ! S'ILS NE SURVIVENT PAS AU COMBAT, ON POURRA LES FAIRE REVENIR AVEC LES BOULES DE CRISTAL !



JE N'AIME PAS MARCHER AUSSI LONGTEMPS !



J'ESPÈRE QUE TOUT VA BIEN SE PASSER !



ON VA LES SUIVRE !



ILS SONT PRESQUE ARRIVÉS !



VITE !
DÉPÊCHONS-NOUS !

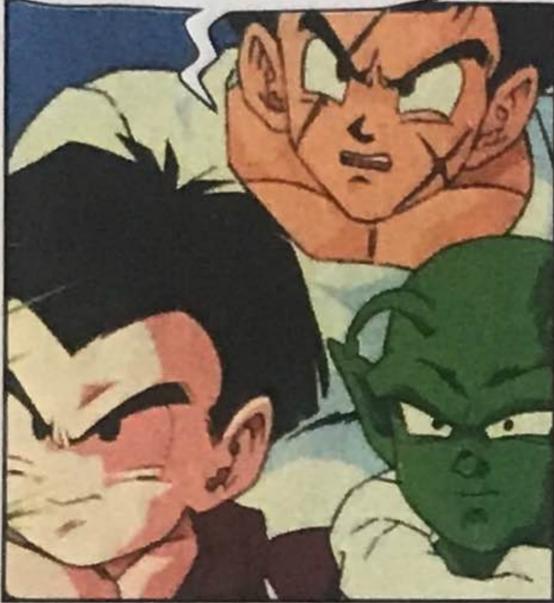


JE CROIS QU'ILS
SONT ARRIVÉS
EN HAUT !



NOUS SOMMES
BIENTÔT ARRIVÉS !

PETIT COEUR N'A PAS
PRIS LE CHEMIN LE
PLUS COURT, IL LEUR FAIT
VISITER TOUT LE PALAIS !



IL DOIT CHERCHER À
GAGNER DU TEMPS !
IL A RAISON, BOUBOU NE
SE DOUTE DE RIEN !

ESPÉRONS
QUE ÇA DURE !



J'EN AI ASSEZ
DE MARCHER !

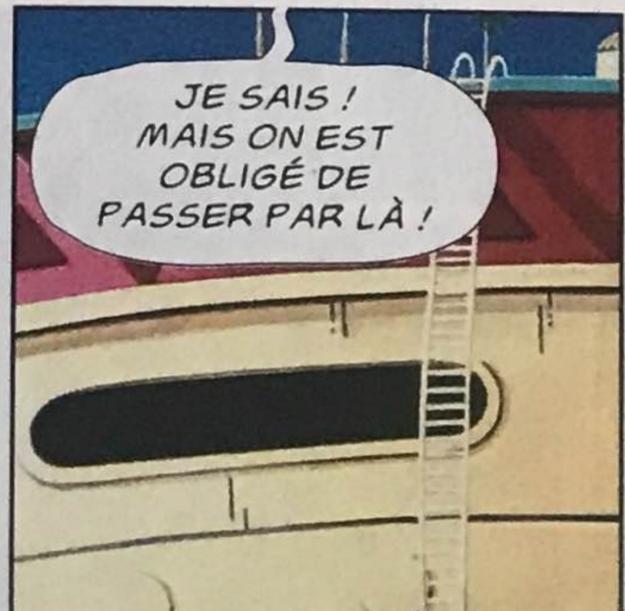


PRENDS PATIENCE !
ON N'EST PLUS
TRÈS LOIN...



... TON ADVERSAIRE
EST AU-DESSOUS !

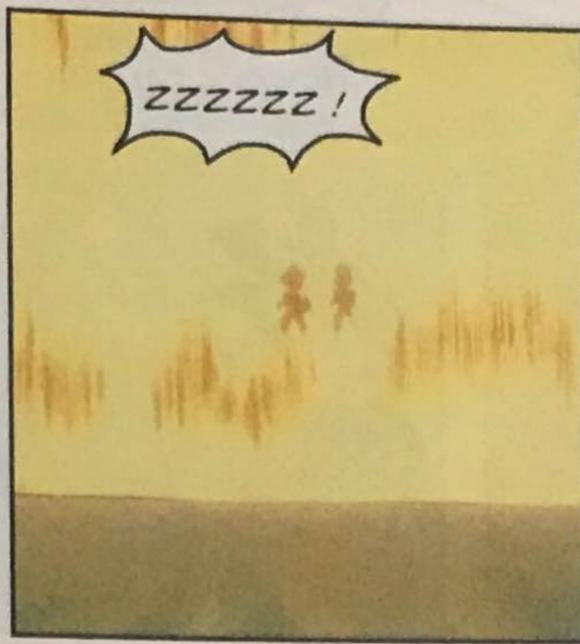
QUOI ?
TU M'AS FAIT GRIMPER
TOUT EN HAUT DU
PALAIS POUR RIEN !



JE SAIS !
MAIS ON EST
OBLIGÉ DE
PASSER PAR LÀ !



FSSSSS...





IL NOUS RESTE ENCORE CINQ MINUTES ! C'EST VRAIMENT PEU !



NE T'INQUIÈTE PAS ! ON EST DEVENU TELLEMENT FORT QU'IL NOUS FAUDRA TRENTE SECONDES POUR L'ABATTRE !



VOILÀ ! TU RECOMMENCES ! TU EXAGÈRES ENCORE !



ON A FAIT BEAUCOUP DE PROGRÈS, MAIS IL NE FAUT PAS SOUS-ESTIMER L'ADVERSAIRE ! LE COMBAT DURERA AU MOINS TROIS MINUTES !



AH OUI !



ON N'A PAS LE DROIT À L'ERREUR ! PETIT CŒUR VA VENIR NOUS CHERCHER ET ON A INTÉRÊT À ÊTRE PRÊT !



N'OUBLIE PAS QUE LA FUSION N'A D'EFFET QUE PENDANT TRENTE MINUTES ! APRÈS CE DÉLAI, ON RETROUVE NOS APPARENCES NORMALES !



IL FAUT FONCER DANS LE TAS ET NE PAS REGARDER À LA DÉPENSE !



OUI, C'EST GÉNIAL !



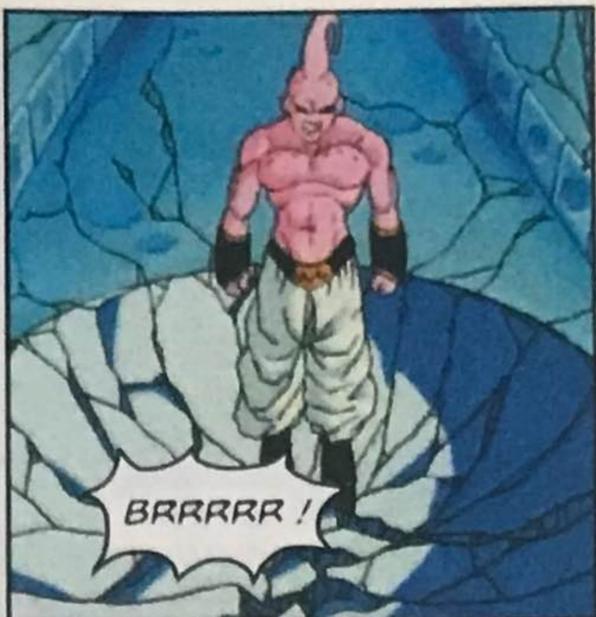
J'AI HÂTE DE VOIR SA TÊTE QUAND ON PASSERA À L'ATTAQUE ! ON LUI FERA PAYER TOUT LE MAL QU'IL A FAIT !



OUI, ON VA L'ÉCRASER !



ON VA VENGER MON PÈRE, TA MÈRE ! ON LUI FERA REGRETTER SON GESTE !





NON, IL FAUT QU'ON ATTENDE ENCORE CINQ MINUTES AVANT DE FUSIONNER !



PAS DE PANIQUE ! JE VAIS LE PROMENER DANS LE PALAIS...



... ON DESCEND L'ESCALIER DU SECTEUR SUD, ÇA VOUS LAISSE SIX HEURES DEVANT VOUS...

FSCHHH...



... EN ATTENDANT, JE VEUX QUE VOUS VOUS REPOSIEZ !



SIX HEURES, C'EST AMPLEMENT SUFFISANT ! BRAVO PETIT CŒUR !



IL VA ÊTRE SURPRIS EN VOYANT TOUS LES PROGRÈS QU'ON A FAIT EN SON ABSENCE !



J'ESPÈRE QU'IL VA ÊTRE CONTENT !



AU FAIT, EST-CE QUE TU N'AURAS PAS FAIM PAR HASARD ?



QUOI ?



JE N'AI BESOIN DE RIEN ET J'EN AI ASSEZ QUE TU TE MOQUES DE MOI ! ON N'ARRÊTE PAS DE TOURNER EN ROND !



BON, D'ACCORD, JE N'AI RIEN DIT !



EN MÊME TEMPS...

RRRRF...





C'EST LE MOMENT DE VÉRITÉ !



JE PENSAIS QUE LE RESTE DE LA BANDE VIENDRAIT NOUS ENCOURAGER !



CE SONT DES ENFANTS !



ET ALORS ?



ALLONS-Y ! MAINTENANT !



TU NE NOUS IMPRESSIONNES PAS !



MOI, JE PRÉFÉRERAI QU'ON LE TRAITÉ DE BRUTE !



PEU IMPORTANT LES MOTS ! SEUL LE RÉSULTAT COMPTE !



JE COMMENCE À EN AVOIR ASSEZ !



ARRÊTE DE DISCUTER ET FAIS CE QU'ON A DIT SINON ON RISQUE DE TOUT OUBLIER !



OH SI TU VEUX ON ENCHAÎNE !



OUI !

TU ES PRÊT ?



VLAN!



C'EST DE LA TRICHE !
VOUS ÊTES PARTI TROP TÔT !
ON N'A MÊME PAS EU LE
TEMPS DE FUSIONNER !

SOIS PATIENT !
ON TE RÉSERVE UNE
PETITE SURPRISE
ET TU NE SERAS
PAS DÉÇU !



ON RECOMMENCE
DEPUIS LE DÉBUT !



FU...



... SION !



AH ! C'EST PARFAIT !
EN QUELQUES MINUTES,
ILS ONT FAIT BEAUCOUP
DE PROGRÈS !



SALUT !
JE M'APPELLE
GOTRUNKS ET
JE NE CRAINS
PERSONNE !



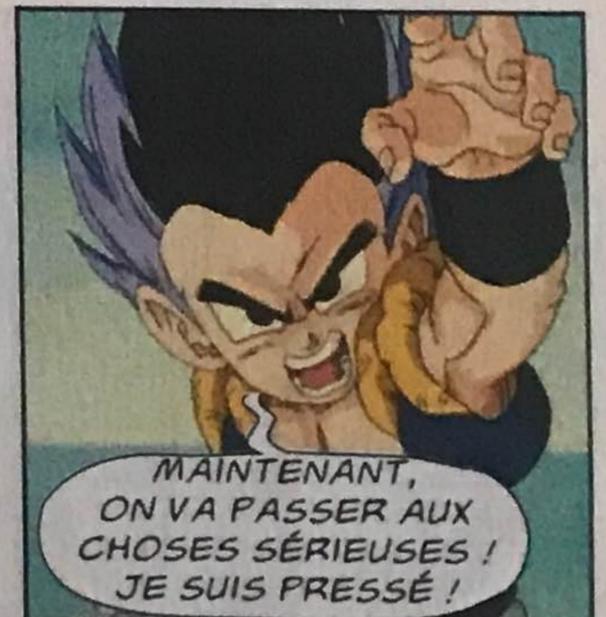
ENCHANTÉ !
JE CROIS QUE
NOUS ALLONS BIEN
NOUS AMUSER !



J'ESPÈRE QUE TU
AS RÉSERVÉ UN LIT
À L'HÔPITAL LE
PLUS PROCHE !



NE DIS PAS
N'IMPORTE QUOI !
JE NE RESSEMBLE PAS
À TOUS CEUX QUE
TU AS ENVOYÉ DANS
L'AUTRE MONDE !



MAINTENANT,
ON VA PASSER AUX
CHOSSES SÉRIEUSES !
JE SUIS PRESSÉ !



ILS MAITRISENT PARFAITEMENT LA FUSION ! LEUR PUISSANCE A TRIPLÉ D'INTENSITÉ ! JE COMMENCE À REPRENDRE ESPOIR !



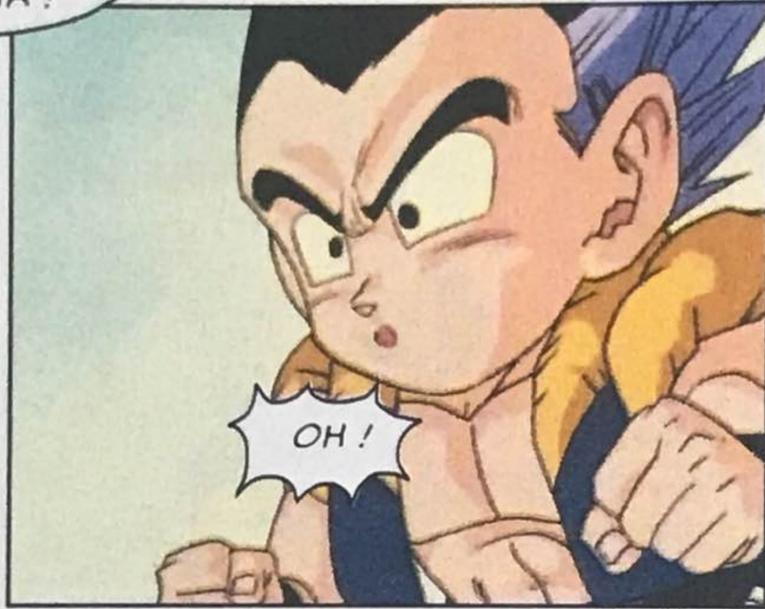
YAAAH !



VLAN !



PAF !



OH !



J'AI LE DROIT D'UTILISER MES POINGS OU JE DOIS ATTENDRE MON TOUR ?



TEMPS MORT, J'AI OUBLIÉ DE FAIRE QUELQUE CHOSE !



C'EST IMPOSSIBLE ! IL N'A MÊME PAS UNE ÉGRATIGNURE...



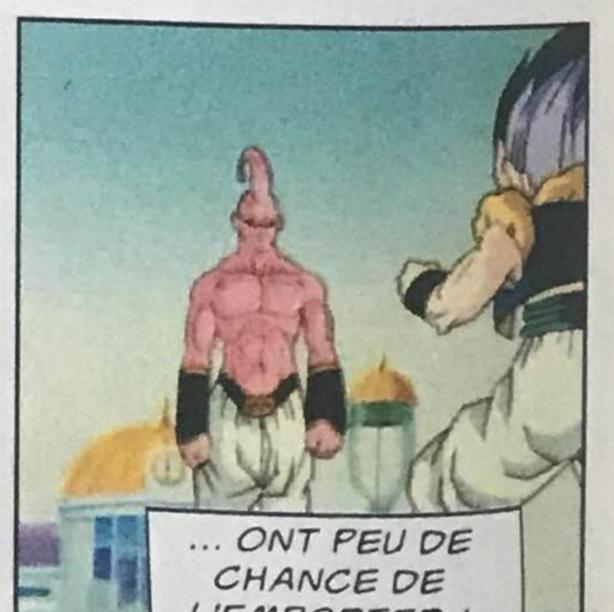
... IL DOIT SÛREMENT JOUER LA COMÉDIE ! IL SOUFFRE ET IL LE CACHE !



LE COMBAT ENTRE BOUBOU ET GOTRUNKS A ENFIN COMMENCÉ...



... MALGRÉ LEUR COURAGE, NOS DEUX JEUNES AMIS...



... ONT PEU DE CHANCE DE L'EMPORTER !

PLEINS FEUX SUR...

Docteur Dolittle

Et si vous profitez de vos vacances pour sortir un peu et aller au cinéma ? Le 12 août sort en effet sur les écrans le dernier film d'Eddie Murphy, "Docteur Dolittle". Il incarne un vétérinaire pas comme les autres et vous entraînera dans ses folles aventures.

Quand les animaux se confient...

Le docteur Dolittle n'est pas un vétérinaire ordinaire. Depuis son enfance, il est doué d'un talent très spécial : il comprend et parle couramment le langage

des animaux. Il s'en passerait volontiers, mais c'est un don... Et les animaux sont tous au courant. Ainsi, tigre, hamster, chien, rats, oiseaux... débarquent tous dans son cabinet, en nombre, et à l'improviste, pour lui confier leurs problèmes de santé et de leurs petits bobos. Du coup,

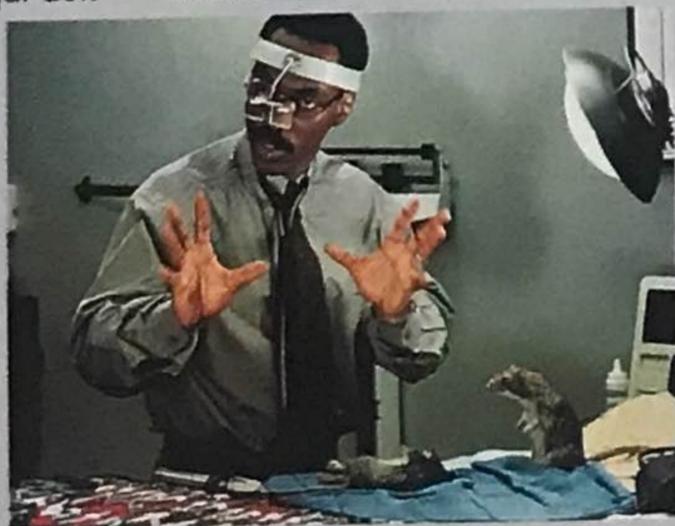
tout le monde le croit fou, ce qui n'arrange pas ses affaires puisque son cabinet médical est sur le point d'être racheté par une grosse société.



Eddie Murphy le roi du gag

Docteur Foldingue, Le flic de Beverly Hills... dans chacun de ses films, Eddie Murphy apparaît toujours dans des rôles de comique. C'est normal, il est sans doute un "pitre" né qui doit tenir ce don de son papa, policier et comique amateur à ses heures lui aussi. A quinze ans, Eddie commence à écrire ses premiers sketches et ça marche puisqu'il se donne en spectacle dans des bars, des Maisons des Jeunes, ou encore, dans les lycées. Et tout le monde s'amuse ! Il apparaît au cinéma pour

la première fois en 1982 dans la peau d'un voleur cool et élégant. Le film s'appelait "48 heures". Et depuis, il n'a cessé de tourner pour devenir au fil des rôles une véritable star.



Jouez avec

Cartoons

Gagnez des VTT

TOYS



des SET SKATE PARC



ROLLET



en téléphonant au

08 36 68 80 88

2,23 F la minute - Broadsystem

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